

DWARF



在這座被你們稱為「卡姆隆」的宏偉高山中，有著許多深入地底的採礦坑道，礦坑之中則充滿了音樂聲。

隨著開採工具的揮舞，響起上千個節奏一致的聲音。在上層的大廳中，鐵鎚在鐵砧上敲打出獨奏旋律，流傳萬世的傳奇神器也隨之被鑄造出來。經由一種需要集中精神和專注力的神祕過程，冥想似的低沉音調穿梭在令人感到窒息的封閉坑道，生鐵被鍛造成堅硬鋼鐵。有時候，當感受到敵人被礦脈中的寶物吸引而來，歌聲就會變成令人生畏的低吼，再轉變成戰鬥吟唱。

你以生於這些礦山之中為傲，更為驕傲的是你還從未離開過這裡－總之，如果外界的事物比這裡面的美好，為何那些生物會想要進來這裡呢？你會盡自己責任來保護家園，沒有人能稱你為「懦夫」，只是你最熱切想做的事是製造出精美的神器。當你凝視那些你的族人所造出的珍貴神器時，你心裡面很清楚你想要在祖先所留下來的遺產上貢獻你的心力。

因此，你將會需要一些鍥而不捨的精神，以及正確的材料...

遊戲目標

因著矮人對其群體的貢獻，他們的傳奇才能傳承下來。這些是以他們所貢獻和保護的資源來衡量。在遊戲結束時，每個玩家計算各自所收集的鋼(♄)，黃金(☉)和神器(⚔)的數量。

擁有這三個項目最多數量的玩家成為「群眾的英雄」，也就是遊戲的優勝者。平時時，由擁有最多勳章(♣)的玩家獲勝。

如果還是平手，則比較擁有鐵(♁)的數量，仍然平手的話就比較神器(⚔)的數量。

遊戲開始的設置

按照每張起始牌(1盞點亮的油燈(♂♂♂)上橙色實心方塊圖案在九宮格的相對位置，排成3x3的九宮格，代表在礦坑的地點。把九張特殊行動牌洗勻後，♁圖示面朝上，分成三堆放在礦坑旁邊。把高山牌洗勻，面朝下置於礦坑旁邊，這是高山抽牌堆。

每位玩家選好一個顏色，拿取2個該顏色的主要工人(♁)和剩下的相同顏色的增援工人(♁)，以及所有的資源指示物，放在所有玩家都可以取用的地方，形成補充區。

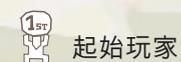
遊戲中所有資源的數量都視為沒有上限，但是一個玩家不能擁有超過4個工人。如果一個玩家需要拿取一個資源而補充區已經沒有該資源時，該玩家應該使用其他的代用物來代替該資源。

選用的高山牌設置規則：

為了減少遊戲的隨機性，兩個亮燈的牌(♂♂♂)和三個亮燈的牌(♂♂♂♂)應該分開洗牌。形成高山牌堆時，應該把兩個亮燈的牌堆放在三個亮燈牌堆之上。

符號

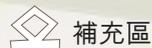
矮人族這款遊戲使用以下的這些符號來標示各種基本的行動。



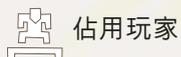
起始玩家



所有玩家



補充區



佔用玩家



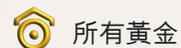
未保護



已保護



鋼



所有黃金



黃金



鐵



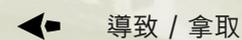
神器



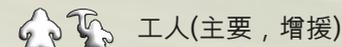
勳章



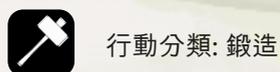
禁止



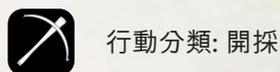
導致 / 拿取



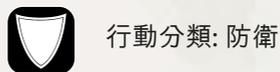
工人(主要，增援)



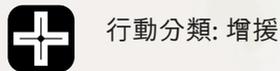
行動分類: 鍛造



行動分類: 開採



行動分類: 防衛



行動分類: 增援

煉鋼說明

退回三個鐵指示物到補充區。從補充區拿取兩個鋼指示物。

在規則說明書最後的術語表，列出了所有牌上的符號並加以詳細解釋。



遊戲如何進行

矮人族遊戲會進行一連好幾輪。每一輪遊戲由三個階段(開採、行動派遣和行動觸發)所構成。遊戲會一直進行直到一輪結束時有玩家製作出4個神器，或是玩家需要從高山牌堆抽牌卻無牌可抽，就結束整個遊戲。

遊戲開始時，把起始玩家指示物(👤)拿給最近完成一項無私舉動的玩家。(或是隨機決定)

開採階段

依序一次一張，總共從高山牌堆上方抽兩張牌，依照牌上九宮格橘色實心格子指示的位置，放到九宮格礦坑的相對應格子上。新的牌會蓋掉相同位置上的舊牌。如果這兩張牌放的格子相同，棄掉第二張牌抽取並放置第三張牌。如果第三張牌還是在相同的格子，則棄掉第三張牌，但不再抽取第四張牌。

高山牌中剛好有六張牌(包含起始的那一張)，會對應到九個格子中的每一個格子。

在礦坑中每個格子的所有牌都是公開資訊，任何玩家都可以在任何時候查看它們，但是不可以更動牌的順序。

當需要從高山牌堆中抽一張牌卻無牌可抽時，遊戲立即結束。

行動派遣階段

從起始玩家開始，按照順時鐘方向，每個玩家依序決定派遣一個工人(👤)在礦坑可用的空位上，或是選擇一張特殊行動牌。

1. 分派一個工人 - 可以放一個主要工人(👤)在九個礦坑格子中任一個還沒被其他工人(👤)佔據的格子上。把工人(👤)放在礦坑中將會在行動觸發階段觸發一次該行動。

2. 特殊行動 - 選擇特殊行動，不需要把主要工人(👤)放在礦坑中，而是放兩個主要工人(👤👤)，或是花費4個勳章(🏆)和放置一個工人(👤)到特殊行動牌堆的其中一堆，並抽取該牌堆最上面一張牌。無論是以上兩種情形的哪一種，該牌堆並不像礦坑格子一樣禁止其他工人進入，其他玩家還是可以在同一輪使用相同的特殊行動牌堆。該特殊行動牌朝上有(👤)的一面的效果會立即被觸發，然後把這張牌翻面，按照開採階段的步驟處理，把它放在礦坑九宮格。如果該礦坑的格子上已經有一個工人(👤)，擁有該工人(👤)的玩家此時在新牌蓋上之前，觸發執行原礦坑牌上的行動。

該工人(👤)會停留在原來的地方，也就禁止在這一輪再派遣其他工人到這張新牌的格子上。而該工人(👤)在這一輪的行動觸發階段也不再觸發執行這張新牌上的行動。(譯註：作者說可以把該工人放平，在行動觸發階段可以作為提醒，此工人在此輪已經觸發過。不過此做法僅適用於一至三人遊戲，在四到五人遊戲時，必須另尋其他方式標記。)

當所有玩家都選完一個行動後，所有還有主要工人(👤)的玩家開始在剩下可用的行動中選擇第二個行動。第二個主要工人的行動派遣以相反的順序進行，由最後一位玩家開始擺放工人，依反時鐘方向依序進行。任何沒有剩下主要工人(👤)的玩家就跳過此步驟。

行動觸發階段

一旦所有的主要工人都被派遣完畢，玩家依照以下的順序觸發每一個工人的行動：



增援 - 這時候可以分派從增援格子得到的額外工人(👤👤)到其他未被佔用的行動格。這些額外的增援工人(👤👤)不可以被分派去執行特殊行動。如果有兩個或以上的玩家執行增援行動，分派增援工人(👤👤)是以玩家行動派遣的順序進行，依序放第三個、第四個增援工人(👤)。如果分派增援工人(👤)時，礦坑已經沒有未被佔用的格子，該增援工人(👤)就迷路走失了而沒有任何作用。所有增援工人(👤)必須等主要工人(👤)觸發執行完行動後才輪到他們執行該類行動。如果起始玩家執行增援行動(⊕)，在此輪結束時，必須把起始玩家指示物(👤)傳給順時鐘方向的下一位玩家。



防衛 - 如果在防衛格子(🛡️)裡有一個工人(👤)，該格的怪獸就被打敗，卡牌上的效果也不會觸發。每一次成功的防衛，該玩家可以獲得一枚勳章(🏆)。防衛格(🛡️)中如果沒有任何工人(👤)，此時怪獸展開攻擊，詳細記錄在卡牌上的效果就會影響所有的玩家。防衛格(🛡️)觸發的順序是從礦坑的左上角開始，沿著水平列由左到右，然後再從上到下。



開採 - 所有被工人(👤)佔據的開採格(⚒️)現在開始按照各自卡牌上的指示觸發行動。開採格(⚒️)可以以任何順序觸發。



鍛造 - 所有被工人(👤)佔據的鍛造格(🔨)現在開始按照各自卡牌上的指示觸發行動。如果起始玩家(👤)執行一個鍛造行動(🔨)，在此輪結束時，必須把起始玩家指示物(👤)傳給順時鐘方向的下一位玩家。

一輪結束

若起始玩家在此輪觸發過增援或鍛造行動，把起始玩家指示物(👤)傳給順時鐘方向的下一位玩家。所有的主要工人(👤)回到玩家各自的遊戲區。把所有棄置或使用過的指示物(X)放回補充區。

遊戲結束計分舉例

遊戲結束後：

1. 小明有 4🏆、9👤和 8👤，而小芬有 2🏆、10👤和 12👤，則小芬獲勝，因為小芬在三種資源中有兩項資源數量勝過小明。
2. 小明有 4🏆、9👤和 8👤，而小芬有 2🏆、9👤和 14👤，雙方各自有一項資源數量贏過對方，但是有一項資源數量平手，因此在資源數量總成績平手。然而小芬有 9個勳章(🏆)，小明則只有7個，最終由小芬獲勝。
3. 小明和小芬在主要資源數量和勳章數量上都平手，鐵的數量小芬有 5👤，小明則是 1👤，所以最終還是由小芬獲勝。

結合兩套遊戲

一套矮人族可以支援最多三個人一起遊戲。結合第二套矮人族的話則支援的遊戲人數可以增加到五人，遊戲的規則如下：

遊戲開始的設置，按照一般指示設置每一套遊戲，形成兩個遊戲區。使用相同顏色工人[♁]的兩個玩家，其中之一在分派工人時讓工人站立，另一玩家則讓工人躺下，以此區分不同玩家的工人。

在開採階段時，每個高山牌堆各抽出兩張牌，並分別放置到各自的遊戲區。

在行動派遣階段和行動觸發階段，玩家可以分派他們的工人[♁]到任一或兩個礦坑還未被佔據的格子，其他規則如常。

當規則提到影響整個礦坑時，兩個遊戲區18個格子都會受到影響。

單人遊戲

在矮人族的單人模式中，你將會面對三個不同等級，由遊戲規則自動操控的對手其中之一，奇力，金靈和索林·橡木盾。奇力是你的第一個對手，他將幫助你學習基本的遊戲方法。打敗他之後，你將獲得挑戰金靈的資格，他是一個更令人敬佩的對手。打敗金靈之後，你就已經準備好對決矮人族傳說中最強的對手索林·橡木盾。

除了以下所述的例外，遊戲的進行就如同一般的雙人遊戲。不分遊戲對手的困難等級，規則自動操控的對手：

1. 每一輪遊戲總是先開始行動，玩家順序不會被任何方式改變。
2. 在你分派完第一個工人後[♁]立即輪到他分派他的第二個工人。
3. 立即分派他從增援行動獲得的額外增援工人^{♁♁}，而非等到行動觸發階段。
4. 絕不會採取特殊行動。

奇力

在每張礦坑牌的九宮格上，有一個黑色實心工人[♁]圖示。

此圖示是用來指示奇力派遣主要工人時的擺放位置。

每一輪派遣第一個主要工人[♁]時，他會檢查採礦階段最後一張被抽出來且加入礦坑的高山牌上的九宮格。

他的第一個主要工人[♁]會放在黑色工人[♁]圖示所標示的九宮格格子。放第二個主要工人[♁]時，他會檢查你的第一個主要工人[♁]所在格子牌上的九宮格參考圖。同樣的方式，他會把工人[♁]放在黑色工人[♁]圖示所標示的九宮格格子。

如果這個格子已經被佔用導致奇力不能把他的工人[♁]分派到這個格子上，他就會選擇白色工人[♁]圖示所標示的九宮格格子。如果你選擇不放一個主要工人[♁]在礦坑九宮格上，而是選擇一個特殊行動，他會參考你那張特殊行動牌上的九宮格參考圖。

如果奇力選擇了增援行動[⊕]的格子，在行動觸發階段他會把兩個增援工人^{♁♁}放在該增援行動[⊕]的同一水平行的格子。如果不行，他就會把他們放在和增援行動[⊕]同一垂直列的格子。如果兩者都不可行，他就會把一個工人[♁]放在同一水平行的格子，另一個放在同一垂直列的格子。

金靈

一般而言，金靈以和奇力相同的方式派遣他的工人[♁]。然而，他是一位具備較多知識的對手，在有些狀況下他會選擇把工人分派到不一樣的地方：

如果他要分派他的第二個工人[♁]時，增援行動[⊕]的格子還沒被佔用，他就會選擇它。如果有超過一個增援行動[⊕]的格子可以選擇，他會以由左至右，從上而下的順序移動，選擇第一個碰到可以使用的礦坑格子。

他的第三和第四個工人[♁]會以和奇力一樣的方式擺放。

如果金靈無法充分利用格子的行動，例如沒有所需的資源去鍛造[⚔]一件神器[⚔]，他會嘗試另尋其他格子分派他的工人[♁]。從他拒絕分派的格子同一水平行開始由左至右，他會選擇第一個碰到可用的格子。如果都沒有任何格子符合條件，就算是他無法使用這個格子，他還是會選用起初的那個格子。

除了以上提到派遣工人的規則外，金靈還擁有兩項強大的特殊能力：

金靈是一個大師級打鐵高手。當他在行動觸發階段使用鍛造行動[⚔]時，如果他有足夠的資源，他就可以接連觸發兩次鍛造行動。

金靈極度享受戰鬥帶來的榮耀，渴望成為一個受人尊崇的戰士。因此，除了由他自己觸發防衛行動[⚔]而獲得勳章[🏆]以外，每次當你選用特殊行動時，金靈也能獲得勳章[🏆]，如以下所述的規則：

當你第一次選用特殊行動，他獲得一面勳章[🏆]，第二次時他獲得兩面，第三次他獲得三面。

整場遊戲你不可以選用超過三次特殊行動。

只要任何時候金靈累積取得12面勳章[🏆]，他就立即贏得這場遊戲。

索林·橡木盾

除了從不選用他無法使用的格子外，索林·橡木盾遵循所有和金靈相同的規則。

如果索林·橡木盾遵循規則後，還是無法找到有用的格子，他會由左至右，從上而下評估礦坑中的所有格子，直到找到一個有用的格子為止。

工作人員名單

美術: Lars Munck

遊戲設計: Lee Broderick

外觀設計: Tony Cotterill

生產: Timo Multamäki

規則書編輯: Colin Taylor

遊戲測試: Colin Taylor,

M.S. Edwards, Daniel Wilmer,

Dan Austin, Dimitri Louwet

& playtesters

@ UKGE 2019

內容物

66 張卡牌:

54 張和語言無關的卡牌
(9 張起始礦坑牌 & 45 張高山牌)

9 張特殊行動牌

3 張規則提示牌

12 個工人 3 種顏色，每個顏色 4 個工人

106 個資源方塊 (1x, 3x 和 9x)

32 個灰色方塊代表鐵

32 個黃色方塊代表金

32 個藍色方塊代表鋼

10 個紫色方塊代表神器

24 個綠色木片代表勳章

起始玩家標示物

Mountain Card Glossary



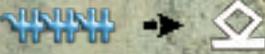
鐵礦脈: 從補充區拿三個鐵。



金礦脈: 從補充區拿一個黃金。



煉鋼: 把三個鐵放回補充區然後拿兩個鋼。



鑄劍: 把三個鋼放回補充區然後拿一個神器。

所有以鐵造行動生成神器的步驟都類似，只在於花費的資源不同 - 把適當的資源放回補充區然後拿一個神器。



半獸人劫掠者: 如果此輪結束時沒有防衛，玩家不能觸發開採行動



礦坑妖精: 如果此輪結束時沒有防衛，每個玩家必須把一個鐵放回補充區。



噴火龍: 如果此輪結束時沒有防衛，每個玩家必須把一個黃金放回補充區。



巨大噴火龍: 如果此輪結束時沒有防衛，每個玩家必須把各自擁有的所有黃金放回補充區。



焰髮妖精: 如果此輪結束時沒有防衛，每個玩家必須把他們各自擁有的兩個黃金換成兩個鐵。如果一個玩家只有一個黃金，他必須把這個黃金換成一個鐵。



勇氣的獎勵: 任何在防衛格有工人 的玩家，每一個工人 可以得到一面勳章。計算工人數量時，所有防衛行動 的格子都算。



增援: 此輪你可以派遣額外兩名工人。



輪替起始玩家: 如果選擇此行動的玩家是此輪的起始玩家，在此輪結束時，將起始玩家標示物傳給他左手邊的玩家。

鍛造行動 和增援行動 都適用此效果。

