

created by Luis Brüh

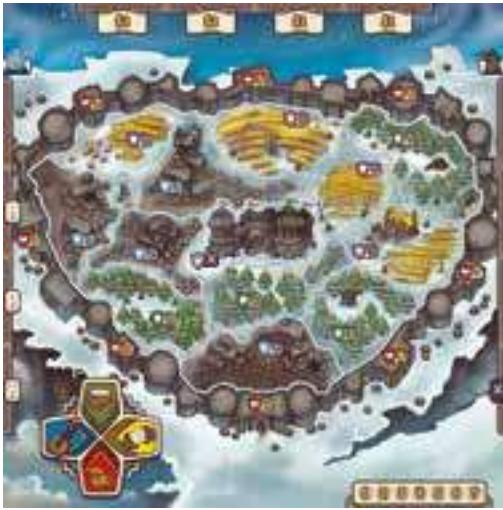
DWARFS

* winter *



Composants

Compagnon nain, jetez un œil à nos fournitures. Étudiez notre histoire et chacun de nos outils. Apprenez à jouer de nos instruments et chanter nos chansons, car nous aurons besoin de tout cela pour survivre au terrible hiver. C'est facile, suivez-moi. Allons-y!



Plateau de jeu (48x48cm)



4x plateau de joueurs (25x15cm)



Jeton d'hiver



Jeton de 1er joueur



10x jetons de catastrophe

24x Marqueurs de joueur
(6 par joueur)



4x jetons de musique



Héros de départ (28 cartes)



Héros (28 cartes)



Catastrophes (12 cartes)

CONCEPTEUR & ARTISTE : Luís Brüh | **CREATEURS:** Constantine Kevorque

Testeurs: Alexandros Manos, André Teruya Eichemberg, Anastasios Grigoriadis, Carlos Couto, Evellyn Brühmüeller, 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 | **REMERCIEMENTS :** Amarice, Fabio Piovesan, Darren Hsiao & Boardsheep, John Jacobs, Kei Kouji, Grizzly Overland, Patrick Stangier, Tim Hotaling.

Soutien: support@vesuviusmedia.com | **droit d'auteur:** Vesuvius Media - 2017



28 nains en miniatures (7 de chaque couleur)



Monstres (16 cartes)



16 miniatures de monstres (2 de chaque type)

Installation

L'hiver est ici... nous avons effectué nos préparatifs. Nos murs sont grands et leurs fondations solides, mais ils sont inutiles sans nos héros pour les défendre contre nos ennemis! Ce combat ne sera pas facile, mais notre chanson doit continuer!



A Monstres:

Mélanger les cartes des monstres. Placez les cartes et miniatures à portée de main de tous les joueurs.

B Plateau de jeu:

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

C Héros:

Mélanger les cartes Héros. Placez 4 cartes face visible pour créer le pool de héros.

D Désastres:

Mélanger les cartes de désastres. Placez les cartes de désastres et les jeton de désastres à portée de main de tous les joueurs.

E Marqueurs de joueur:

Chaque joueur prend un plateau de joueur, 6 marqueurs de joueur et 1 jeton de musique.

F Miniatures:

Chaque joueur prend les 7 nains de sa couleur et les place sur son plateau de joueur.



Action Track

Hand-size Track

Installation du plateau de joueur:

Il ya 4 ressources dans ce jeu: l'or, le bois, le pierre et la nourriture. Vous commencez le jeu avec 2 ressources de chaque. Utilisez votre jeton en pièce de monnaie pour garder la trace de votre or et vos jetons de caisses pour garder la trace de votre nourriture, pierre et bois. Quand vous gagnez ou perdez des ressources, bouger le jeton correspondant en conséquence le long de la piste de ressources. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 7 ressources de chaque.
Placez 1 jeton rouleur sur le point 5 de la piste action. Placez l'autre jeton rouleur sur le point 7 de la piste de Taille de la main.

G Paquet d'action:

Chaque joueur prend 7 cartes de héros de départ (1 de chaque) pour former son paquet d'action initial. Remarquez que toutes les cartes Héros de Départ valent 0 Points de Victoire (PV) lors de la notation des Héros à la fin du jeu.



Les cartes Héros de départ de chaque joueur ont un ruban de leur couleur au bas de l'icône PV.



H Jeton de 1er joueur

Le plus jeune joueur reçoit le jeton de 1er joueur.



I catastrophe imminent:

Si vous jouez avec 3 joueurs, placez 1 carte de désastre face visible à côté du plateau de jeu. Si vous jouez avec 4 joueurs, révélez 2 cartes de désastre.



J Les défenseurs:

Dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir du 1er joueur, le 2ème joueur place 1 nain sur n'importe quelle zone du plateau de jeu. Ensuite, les 3ème et 4ème joueurs placent chacun 2 de leurs nains sur n'importe quelle zone.

K Piste d'hiver:

Placez le jeton d'hiver sur le 1re point de la piste d'hiver sur le plateau de jeu.



Les champs de bataille!

Il y a 5 zones différentes sur le plateau de jeu:

forêt



Mine



Champ



Château



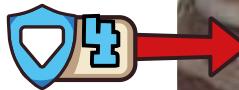
Mur



Chaque zone (hormis le Château) possède une icône indiquant leur type et leur numéro. Les cartes feront référence à ces combinaisons uniques pendant la partie.



Par exemple, quand vous jouez un désastre ou un monstre avec l'icône suivante, ça fait référence à la zone de mine numéro 4.



Sauf indication contraire, les nains peuvent être placés et déplacés vers n'importe quelle zone du plateau de jeu. Vous pouvez avoir plusieurs monstres, désastres et nains occupant la même zone.



Cette image illustre la configuration initiale pour une partie à 4 joueurs

Jouer! Vous êtes maintenant prêt à jouer! Continué vers la section "Vue d'ensemble de jeu"



Réserve de héros

Monstres révélés

Le prix des héros en or

Catastrophes révélées

Champ

Champ

Forêt

Mine

Mine

Champ

Mine

Château

Champ

Forêt

Forêt

Forêt

Mine

Music Hall

Piste d'hiver Si vous survivez 7 semaines, comptez les PV pour déterminer le gagnant!

Vue d'ensemble de jeu

L'hiver saisit la terre de son étreinte glacée! Les nain doivent combattre de terrifiantes créatures et les éléments pour survivre. Même si l'objectif de chaque clan est d'acquérir le plus de point de victoire (PV), le seul moyen de gagner est de coopérer!

Une session de Dwarfs Winter dure 7 rondes, appelé des "semaines". Chaque semaine est divisée en 4 phases. Après la 7eme semaine, on compte les points et un gagnant est déterminé.

Phase 1: L'invasion ennemie | **Phase 2:** Préparation | **Phase 3:** Actions | **Phase 4:** Résolution

Phase 1: L'invasion d'ennemie

1.1)) Rafraîchir Les pistes

Chaque joueur remplit leur main à 7 et leurs actions à 5 en déplaçant le jeton rouleur en première position de la piste correspondante. Chaque joueur récupère également son jeton de musique du Music Hall.



1.2) L'attaque des monstres!

Le premier joueur décide l'ordre dans lequel les monstres vont être activé. Il choisit un monstre, le rapproche du château en le déplaçant d'une zone et effectue son talent. Après que tous les talents de ce monstre sont résolus, il choisit le prochain monstre. Répétez cette étape jusqu'à ce que chaque monstre sur le plateau de jeu ait bougé et leurs talents effectués.



Bouge chaque monstre une zone plus près du château...



... ensuite activez son talent!

S'il n'y a pas de monstre sur le plateau de jeu, rien ne se passe. Continuez au section 1.3: Renforcement des monstres!

Afin de résoudre le talent d'un monstre, appliquez son effet à tous les joueurs concernés. Par exemple, si le monstre vous fait perdre une action, tous les joueurs remettent leur jeton rouleur 1 point vers la droite de la piste d'action. Sauf indication contraire, le talent d'un monstre ne s'empile pas si vous avez plusieurs nains dans sa zone d'effet. Donc, si vous avez 2 Nains dans les zones affectées par un Géant de Givre, vous ne perdez pas 2 Actions, vous ne perdez que 1.



Quand vous perdez une action ou votre taille de main se réduit, vous devez déplacer le jeton concerné une espace vers le droite de votre plateau de joueur. Vous ne pouvez jamais avoir moins de 3 actions ou une taille de main inférieure de 5.

Talents des monstres

Chaque monstre a son propre talent qui change le jeu. Sauf indication contraire, le talent d'un monstre est activé pendant son attaque. En plus de l'attaque du monstre, vous ne pouvez pas produire de ressources dans la zone occupée par un monstre. Seuls les talents qui produisent sont affectés par les monstres. Si vous n'avez pas assez de nourriture, bois, ou pierre pour payer un monstre, vous payez l'équivalent en or.



Si vous avez des Nains dans sa zone ou à côté, perdez 1 Action.



Choisissez un autre monstre et déplacez-le une fois.



Si vous avez des Nains dans sa zone ou à côté, réduisez la taille de la main de 1.



Si vous avez des Nains dans sa zone ou à côté, perdez 1 bois.



Chaque joueur retourne 1 Nain de la zone de ce monstre à son plateau de joueur.



Lorsque ce monstre apparaît, révélez 1 désastre supplémentaire.



Si vous avez des Nains dans sa zone ou à côté, perdez 1 nourriture.



Vous ne pouvez pas jouer l'instrument correspondant à la zone du monstre.

1.3) Renforcement des monstres!

Après que vous avez bougé tous les monstres sur le plateau de jeu, ajoutez de nouveaux monstres (si nécessaire) selon le nombre de joueurs. A la fin de cette phase, vous devriez avoir un nombre de monstres égal au numéro indiqué ci-dessous:

Monstres: 1 joueur: 2 monstres; **2 joueurs:** 3 monstres; **3-4 joueurs:** 4 monstres.



Afin d'ajouter un nouveau monstre, le 1er joueur pioche une carte du paquet de cartes de monstres et la place face visible dans une espace vide au bord du plateau de jeu. Ensuite, il place la miniature du monstre sur le plateau de jeu dans la zone d'arrivée indiquée sur la carte. Il est possible d'avoir plusieurs monstres dans la même zone.



Certains monstres, comme le roi ogre, ont un talent qui s'active seulement lorsqu'ils sont ajoutés au jeu. Vous devez résoudre ces talents dès que leurs miniatures sont placées sur le plateau de jeu.

1.4) Révéler un désastre

Le 1er joueur pioche la première carte du paquet de désastres et la place face visible dans un espace libre à côté du plateau de jeu. Après, il place un jeton de désastre au lieu indiqué par la zone d'arrivée sur la carte.



Les désastres ne se déplacent pas. Ils restent dans leur zone jusqu'à ce qu'un joueur a le le nombre de nains dans la zone et les ressources nécessaires pour le conquérir. Tant qu'un désastre n'a pas été surmonté et que son jeton n'a pas été enlevé, vous ne pouvez pas produire de ressources dans cette zone. Seules les capacités produisant sont affectées par les désastres.

Si, à la fin d'une semaine, il y a au moins 4 désastres sur le plateau de jeu, vous perdez immédiatement.



Conseil: Si possible, évitez d'avoir toutes les zones d'un type de ressource bloquées par les monstres et les désastres. Cela peut produire un piège mortel!

Phase 2: Préparation

Pendant la phase de la préparation, les joueurs préparent leur main de héros à partir de leur paquet d'action. Ces cartes s'activent pendant la phase d'action

Jetez un coup d'oeil à votre paquet d'action. Voici vos héros! Chaque joueur commence avec les mêmes 7 cartes dans leur paquet d'action. Au fur et à mesure, votre paquet s'agrandira avec l'achat de héros supplémentaires .



Choisissez un nombre de cartes égale au numéro indiqué sur la piste de taille de main sur votre plateau de joueur.
Ces cartes forment votre main, pendant que le reste des cartes sont placées face verso à côté de votre plateau de joueur.

Comme vous ne pourrez jouer des cartes seulement pendant la phase d'action vous devriez choisir judicieusement vos cartes afin de créer une stratégie gagnante!



Phase 3: Actions!

La piste d'action sur votre plateau de joueur indique combien d'actions vous pouvez effectuer pendant cette phase. Vous pouvez combiner les actions, tel que:

Placer un nain, déplacer un nain, acheter une carte de héros, ou jouer un instrument (Tra-la! Tra-la!). Vous pouvez aussi battre un monstre ou conquérir un désastre comme des actions libres si vous avez les ressources requises et les nains dans la zone.

3.1) Placer un nain

Pour une action, vous pouvez placer 1 nain de votre plateau de joueur dans une zone, mais vous ne pouvez pas placer 2 nains dans la même zone pendant un tour. Vous pouvez répéter cette action plusieurs fois par tour, tant que vous avez assez d'actions.



3.2) Déplacer un nain

Pour une action, vous pouvez bouger un nain vers une zone adjacente. Vous pouvez répéter cette action plusieurs fois par tour, tant que vous avez assez d'actions.



3.3) Acheter une carte de héros

Afin d'acquérir une carte de héros, vous devez dépenser une action et le montant d'or indiqué sur le plateau de jeu en dessous de la carte. Placez votre nouveau héros face verso dans votre paquet d'action. Ensuite, déplacez les cartes de héros restantes au-dessus du plateau de jeu un espace vers la droite afin de remplir l'espace vide, et retournez une nouvelle carte du paquet de héros face visible. Vous avez seulement droit à cette action UNE FOIS par tour.

1) choisissez votre héros

2) payez son prix

3) Placez-le dans votre paquet de cartes

4) Glissez et remplissez

Type de musique

PVs gagné

Talent d'héro

\$2 \$2 \$1 \$1

0 2 3 4 5

Une bonne variété de héros à votre disposition est essentielle afin d'arriver à la victoire.

3.4) Jouer d'un instrument



Vous pouvez utiliser une action pour jouer d'un instrument qui n'a pas été joué encore pendant la semaine. Placez votre jeton de musique au-dessus de l'instrument que vous avez choisi au Music Hall.

Vous ne pouvez pas choisir un instrument qui a déjà un jeton au dessus.

Vous pouvez maintenant jouer vos cartes qui présentent le même instrument. Vous n'avez pas besoin de jouer toutes les cartes de cet instrument.

Après que vous avez joué et résolu vos cartes, chaque joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) peut jouer des cartes avec le même instrument choisi.

Vous avez seulement droit à cette action UNE FOIS par tour.

Par exemple, le joueur jaune choisit le tambour et place son jeton de musique sur le symbole correspondant au Music Hall sur le plateau de jeu. Ensuite, il joue une carte pour produire 1 bois dans chaque forêt qu'il occupe. Puisqu'il a 2 nains dans 2 zones de forêt, il reçoit 2 bois.

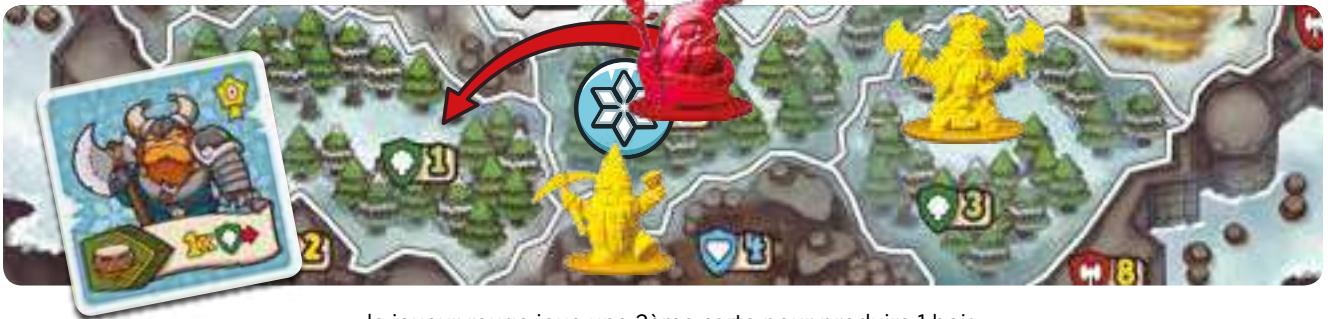


... Ensuite le joueur jeune joue une autre carte avec le tambour afin de déplacer un nain de la forêt 1 à la mine 4.

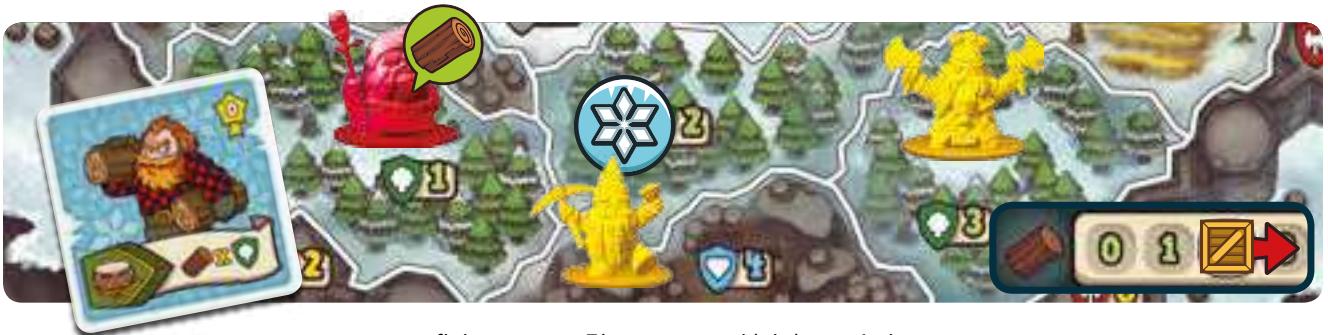


Ensuite, à leur tour, chaque joueur peut jouer des cartes de sa main correspondant à l'instrument choisi.

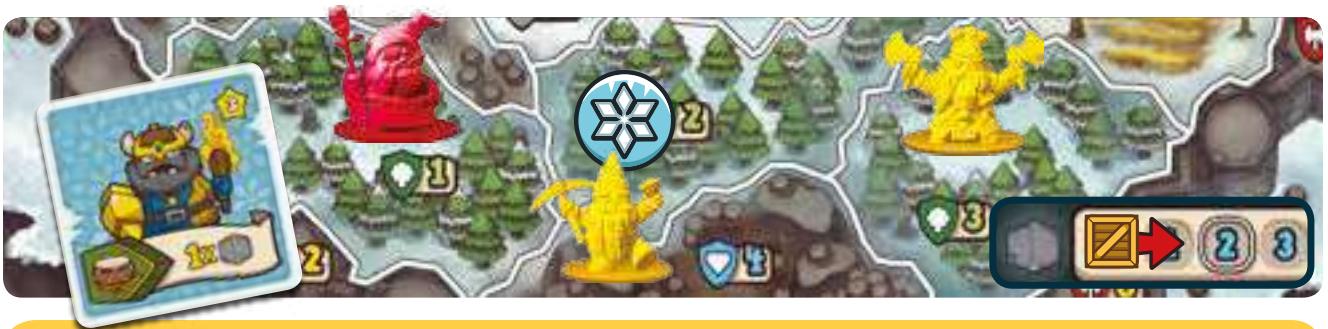
...Puisqu'il ne peut pas produire de ressources dans des zones avec des désastres, le joueur rouge joue une carte pour déplacer son nain de la forêt 1 vers la forêt 2.



... le joueur rouge joue une 2ème carte pour produire 1 bois.



... et finit avec une 3ème carte qui lui donne 1 pierre.



Souvenez-vous: La production des ressources vient des zones, et est bloquée par des désastres et/ou les monstres.

Talent des héros



Produisez 1 bois par forêt que vous occupez.



Produisez 1 nourriture par champ que vous occupez.



Produisez 1 pierre par mine que vous occupez.



Obtenez 1 or



Bouger un nain (l'un des vôtres ou celui d'un autre joueur) d'une forêt vers une zone adjacente



Bouger un nain (l'un des vôtres ou celui d'un autre joueur) d'une un champ vers une zone adjacente



Bouger un nain (l'un des vôtres ou celui d'un autre joueur) d'une mine vers une zone adjacente



Payez 2 or pour acquérir un héros supplémentaire parmi ceux disponibles



Obtenez 1 nourriture, 1 pierre et 1 bois.



Placez ou bougez 2 de vos nains.



Obtenez 2 bois



Obtenez 2 nourritures



Obtenez 2 pierres



Obtenez 2 ors



Si ça ne fonctionne pas, je prend mon marteau! Si ça ne fonctionne encore pas, je prend ma hache! Si ça ne fonctionne toujours pas, je prend un verre...

<p>2</p>  <p>Obtenez 1 bois ou 1 nourriture</p>	 <p>Obtenez 1 bois ou 1 pierre</p>	 <p>Obtenez 1 pierre ou 1 or</p>	 <p>Obtenez 1 nourriture ou 1 or</p>
<p>2</p>  <p>Bougez 2 nains (les vôtres ou ceux d'un autre joueur) de forêts vers une zone adjacente</p>	<p>2x</p>  <p>Bougez 2 nains (les vôtres ou ceux d'un autre joueur) de champs vers une zone adjacente</p>	<p>2x</p>  <p>Bougez 2 nains (les vôtres ou ceux d'un autre joueur) de mines vers une zone adjacente</p>	<p>1x</p>  <p>Placez ou bougez 1 de vos nains</p>
<p>2</p>  <p>Enlevez 1 de vos nains du plateau de jeu afin d'obtenir 3 ors.</p>	 <p>Payez 1 bois afin d'obtenir 3 nourritures</p>	 <p>Payez 1 pierre afin d'obtenir 3 ors.</p>	
<p>3</p>  <p>Obtenez 1 bois</p>	 <p>Obtenez 1 nourriture</p>	 <p>Obtenez 1 pierre</p>	 <p>Obtenez 1 or</p>

3.5) Action Libre: Battre un monstre.



Pendant votre tour, si vous avez le nombre de nains dans la même zone qu'un monstre et que vous avez les ressources nécessaires, vous pouvez le battre. Retournez les nains utilisés à votre plateau de joueur, déplacez vos jetons en fonction des ressources dépensées et retirez la figurine du monstre du plateau de jeu. Enfin, prenez la carte du monstre et placez-la dans une pile personnelle. Il comptera parmi vos PVs à la fin du jeu.

3.6) Action Libre: Conquérir un désastre

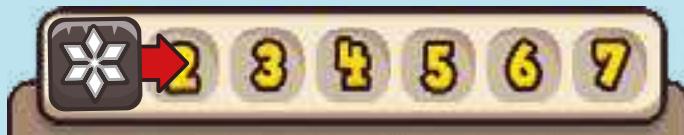


Pendant votre tour, si vous avez le nombre de nains dans la même zone qu'un désastre et que vous avez les ressources nécessaires, vous pouvez le conquérir. Retournez les nains utilisés à votre plateau de joueur, déplacez vos jetons en fonction des ressources dépensées, obtenez l'or indiqué, et retirez le jeton du désastre du plateau de jeu. Enfin, prenez la carte du désastre et placez-la dans une pile personnelle. Il comptera parmi vos PVs à la fin du jeu.

Phase 4: Résolution!

Si, à la fin de la semaine, il y a 4 désastres présents ou qu'un monstre est dans le château, vous avez tous perdu!

Si ce n'est pas la 7ème semaine et vous n'avez pas perdu, déplacez le jeton d'hiver 1 espace vers la droite et donnez le jeton de 1er joueur au prochain joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre).



Si c'est la fin de la 7ème semaine et que vous n'avez pas succombé face aux monstres et aux désastres, vous avez survécu à l'hiver! Le printemps est arrivé et vous comptez vos PVs pour déterminer le grand gagnant!

Remporter la partie!

A la fin du jeu, le joueur avec le plus de Points de Victoire (PV) gagne. Comptez vos PV comme suit:



Monstres battus:

Chaque monstre battu vous donne le montant de PV indiqué sur sa carte.



Désastres surmontés:

Chaque désastre surmonté vous donne le montant de PV indiqué sur sa carte.



Héros obtenu:

Chaque héros dans votre paquet d'action vous donne le montant de PV indiqué sur sa carte.



Fabricant:

Pour chaque type de ressource à l'espace 7 de sa piste à la fin du jeu, vous gagnez le montant de PV indiqué sur le plateau de joueur.



Armée:

A la fin du jeu, si vos 7 nains sont sur votre plateau de joueur, vous gagnez 3 PVs.

Match nul:

Si 2 joueurs ont le même montant de PVs, celui avec le plus de nain sur son plateau de joueur gagne. Ensuite, c'est celui avec le plus de PVs des héros, puis celui avec le plus d'or, puis celui avec le plus de nourriture, puis celui avec le plus de pierre, puis celui avec le plus de bois, puis celui qui a surmonté le plus de désastres et dernièrement celui qui a battu le plus de monstres. S'il n'y a toujours pas de gagnant, les joueurs partagent la victoire!

Exemple des PVs:



Puisqu'il a 7 ors à la fin de la partie, le joueur jaune gagne 3 PVs.



Puisqu'il a 7 pierres à la fin de la partie, le joueur jaune gagne 2 PVs



Puisqu'il a 7 nains sur son plateau de joueur à la fin de la partie, le joueur jaune gagne 3 PVs.



Le joueur jaune obtient également des points de ses cartes de héros acquis pendant la partie. Dans cet exemple, son total est: $(3+2+2+2+1+3)$ 13 PVs

Et enfin, il gagne des PVs pour chaque désastre surmonté $(3+3)$ et chaque monstres battu $(5+3)$. Total: 14 PVs.



Décompte final:

Le score final pour le joueur jaune est: $3+2+3+13+14= 35$ PVs!

Jeu Solo:

Dans un jeu solo, vous jouez comme une partie classique mais avec les modifications suivantes:

- 1 Le joueur commence avec 4 ors et 4 de chaque ressource.
- 2 Au lieu de recevoir 1 jeton de musique, il en reçoit 3. Dans un jeu solo, vous pouvez placer 1 jeton de musique comme action gratuite.
- 3 Il peut utiliser plusieurs actions pour acheter des cartes de héros pendant son tour: cette action n'est pas limitée à 1 par tour (seulement limitée par le nombre d'actions).

Si vous survivez à l'hiver, comparez vos PVs à la liste suivante pour mesurer votre succès:

Le survivant: 25 PVs et 4+ désastres surmontés..

Le chasseur: 30 PVs et 5+ monstres battus.

Le chevalier de la table ronde: 35 PVs et 7+ Héros acquis.

Le Roi du Froid: 40 PVs et au moins 1 ressource à l'espace 7 de sa piste.

La Légende: 50 PVs et 7+ monstres battus et 7+ désastres surmontés.

Variation cauchemardesque:

Si vous voulez un plus gros défi, ajoutez 2 désastres au lieu d'un pendant les semaines 3, 5 et 7.



Variation soif de sang:



Pour chaque différent type de monstre que vous avez battu lors du jeu, gagnez 1 PV additionnel!

Dans cet exemple, le joueur aurait gagné 18 PVs pour ces monstres battus. En plus, il aurait 3 PVs extra pour leur soif de sang!

L'extension Légendaire

La colère de la reine de glace est supérieur à ce que nos héros peuvent endurer. C'est maintenant le temps de s'aventurer dans les grottes de cristal et faire appel aux légendes de la terre, du tonnerre et de la glace!

Composants: 12 désastres, 8 monstres (cartes et miniatures) 4 héros de départ et 12 nains légendaires.

Le contenu de cette extension est indiqué avec ce symbole:



L'effet boule de neige:

Si vous jouez un désastre dans la même zone où il y a déjà un autre désastre et qu'il y a 3 désastres ou moins en jeu, jouez un désastre supplémentaire.

Talents des monstres légendaires



S'il y a un nain présent dans la zone ou à côté, déplacez ce monstre une zone plus près du château



Si vous avez un nain présent dans la zone ou à côté, perdez 1 or.



Si vous avez un nain présent dans la zone ou à côté, perdez 1 pierre.



Si vous avez un nain présent dans la zone ou à côté, perdez 1 nourriture, 1 pierre et 1 bois.

Les classes légendaires:

Au début du jeu, chaque joueur reçoit une carte du sage. Le sage vous permet de promouvoir 1 de vos nains basiques à un nain Légendaire (ci-dessous) pour 2 ors. Remplacez la figurine d'un de vos nains sur votre plateau de joueur par la figurine du nain légendaire de votre choix de votre couleur de votre choix. Rangez le nain remplacé dans la boîte. Vous pouvez contrôler les 3 nains légendaires durant la partie si vous le désirez. Chaque nain Légendaire vaut 2 PVs à la fin du jeu.



Le Guerrier glacé:
Il compte comme 2 nains pendant les combats contre les monstres.



Le défenseur de la terre:
Comme 2 nains enverse conquérir des désastres - comme 2 nains pour surmonter un désastre



Le roi du tonnerre:
Jouer le roi sur le plateau de jeu depuis votre plateau de joueur compte comme une action gratuite.