

DWERCAR



GRANNA
EXPERT





Зміст:

Підготовка до гри	4
Ресурси	6
Тепло	6
Хід гри	7
Очки	7
Копальня	8
Приклад видобутку ресурсів	8
Ігрові дії	10
Локації на ігровому полі	11
Картки проектів	14
Перерва в роботі	15
Головний майстер	15
Кінець раунду	15
Кінець гри	15
Різновиди проектів та особливі правила	16
Таблиця властивостей карток	18
Перелік елементів гри	20

Я, юний писар (щиро кажучи, талановитий та амбітний, який плекає надію, що його слова збережуться у віках), досі не можу повірити, що отримав запрошення від самого Кайлендера Крімзонсміта, головного архітектора славнозвісної копальні. Так! Запрошення відвідати сам Двергар, - де мають за честь працювати лише найвидатніші рудокопи та майстри. Тут кожен коваль, інженер та залізних справ майстер - легенда у своїй благородній справі. Можу уявити, яка заздрість охопить усіх тих, хто глузливо й їдливо натякав, що гном мусить володіти чимось потужнішим, ніж перо, і що ліпше




в я взяв до рук кайло. Отакої! Стривайте, здається я відволікся... Отже, вірите ви чи ні (краще вам таки повірити мені на слово), але земля тремтить за багато кілометрів від гори, жар від печей охоплює вас, щойно ви потрапляєте в долину Двергару, а удари молотів та скрегіт ланцюгів у шахті зливаються у дивовижну мелодію. Це найкращі звуки, які будь-коли торкались вух гнома. Я безмежно радий, дорогий читачу, що ти тримаєш в руках ці хроніки. Через ці рядки, написані моєю талановитою рукою, ти матимеш змогу уявити велич та красу справжньої гордості усіх гномів - копальні Двергару.

Пенв्रो Редгаунтлет
«Двергар - хроніки
із серця світу»
1887р

Кожен гравець керує роботою окремого клану гномів. Усі вони трудяться над розбудовою підземного королівства Двергар. Клан, який отримує найбільшу кількість очок за завершення проектів архітектора, стає переможцем.

Гра складається з раундів. Протягом раунду кожен з гравців робить один хід, який складається з трьох дій. Суть майже кожної дії - покласти гнома на певну локацію ігрового поля і отримати від цього вигоду. Виконуючи дії, гравці видобувають ресурси (**вугілля, залізо, золото та кристали**), переробляють їх та використовують для завершення проектів, які приносять переможні очки та іноді надають додаткові бонуси під час гри або фінального підрахунку балів.

На додачу до мінеральних ресурсів у цій грі є п'ятий ресурс - **тепло**. Жар від розпалених печей рухає всі механізми Двергара. Проте цей ресурс є недовговічним, тож для його раціонального використання гравці мають розширювати мережу

власних печей. Гномів у грі символізують фігурки, колір яких вказує на їхню спеціальність (**інженер** , **коваль** , **рудокоп** ). Якщо ви відправите гнома на роботу за його фахом, ви отримаєте додаткову вигоду, тому мудре керування працівниками є запорукою перемоги у цій грі. Гноми виконують завдання різних гравців. Завдяки різній кількості робітників певної спеціальності у кожному розіграші ваша гра завжди буде неповторною.

Двергар - величезне королівство, і не лише клани гравців працюють над різноманітними проектами. На початку кожного раунду (крім першого) відкривається картка подій, яка впливатиме на його перебіг.



Підготовка до гри:

1. Розташуйте ігрове поле в центрі столу так, щоб було зручно усім гравцям. Збудуйте шахту, розмістивши усі 5 рівнів з вагонетками один над одним у секторі, позначеному літерою **A**.

2. Візьміть колоди із картками проектів, які ви будете завершувати у цій грі. В залежності від кількості гравців використовуйте наступну кількість колод:


Кількість гравців	Кількість колод	Колоди, рекомендовані для початківців *
2	2	
3	3	
4	4	

* Досвідчені гравці обирають довільну комбінацію проектів.

Кожна колода проектів містить 9 карток (4 базових проекти та 5 ускладнених). Розділіть базові та ускладнені проекти з обраних колод. Окремо перетасуйте усі базові картки. Так само окремо перетасуйте ускладнені. Утворіть колоду з перетасованих базових карток у верхній частині та перетасованих ускладнених карток у нижній частині.

Відкрийте верхні 5 карток та розкладіть поруч із колодою у секторі «Проекти».

Приклад:

4 гравців обрали для гри такі колоди карток . Вони відділили базові проекти від ускладнених.

Потім окремо перетасували усі 20 ускладнених проектів **1** і поклали їх на ігрове поле на місце, позначене літерою **B**.

Потім перетасували усі 16 базових проектів **2** та поклали їх зверху на колоду із ускладненими **C**.



Вагонетки у копальні



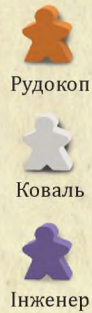
3. Оберіть гравця, який розпочне гру. Ним буде гравець з найдовшою бородою. Якщо ж у жодного з гравців немає бороди, нехай першим ходить найменший. Перший гравець обирає за кольором свій клан гномів, бере головного майстра відповідного кольору **D**, планшет гравця, жетони печей та кубик для позначення рівня тепла. Те саме роблять і інші гравці за годинниковою стрілкою. Кожен гравець розміщує в довільному порядку на планшеті гравця по дві печі холодною стороною догори **E**. Протягом гри гравці зможуть побудувати додаткові печі. Наразі усі гравці встановлюють кубик рівня тепла на позначці «0» **F**. Покладіть усі круглі маркери на початку шкали для ведення рахунку на ігровому полі на позначці «0» **G**.



Картки подій



Робітники



4. Перетасуйте картки подій, відокремте 9 з них та покладіть їх долілиць на сектор **Н** на ігровому полі. Решту карток покладіть в коробку, у цій грі вони не знадобляться.

Кількість відокремлених карток визначає тривалість гри. Можна зіграти у коротший варіант, наприклад, із 7 картками подій. Перша картка подій відкривається після завершення 1го раунду, тому загальна кількість раундів на 1 більше ніж карток подій, задіяних у грі.

5. Розташуйте усі види ресурсів (вугілля, залізо, золото, кристали) поруч з ігровим полем. Це буде ваш банк **І**. Ресурси практично невичерпні. Щойно закінчаться камінці, що мало ймовірно, використовуйте замість них спеціальні жетони (1 камінець, покладений на жетон, замінює 3 або 5 камінців цього виду).

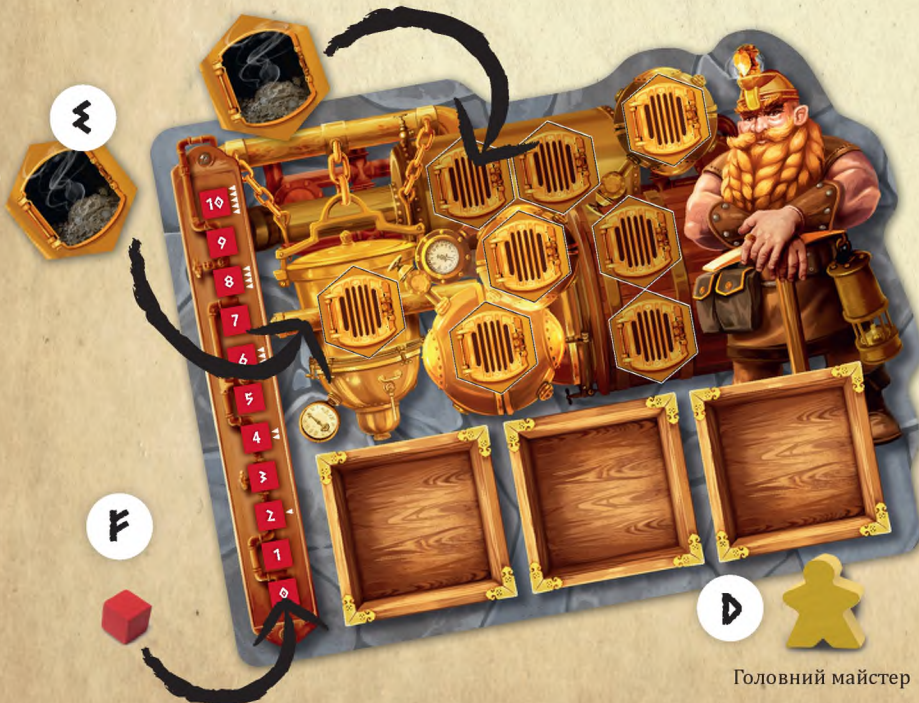


6. Перемішайте усіх робітників та, не дивлячись, поверніть у коробку 6 з них. У цій грі вони не знадобляться. Отже, у кожній грі буде різний набір спеціалістів. (Може навіть трапитись, що якась спеціальність зовсім не буде задіяна). Із 12 гномів, що залишилися, теж не дивлячись, роздайте кожному гравцю по одному, а решту розкладіть на зображення силуетів на ігровому полі, а саме: у лабораторії алхіміка, біля ковальських міхів, у майстерні, у студії головного архітектора, у кузні та у копальні. (У грі для 2-х гравців розмістіть по одному гному на кожному рівні копальні; для 3-х гравців – не кладіть гнома на 4-й рівень; для 4-х гравців – залиште порожніми 3 та 4).

7. Розподіліть стартові ресурси наступним чином, починаючи з гравця, який ходитиме першим:

Гравець	Стартові ресурси	У вагонетці
1		у вагонетці на рівні
2		у вагонетці на рівні
3		у вагонетці на рівні
4		у вагонетці на рівні

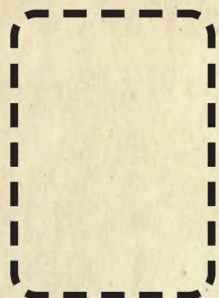
8. Встановіть колесо відліку раундів **Д** на цифрі 1.



Головний майстер



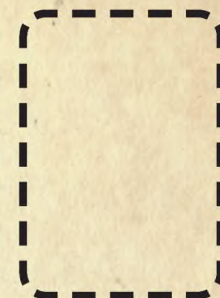
Позначки для проектів
зі Східного регіону



Місце для
завершених
проектів

Місця для печей *

* Порядок розміщення печей
на планшеті гравця не має значення



Місце для
модернізованих
проектів

Рівень тепла

Місця для ресурсів

Ресурси гравця:

Гравці мають бачити робітників (головного майстра та гномів), ресурси та печі одне одного. Вони також мають бачити рівень тепла у ваших печах. Картки із завершеними проектами кладіть поруч з планшетом гравця: немодернізовані зліва, а модернізовані справа.

Тепло:

Розпалена піч генерує тепло. Для підняття рівня тепла на своїй шкалі на 1 позначку гравець перевертає свою піч згаслою стороною догори та одразу використовує отримане тепло.



Розпалена піч



Холодна піч

Кожному гравцю слід підтримувати полум'я у розпалених печах, оскільки наприкінці кожного раунду гравці, які мають хоча б одну розпалену піч, можуть розпалити одну зі своїх згаслих печей.

Рівень тепла також можна підняти, виконуючи дії на ігровому полі (наприклад, у кузні) своїми гномами. Якщо гравець отримує тепло на ігровому полі, ↑ він відповідно переміщає свій маркер тепла. Гравець може використати це тепло ↓ в будь-який момент під час свого ходу, не загасивши жодну з печей. Однак, тепло – ресурс недовговічний, і в кінці свого ходу кожен гравець опускає рівень тепла на своїй шкалі до 0 (отже, невикористане тепло втрачається даремно). Гравець може використовувати тепло, отримане від печей та на шкалі одночасно. Наприклад, для використання 3 одиниць тепла він може загасити одну піч (це дає 1 тепло) та опустити рівень тепла на своїй шкалі на 2 одиниці (1+2=3). Тепло на шкалі не може розпалити холодну піч, а його рівень не може бути вище 10.

На початку гри кожен гравець має по дві холодні печі. Щоб отримати більше тепла, необхідно їх розпалити або побудувати нові і теж розпалити.

Хід гри:

Отже, гра складається з раундів. Гравець, який розпочав гру, ходить першим у всіх раундах. Якщо будь-яка картка проєктів була завершена, перед початком ходу наступного гравця відкрийте верхню картку з колоди і покладіть її на місце, що звільнилось. У свій хід гравець виконує три дії поспіль. Наприкінці ходу рівень тепла на шкалі опускається до 0. Хід переходить за годинниковою стрілкою до наступного гравця.

Щойно останній гравець зробив свій хід, раунд закінчується. Відкладіть активну картку подій (якщо є) та відкрийте верхню картку подій аби дізнатися, що у цей час відбувається у Двергарі, і який вплив це матиме на усіх гравців. Виконайте дію, зображену на картці. Гравці, які мають хоча б одну розпалену піч, розпалюють одну зі своїх згаслих печей. Покрутіть колесо раундів за годинниковою стрілкою на один крок вперед. Це початок нового раунду!



Порядок ходу кожного гравця:

- ◆ Поновіть картки проєктів до 5 відкритих,
- ◆ Виконайте 3 дії,
- ◆ Опустіть рівень тепла на шкалі до 0.



Кінець раунду:

- ◆ Відкладіть використану картку подій,
- ◆ Відкрийте наступну та виконайте те, що на ній вказано,
- ◆ Кожен гравець, який має хоча б 1 розпалену піч, може розпалити ще одну,
- ◆ Покрутіть колесо відліку раундів.



Очки:



Важкою працею кожен клан гномів здобуває пошану, оцінити яку можна за допомогою очок. Всі гравці починають з . Щоразу коли гравець отримує , переміщуйте його маркер на шкалі по периметру ігрового поля. Переможцем стане гравець із найбільшою кількістю очок.



До цього часу мені важко було погодитись з думкою, яка панує серед поважних гномів, що звуки, які доливають з кюзні, це не просто гуркіт та брязкання. Я щиро дивувався, ба більше, був спантеличений, коли чув, що для декого це не какофонія, а вишукана музика. О, як же я помилявся! Почувши на власні вуха симфонію у виконанні молотів, щипців та зубил, я все зрозумів. А диригентом цього дійства виступає ніхто інший, як легендарний та шанований майстер серед ковалів Двергара, Шейн Даркдиггер.

Мусу визнати, я далеко не є експертом з коштовного каміння та цінних руд. Однак, готуючись до написання для тебе, мій дорогий читачу, цих хронік, я ретельно дослідив це питання і значно поглибив свої знання. І тепер можу із впевненістю сказати, що все, що відбувається у копальні, має найвищу якість та є неоціненним скарбом.

Ці скарби піднімаються на поверхню і потрапляють у вражаючої краси залу. Спробуйте лише уявити, скільки руди та коштовного каміння щодня потрапляє сюди... Так, ви можете спробувати уявити, але, боюсь, вам забракне фантазії.






Спустившись хоч би на один рівень вниз, ви відчуєте загадкову ауру копальні. Вашому погляду відкриються щільні поклади залізної руди, пронизані блискучими нитками золота. Не зважаючи на музику ковалів, яка долинає згорн, мені здавалося, що тут я стою у цілковитій тиші. Усе, що я відчував, – це безмежне благоговіння.

Коштовності виблискують і мерехтять, ніби очі загадкових створінь, які, здається, тобі підморгують. Якщо на верхніх рівнях копальні відчувалась якась таємничість..., то тут ти просто поринаєш з головою у містерію підземного світу. Я втратив будь-яку надію передати словами свої відчуття в глибинні копальні Двергара. Це місце просто огорнуло мене своєю таємницею. Що ж, принаймні я спробував своєю писаниною передати хоча б децицію своїх емоцій...



Копальня:

Копальня Двергара має 6 рівнів:

- ◇ Рівень для вивантаження ресурсів
- ◇ Транзитний рівень 
- ◇ **1** рівень, на якому видобувають 
- ◇ **2** рівень, на якому видобувають 
- ◇ **3** рівень, на якому видобувають 
- ◇ **4** рівень, на якому видобувають 

Ресурси, видобуті в копальні, не відразу потрапляють у розпорядження гравця. Спершу їх кладуть у вагонетку на відповідному рівні, щоби потім підняти на поверхню за допомогою підйомника. За один робочий хід підйомника вагонетки піднімаються на один рівень вгору, наближаючи ресурси до свого власника.

Отже, усі гравці відповідають за транспортування ресурсів. Інколи, піднімаючи вагонетку зі своїми ресурсами, ви мимоволі допомагаєте своїм суперникам. Але іноді й суперники стануть вам у нагоді.

Додаткові ресурси:

У копальні можна здобувати додаткові ресурси. Для цього слід встановити одну з ваших печей на відповідному рівні копальні (див. пояснення на с. 15). Кількість отриманих ресурсів також можна збільшити завдяки постійному ефекту трьох модернізованих проектів Західного регіону (картки № 2, 3, 4) або (протягом 1 раунду) завдяки карті подій «**Нове родовище гірського кришталю**». В результаті будь-якого з цих ефектів (встановлена піч, певні проекти або Нове родовище гірського кришталю) гравець отримує:

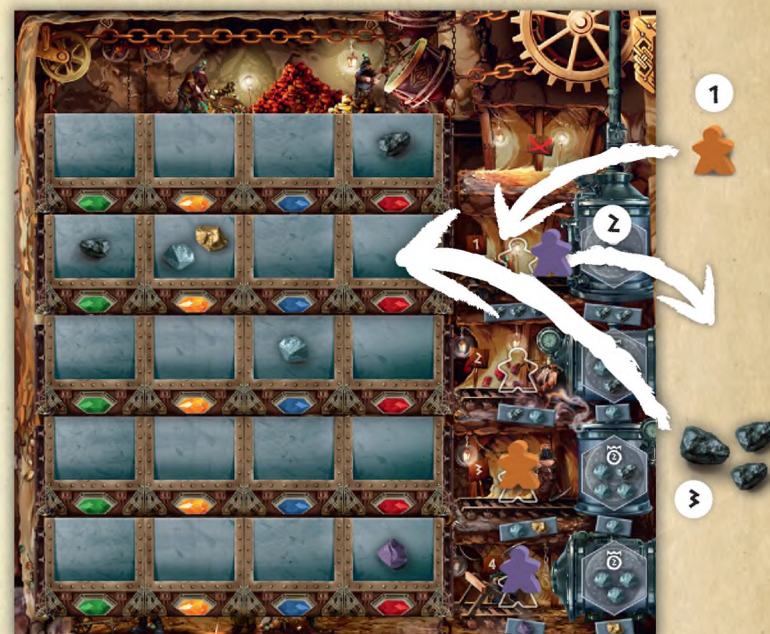
- ◇ на **1** рівні - 
 - ◇ на **2** рівні - 
 - ◇ на **3** рівні - 
 - ◇ на **4** рівні - 
- 



Примітка!





Додаткові ресурси з різних джерел **не поєднуються**.

Приклад видобування ресурсів:

Хід червоного гравця – Дія 1:





Червоний гравець має ось таких гномів:  та .


- 1 Гравець вирішує відправити рудокопа  на **1** рівень копальні.
- 2 Там зараз знаходиться інженер , тому червоний гравець забирає інженера, а на його місце кладе рудокопа .
- 3 На цьому рівні копальні можна видобути вугілля. Червоний гравець бере з банку  і кладе його у свою вагонетку на цьому рівні.





Хід червоного гравця – Дія 2:



Тепер у червоного гравця є такі гноми:  та .


- 4 Гравець відправляє щойно отриманого інженера  на **2** рівень копальні.


Там наразі немає жодного гнома, тому червоний гравець не отримує робітника замість свого інженера.

- 5 Червоний гравець видобуває на цьому рівні   та кладе їх у свою вагонетку.


Хід червоного гравця – Дія 3:

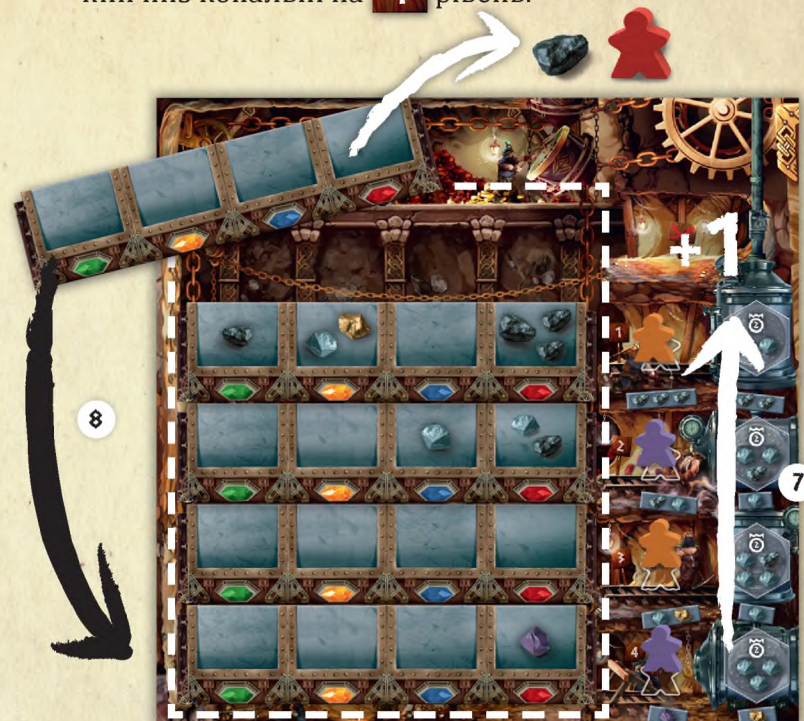


Тепер, маючи лише гнома .

- 6 Червоний гравець відправляє коваля  на підйомник та...

- 7 ... піднімає всі вагонетки на 1 рівень вгору.

- 8 Червоний гравець отримує . Ряд вагонеток, які розвантажувались на верхньому рівні, переміщується в самісінький низ копальні на **4** рівень.



На цьому хід червоного гравця завершено.

Червоний ходив останнім, тому це ще й кінець раунду. Отже, гравці відкривають наступну картку подій:



Так сталося, що хтось у Двергарі двічі підняв підйомник! В результаті гравці отримують наступні ресурси:

Гравець	Перший підйом	Другий підйом
	  	 
	—	
	 	—
		—

Ігрові дії:

Загалом є 11 різних дій, які гравець може виконати у цій грі. 10 пов'язані з локаціями на ігровому полі (4 рівні копальні та 6 робочих зон у королівстві Двергар). Потреба у 11й дії виникає, коли у гравця не лишилося жодного гнома.

Дія	Чого можна досягти	Потрібні
1 рівень копальні		-
2 рівень копальні		-
3 рівень копальні		-
4 рівень копальні		-
Лабораторія алхіміка	Обміняти ресурси	
Ковальські міхи	Розпалити піч	
Підйомник	Підняти вагонетки	
Майстерня	Виготовити піч	
Кузня	Обміняти ресурси	
Студія головного архітектора	Завершити проект	
Перерва у роботі	Забрати з поля свого головного майстра та робітника	-

Для виконання будь-якої дії на ігровому полі гравець повинен взяти одного зі своїх гномів та покласти на відповідну локацію. Якщо на цій локації вже є робітник, заберіть його собі, а на його місце покладіть свого гнома:

◆ Якщо на потрібній вам локації знаходиться робітник (інженер, рудокоп або коваль) ви забираєте його собі і можете використовувати для подальших дій (під час цього чи наступних ходів).



◆ Якщо ж на потрібній вам локації знаходиться головний майстер, він повертається до свого власника.

◆ Якщо потрібна вам локація порожня, ви розміщуєте там свого гнома, виконуєте дію, але не отримуєте натомість жодного робітника.

Гравець, в якого на руках не залишилось гномів (вони всі на ігровому полі), може оголосити **Перерву в роботі** і забрати з поля свого головного майстра та одного з робітників (інженера, рудокопа або коваля).

У кожній локації за межами копальні крім базової можна виконати одну з двох додаткових дій. Для цього потрібно покласти гнома відповідної спеціальності. Наприклад, у ковальських міхах:



дасть вам змогу розпалити усі свої печі



підніме рівень тепла на вашій шкалі на 2 поділки



зможуть виконати лише базову дію, передбачену цією локацією

Виконувати базову чи додаткову дію не обов'язково! Ви завжди можете:


- ◆ Виконати базову та додаткову дії за допомогою гнома відповідної спеціальності,
- ◆ Виконати лише додаткову дію,
- ◆ Виконати лише базову дію, навіть якщо використали гнома відповідної спеціальності,
- ◆ Не виконувати жодних дій, а лише обміняти гномів на тій чи іншій локації.

Локації на ігровому полі:

Копальня:


На всіх рівнях копальні можна отримати ресурси, які на них видобувають (зображені під силуетами гномів) і покласти у свою вагонетку, якщо вона пуста. Якщо у ній вже є якісь ресурси, вона вважається повною і докладати ресурси у неї не можна. Ви все ще можете покласти гнома на будь-який рівень і натомість забрати іншого, який там знаходиться. Якщо ви виконуєте дію у копальні за допомогою свого головного майстра, він, після виконання дії, потрапляє до вагонетки і разом з ресурсами під час гри піднімається на поверхню. Забрати його ви можете разом із ресурсами.

Рівень 1


На **1** рівні ви отримуєте  у свою вагонетку (за умови, що вона пуста)



Рівень 2


На **2** рівні покладіть у свою вагонетку (за умови, що вона пуста) 

Рівень 3

На **3** рівні покладіть у свою вагонетку (якщо вона пуста) 



Рівень 4


На **4** рівні покладіть у свою вагонетку (якщо вона пуста) 

Підйомник:



Підніміть вагонетки на 1 рівень вгору. За кожен витрачений **одиницю тепла**, ви можете додатково піднімати вагонетки на 1 рівень.

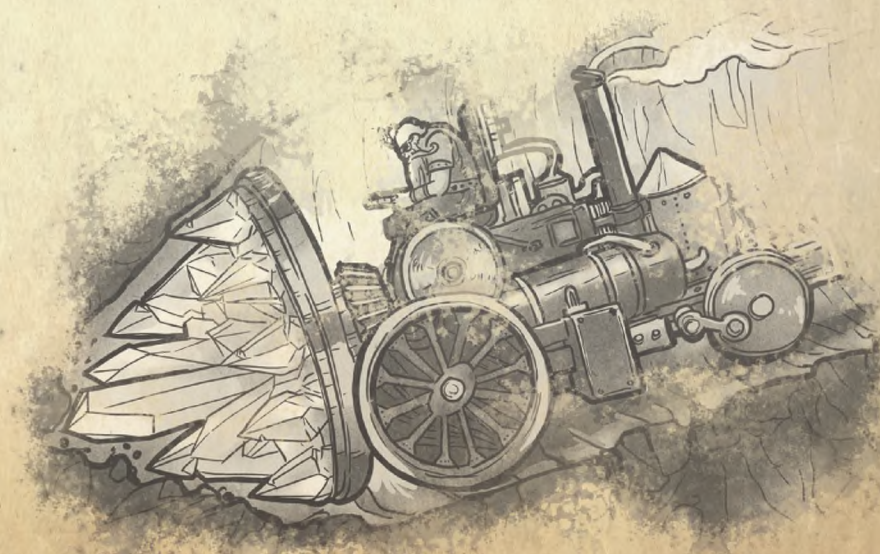


Ви отримуєте  за кожен підйом ліфта, доки в будь-якій вагонетці знаходяться ресурси.

Попередження: якщо всі вагонетки пусті, додаткові очки не нараховуються (правителі Двергара не схвалюють нераціональне використання підйомника).




Ви можете покласти по 1 вугіллю у всі вагонетки (навіть якщо вони заповнені) на одному з рівнів на ваш розсуд. Це можна зробити до або після підйому вагонеток.








Майстерня:



Тут ви можете виготовити для себе одну піч, заплативши . Виготовлену піч покладіть на своє ігрове поле холодною стороною догори.



Завдяки цьому гному ви можете виготовити ще одну додаткову піч, заплативши за неї  . (Отже, у цій локації ви можете отримати 2 печі, заплативши загалом   .



Можете розпалити одну зі своїх печей.

Ковальські міхи:



Розпаліть одну зі своїх печей.



Розпаліть усі свої печі.















Підніміть рівень тепла на шкалі на 2 позначки.

Лабораторія алхіміка:













Обміняйте один вид ресурсу на менш коштовний по курсу, зображеному на малюнку.

(напр.  можна розмінити на   або  на   .

Під час однієї дії ви можете виконати лише ОДИН обмін по курсу (напр. за одну дію ви не можете обміняти  на  , а потім  на .



Ви можете зробити 2 додаткових обміни (3 обміни в цілому). Можна також обмінювати ресурси, щойно отримані в ході обміну.

Приклад: ви можете обміняти  на   (це перший обмін), тоді обміняти   на      (у якості 2 та 3 обміну).







Розпаліть одну піч та підніміть рівень тепла на шкалі на 1 поділку.





Кузня:



Обміняйте менш коштовні ресурси на більш коштовні, використовуючи тепло, яке у вас є. Кількість обмінів не обмежена.

Приклад: ви можете витратити 1 тепло та ,
щоби виробити , потім витратити 1 тепло та 
і отримати .



 Модернізуйте один або більше із завершених вами проектів. Для цього вам потрібно сплатити вказану на картці проекту вартість модернізації + 1 додаткове тепло. Якщо у вас достатньо ресурсів, за 1 дію ви можете модернізувати необмежену кількість проектів.


 Підніміть рівень тепла на 1 поділку (це тепло можна використати у цій самій дії у кузні).








Студія головного архітектора:




Потрапивши сюди, ви можете завершити будь-який проект з 5 відкритих, сплативши ціну, вказану зверху на картці. Картку проекту покладіть зліва від власного планшета гравця. Якщо у вас достатньо ресурсів, ви можете одразу модернізувати цей проект, сплативши ціну, вказану внизу картки. Опис карток проектів ви знайдете на стор. 14. Кожен завершений проект одразу принесе вам  (вказані у правому верхньому куті). Відповідно до цього перемістіть вперед маркер ведення рахунку. Модернізований проект приносить додаткові  (вказані у правому нижньому куті картки).

 Поверніть собі один ресурс, щойно сплачений за проект. Вартість не зменшується: для завершення проекту ви повинні мати необхідну кількість ресурсів! Спершу ви сплачуєте вказану ціну і лише тоді повертаєте собі один ресурс.

- ◆ Ані тепло, ані ресурси, сплачені за модернізацію проектів, не підлягають поверненню.
- ◆ Повернути можна лише той ресурс, який у ціні проекту представлений більш ніж 1 одиницею.

Наприклад: якщо завершення проекту вартувало вам   , то ви можете повернути собі лише , але не .

 Зменшує вартість модернізації проекту на 2 одиниці тепла. На відміну від бонусу за інженера, коваль відразу зменшує ціну.

Картки проектів:

Кожна картка проекту містить наступну інформацію:



- 1 Кольорова печатка – вказує, до якої колоди (регіону) належить ця картка.
- 2 Вартість проекту – ресурси, які вам доведеться сплатити для його завершення.
- 3 Очки, які ви отримуєте за завершення проекту.
- 4 Вартість модернізації – ресурси, які потрібно сплатити для модернізації проекту
- 5 Додаткові очки – очки, які ви отримаєте за модернізацію проекту
- 6 Результат модернізації – додаткові ефекти від модернізації проекту
- 7 Номер картки

Детальний опис усіх карток проектів ви знайдете на стор. 18

Отже, кожен проект можна модернізувати, сплативши ціну, вказану у нижній частині картки. Завершуючи проект, ви на власний розсуд можете одразу його модернізувати, щоб отримати додаткові та бонусні дії (вказані у нижній частині картки під рискою). Модернізовані проекти кладіть справа від свого планшета гравця. Модернізувати проект можна одночасно з придбанням проекту (це не окрема дія) якщо у вас є необхідні ресурси.



Західний регіон



Нова шахта



Золоті тераси



Стара шахта



Східний регіон



В мене перехоплювало подих від однієї думки, що я зможу повачити гігантський підйомник, який щодня постачає ресурси талановитим майстрам Двергара. І ось сьогодні я бачу його на власні очі! Це видовище перевершило всі мої сподівання! Це була насолода для очей та особливий привід для гордості! Навіть мого письменницького таланту не вистачить, аби змалювати взаємодію цих товстезних ланцюгів та рухомих механізмів у широченній шахті. Легендарний майстер Дей Джуелхаммер (відомий ще з часів експедиції у Східний регіон та своїми унікальними розробками паропроводу) якось поділився зі мною власними враженнями. «Щодня цей механізм викликає у мене подив та хвилювання так, ніби бачу його вперше, – сказав він. – Ти зрозумієш про що я, коли я прокатаю тебе у одній з цих вагонеток!»... У той момент, я сподівався, що він жартує...

Декому може здатися, що, враховуючи високий попит на виготовлення печей у Двергарі, майстрам немає часу думати про естетику. Але так може думати лише той, хто не знайомий з підопічними Каріма Флатеркрашера, не просто залізних справ майстрами, а ювелірами. Кожна піч – витвір мистецтва. Водночас кожна з них виготовлена, аби служити віками. Вірте чи ні, хоча краще вірте: тут все відповідає стандартам Двергара.

Роздмухай вогонь! Хутчіш! Розпалювання печей у Двергарі – робота настільки неовідна, що працівники тут трудяться цілодобово. Думаєте, хтось скаржиться на такий графік? Помиляєтесь! Кількість важаючих тут працювати невинно росте!

У цій просторій студії зібрались найкращі уми серед гномів-архітекторів. Коли кожен з них напружено працює над своїм проектом, здається, що навіть повітря тут пронизане жагою до знань та загадковими цікавинками. Саме тут, з дозволу найлюбов'язнішого Кайлендера Крїмзонсміта, я пишу ці рядки. Буває, що підслухавши архітекторів, я на години поринаю в обговорення майбутньої розбудови Двергара.



Перерва в роботі:

Якщо у вас не лишилося жодного гнома, ви можете у якості однієї з дій під час свого ходу оголосити перерву у роботі своїх гномів і забрати з ігрового поля свого головного майстра та одного з гномів (рудокопа, коваля або інженера). Їх одразу можна використовувати у наступних діях.



Дуже рідко, але буває, що в тунелях, цехах та майстернях Двергара лунає звук золотого рогу. Він закликає зробити перерву. Лише раз я чув цей звук. Можливо у вас слово «перерва» викликає полегшення та радість, але тут все інакше. Звісно, гноми Двергара слухняні робітники і дотримуються порядку, але перерва не викликає ні в кого особливого ентузіазму. Бо тут усі люблять працювати.




Головний майстер:



У головного майстра є три властивості:

- ◆ Він відданий своєму господарю і завжди повертається з ігрового поля прямісінько до нього.
- ◆ При виконанні дії у копальні стрибає у вагонетку господаря разом із ресурсами і чекає підняття наверх.
- ◆ Якщо гравець розміщує майстра на якусь із робочих зон, він також може встановити свою піч поруч із цією локацією, постійно підігриваючи цю частину Двергара.



Для встановлення гравець бере піч зі свого планшету гравця, сплачує ціну, вказану на зображенні печі у відповідній робочій зоні та кладе піч на це місце, отримуючи . Забрати піч назад або переставити її не можна, але у майбутніх раундах власник печі отримуватиме певні бонуси:

- ◆ Кожна піч, встановлена на будь-якій із 6 робочих зон за межами копальні, приносить гравцю, який її встановив, 1 одиницю тепла щоразу, коли хтось із суперників ставить сюди свого гнома.
- ◆ Якщо гравець встановив таку піч на одному із рівнів копальні (зображені справа від гномів з 1 по 4 рівень), він отримує

додаткові ресурси (зображені під пічкою) щоразу, коли ставить свого гнома на цей рівень. Наприклад, на **1** рівні власник печі отримує  замість .

Пічку на такі локації можна класти гарячою або холодною стороною. Холодною, на нашу думку, практичніше, бо на ній видно колір гравця. Лише власник такої печі отримує описані вище бонуси. На одному місці можна встановити лише одну піч.


Кінець раунду:


Після того, як кожен гравець зробив свій хід, гравець, що ходив першим, відкриває верхню картку з колоди карток подій. Одразу виконайте дію, яка вказана на цій картці (на стор. 18-20 кожна картка описана детально).


Наприкінці раунду кожен гравець, у якого є хоча б одна розпалена піч, може запалити одну зі своїх холодних печей. Для початку наступного раунду поверніть колесо на один крок за годинниковою стрілкою.


Кінець гри:

Гра закінчується в кінці раунду, перед яким була відкрита остання картка подій. Деякі картки проектів приносять гравцям додаткові очки наприкінці гри. Більш детально про це на наступній сторінці.

Переможцем стає гравець з найбільшою кількістю .

Якщо декілька гравців отримали однакову кількість очок, перемагає власник найбільшої кількості .

Якщо у декількох гравців однакова кількість ,

перемагає той, у кого найбільше .

Далі так само переможець визначається

за кількістю  та .

Якщо гравці мають однакові ресурси, вони розділяють перемогу.



Різновиди проектів та особливі правила:

Усі проекти у цій грі поділені на 5 колод. Проекти з однієї колоди позначені печатками певного кольору. Під час підготовки до гри відберіть 2, 3, або 4 колоди (залежно від кількості гравців). Це зробить кожну вашу гру унікальною і спонукатиме вас застосовувати щоразу різні стратегії. Отже, колір печатки вказує, що проект спрямований на розбудову того чи іншого регіону Двергара. Існує 5 таких регіонів.




Західний регіон. Тут працює багато потужних машин та безліч механізмів, гудять конвеєрні стрічки, які весь час транспортують ресурси.

Гравець, який завершив найбільше проектів з синіми печатками із Західного регіону, може зробити ще один хід, тобто 3 додаткові дії. Якщо декілька гравців зібрали однакову кількість проектів з синіми печатками, усі вони виконують по ще одному ходу (по 3 дії) в звичному порядку.



Нова шахта. Наразі вона ще не працює. Гноми лише копають якомога глибше, щоб зрозуміти, чи є тут цінні поклади ресурсів. Кожен, хто зробить свій внесок у розвиток Нової шахти, здобуде визнання жителів Двергара.

За кожен модернізований проект з зеленою печаткою із Нової шахти гравець отримує додаткові . Отже, перша така картка принесе вам 2 додаткових бали, друга 4, третя 6 і т.д. Як бачите, додаткові бали за картки із зеленою печаткою стрімко зростають. Не дайте суперникам назбирати багато карток з Нової шахти!



Під час мого перевування у Двергарі найдосвідченіший з майстрів (а окрім того, розробник найсучаснішої копальні, відомої під назвою Нова Шахта) люб'язно погодився провести для мене екскурсію. Я мав честь зазирнути у кожен закуток та кожну щілинку цього велетенського комплексу. Навіть карта цього регіону виглядає вражаюче. Треба сказати, що навіть з найдетальнішою картою, але без гарного гіда, у вас є всі шанси загубитись у цьому місті-копальні.

Західний регіон зустрів нас гучним крещендо робочих інструментів. А вже саме тут їх виготовляють. Інструменти найвищої якості. А ще я дізнався, що на окраїні Західного регіону є місце, яке гноми між собою називають безоднею. Була навіть створена спеціальна комісія на чолі з Гейліном Боронспадом, заступником Головного архітектора, для дослідження цієї незвіданої безодні.

Отже, Нова шахта – це найсучасніший регіон Двергара. Тут зосереджені усі найновітніші технології, застосовуються найсучасніші наукові розробки. Головний інженер, Різіарт Бірчміт, запевнив мене, що повномасштабний запуск Нової шахти ознаменувє початок нової ери Двергара. Як бачиш, любий читачу, ми стоїмо на порозі нової ери... і це лише початок...



Для позначення лідерів у завершенні тих чи інших проектів використовуйте спеціальні жетони у вигляді печаток відповідних кольорів.





Золоті тераси – це місце, де мешкають найкращі ювеліри та золотих справ майстри. Проекти з цього регіону коштують найдорожче, але й приносять найбільшу кількість очок.

Якщо ви використовували у грі колоду з цими проектами, під час підрахунку очок визначте гравця, який зібрав найбільшу кількість проектів із золотою печаткою. Цей гравець (чи гравці) можуть негайно та безкоштовно модернізувати один зі своїх завершених, але ще не модернізованих проектів. Застосуйте бонус Золотих терас після застосування бонусу Західного регіону.



Східний регіон. Тут найбільше печей, парових двигунів та трубопроводів. Тут частенько трапляються вибухи та пожежі.

Кожен завершений проект зі Східного регіону дозволяє гравцеві залишити 2 одиниці тепла наприкінці кожного ходу. Отже, маркер на вашій шкалі опускатиметься не до 0, а до 2,4,6 і т.д. в залежності від кількості придбаних карток, але не вище 10. Кількість збереженого тепла позначена на шкалі стрілочками.

Приклад: Наприкінці свого ходу гравець має 5 невикористаних одиниць тепла і 1 картку зі Східного регіону, тому, завершивши хід, він ставить маркер не на 0, а на 2.




Стара шахта. Це давно закинута шахта із горезвісною репутацією. Декілька кланів відважних гномів планують знову розпочати тут розробку родовищ. Кожен, хто наважиться навідатись сюди, здобуде прихильність Срібноборода, найстарішого гнома Двергара.

Якщо колода карт зі Старої шахти задіяна у грі, перед початком кожного раунду (перед ходом першого гравця) визначте власника найбільшої кількості проектів зі Старої шахти. Цей гравець отримує жетон зі Срібнобородом. (Якщо таких гравців виявилось декілька, ніхто не отримує жетон.)



Виконуючи дію під час свого ходу, гравець може віддати жетон зі Срібнобородом і виконати додаткову дію локації, на якій він знаходиться.

Наприклад: гравець відправив свого коваля  на роботу у майстерні і побудував піч. Гравець віддає Срібноборода і будує додаткову піч або розпалює одну з тих, що має.

На Золотих терасах ви просто таки відчуєте запах золота, почуєте дзвін золотих монет та будете засліплені сяйвом коштовностей. Це царство майстра та ювеліра Рігарда Зінгольда. Тут працюють з рідкісним коштовним камінням та цінними рудами. Мені запропонували одягнути чорні окуляри, аби захистити очі від засліплення... Спершу, я думав, це жарт. Однак...

Східний регіон... ласкаво просимо всередину печі! Святі гноми, як же тут спекотно! Усе париться, шквариться та булькає. І я вже казав, що тут дуже спекотно? Усе це вочина легендарного Дейя Джучелхаммера. Саме йому Двергар завдячує невинним потоком робочої енергії, яка так необхідна для видобування цінних ресурсів... перепрошую, здається я тану і випаровуюсь...

Сьогодні рідко хто навідується у Стару шахту. Колись тут починалась уся інфраструктура Двергара. Та зараз за призначенням вона не використовується. Лише старий і поважний Тревен Білвергріндер, якого ще звуть Срібнобородом, блукає забутими вузькими тунелями.





Назва / Номер картки	Основні вали	Додаткові вали	Після модернізації
1. Інструменти для майстра	1 ↓ 3	2 ↓ 1	Купуючи проект, ти сплачуєш на або менше.
2. Кегельбан	1 ↓ 1 1 1	1 ↓ 1	Твій виконує функцію . Твій коваль приносить додаткові ресурси: На 1 рівні: ; На 2 рівні: ; На 3 рівні: ; На 4 рівні: .
3. Бридж-клуб	5 2	1 ↓ 1	Твій виконує функцію . Твій інженер приносить додаткові ресурси: На 1 рівні: ; На 2 рівні: ; На 3 рівні: ; На 4 рівні: .
4. Поле для крикету	4 ↓ 2 2	1 ↓ 1	Твій виконує функцію . Твій рудокоп приносить додаткові ресурси: На 1 рівні: ; На 2 рівні: ; На 3 рівні: ; На 4 рівні: .
5. Приватний конвеєр	1 1 1	4 ↓	Візьми .
6. Північна стіна	1 ↓ 6	2 ↓ 2 2 1	Наприкінці гри отримай 1 за кожен модернізований проект.
7. Зброяря	2 ↓ 3 1	3 ↓ 3	Наприкінці гри отримай 1 за кожні .
8. Огорожа безодні	3 2 1	5 ↓	Наприкінці гри отримай 1 за кожні .
9. Ліфт для гномів	1	1 ↓ 2 1	Коли ставиш гнома на порожнє місце, або на місце з суперника, отримай 1 очко.



10. Ворота	2 1	2 ↓	Модернізуючи цей проект, ти отримуєш 2 за кожен вже модернізований проект (включно з цим) з даного регіону.
11. Підпорки	2	2 ↓	
12. Латка на тріщині	4	2 ↓	
13. Рейки	4	2 ↓	
14. Видобуток руди	2 1	3 ↓	
15. Підйомник	2	3 ↓	
16. Навчання саперів	4	3 ↓	
17. Алмазний бур	2	3 ↓	
18. Ручні колони	2 1	3 ↓	



19. Потайний вхід	2 ↓ 2 1	2 ↓ 2 1	Візьми .
20. Плавильня золота	2 ↓ 1	3 ↓ 1	Отримай 1 щоразу, коли модернізуєш інший проект (не цей), для якого потрібне .
21. Вхід у скарбницю	1 ↓ 2 1	2 ↓ 1	Сплачуєш на 1 менше, коли модернізуєш проекти.
22. Золотий велетень	3 2	1 ↓ 3 1	Ти не отримуєш бонус.

23. Ювелірна майстерня	≥		2		Ти не отримуєш бонус.
24. Головне горно	1 1		5 ↓		Наприкінці гри отримай за кожен
25. Ювелірний магазин	≥		1		Наприкінці гри отримай за кожен завершений проект, в ціні якого був
26. Зала Довговорода	2 2		5 ↓		Наприкінці гри отримай за кожне
27. Охоронна система скарбниці	1 2		≥ 1 1		Наприкінці гри отримай за кожну піч на своєму планшеті гравця.
28. Міст через потік лави	6		≥ ≥		Ти не отримуєш бонус.
29. Опори для підмостків	4		≥ ↓		Візьми та
30. Земляне укріплення	4 2		1 1		Усі інші гравці отримують
31. Небезпечна перешкода	1		5 ↓		Усі інші гравці отримують
32. Проклята скарбниця	≥ ↓		4 ↓		Отримай
33. Покінутий ліфт	5 ≥		1 ↓ 1 1		На початку кожного свого ходу, отримай
34. Піч прожарювання	1 ↓ 1		1 ↓ - ↓		Відтепер сплачуй на 1 ↓ менше за модернізацію проектів (крім цього) зі Старої шахти, які ти завершив.
35. Сховище зброї	2 2		2 2		Розпали всі свої печі та отримай 2 ↑.
36. Старий котел	1 ↓ ≥ 5		2		Ти отримуєш 4 ↑; всі інші гравці отримують 1 ↑.
37. Південний трубопровід	1 ↓ 2 1 1		1		Можеш обміняти 1 ↓ на
38. Центральний газопровід	≥ ↓ ≥		1 ↓ 1		На початку кожного свого ходу отримай 1 ↑.
39. Північний паропровід	1 ↓ 4 2		1		Ти можеш замінити 2 ↓ на
40. Головний пічний котел	≥ 2		2 ↓ ≥		Ти отримуєш додатково 1 ↑ щоразу, як хтось із суперників стає на локацію, де є твоя піч (навіть у копальні).
41. Валкова дробарка	≥ ↓ 2 1		2		Отримай нову піч та розпали її.
42. Головний клапан	1 1 1		≥ ↓		Наприкінці гри отримай очка за кожну свою піч, встановлену на ігровому полі.
43. Ручісна зала	1 ↓ ≥ 1 1		4 ↓ 1		Відразу після модернізації цього проекту можеш виконати ще одну додаткову дію.
44. Майстерня гномів-помічників	1 ↓ 1 1 1 1		1 1 1		Під час будь-якої дії можеш за ціною 1 ↓ змінити спеціалізацію гнома, яким ходиш.
45. Заводський димар	4 2		1		Модернізуючи цей проект, можеш сплатити додаткову кількість тепла та отримати за кожну сплачену 1 ↓ тепла.

Назва / Номер картки	Дія картки
46. Вибух котла	Кожен гравець отримує 2↑ .
47. Запуск підйомника	Підйомник піднявся на 1 рівень вгору.
48. Збій у роботі підйомника	Протягом усього раунду 1 підйом коштуватиме 1↓ .
49. Утворився надлишок пару	Під час цього раунду, встановлення печі у робочих зонах (але не в копальні) приносить додаткові 2 .
50. Гноми-копачі перевиконали план на 200%	Підйомник підняли на 2 рівні вгору.
51. Проходить навчання з охорони праці	У цьому раунді всі гравці виконують по 2 дії за хід.
52. Головний архітектор змінив генеральний план	Зберіть всі відкриті картки проектів, перемішайте ті відкладіть убік 2 з них. Решту розкладіть. На 2 пусті місця відкрийте 2 верхні картки з колоди.
53. Заклинило колінчастий вал	Ліфт піднявся на 1 рівень. Кожен гравець отримав по 1↑ .
54. Зламалася дробарка	Покладіть по одному  у кожен вагонетку на 3 рівні (навіть у повні). Кожен гравець отримує по 1↑ .
55. Обвал	Покладіть по одному  у кожен вагонетку на 1 та 2 рівнях (навіть у повні).
56. Ремонт шахти	У цьому раунді гравці, які відправляють гнома на роботу в копальню, отримують по 1 .
57. Алхімік спричинив вибух!	У цьому раунді лабораторія алхіміка не працює.
58. Нове родовище гірського кришталю	У цьому раунді головний майстер, працюючи у копальні, приносить додаткові ресурси: на 1 рівні:   ; на 2 рівні:  ; на 3 рівні:  ; на 4 рівні:  .
59. Перегрівся паропровід	У цьому раунді будь-яка дія у майстерні та лабораторії приносить 1↑ .
60. Початок роботи!	Підйомник піднявся на один рівень. У цьому раунді гравець отримує якщо кладе рудокопа, інженера чи коваля на порожнє місце. 1 .

Елементи гри:

- Ігрове поле
- 4 планшети гравця
- 4 кубики-маркери рівня тепла
- 5 рівнів вагонеток (по 4 вагонетки на кожному рівні)
- 45 карток проектів (5 колод, у кожній 9 проектів: 4 базових та 5 ускладнених)
- 15 карток подій
- 4 головних майстри (різних кольорів)
- 18 Гномів:
 - 6 х рудокопів
 - 6 х інженерів
 - 6 х ковалів
- 4 круглих маркери для ведення рахунку (різного кольору)
- Жетон зі Срібнобородом
- 8 Жетонів-печаток
- 32 жетонів печей (по 8 кожного кольору)
- 8 Жетонів для заміни ресурсів, яких не вистачає
- Ресурси у скриньках:
 - 35 х вугілля
 - 25 х залізо
 - 15 х золото
 - 10 х кристали



www.granna.pl

Автор: Jan Madejski
 Ілюстратор: Piotr Sokołowski
 Графічний дизайн: Małgorzata Parczewska
 Графічна підтримка: Michał Moskalewicz
 Редактори: Krzysztof Jurzysta, Aleksander Redwan

© 2021 Granna
 Всі права захищені
 Вироблено в Польщі

Granna Sp. z o.o.
 ul. Księcia Ziemowita 47
 03-788 Warszawa

Гранна ТОВ
 вул. Князя Земовита 47
 03-788 Варшава

Автор хотів би подякувати членам клубу Небел, групі Монсун та більш за все Олі та Яну Бажинські.

