



DWARVEN SMITHY

fordította: **Beorn** (2018)
lektorálta: **Profundus Librum**
nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás!



Szabálykönyv

A játék áttekintése

Törpe kovácsok bőrébe bújva erőforrásokat fogtok gyűjteni, amikből különböző tárgyakat fogtok készíteni a műhelyeitekben. Fémre, ékkövekre és rúnakövekre lesz szükségetek, hogy fegyvereket, pajzsokat, páncélokat és egyéb tárgyakat kovácsolhassatok, melyeket azután aranyérméért cserébe adhattok el. A segédeitek képzésével megváltoztathatjátok a játékszabályokat, így az egyes tárgyak kikovácsolásához kevesebb erőforrásra lesz szükségetek. A játék során mindenki titokban készíti el a királynak szánt különleges tárgyakat, amit majd csak a játék legvégén mutattok meg a többieknek. Mindeközben finomíthatjátok az erőforrásaitokat, és ki kell választanotok azokat a kártyákat, amiket el akartok adni, illetve fel akartok használni - hiszen stratégiai fontosságú a kézben lévő lapjaitok és a játékterületek megfelelő menedzselése.

A **Dwarven Smithy** egy gazdag témájú kártya-vezérelt, tábla-építős, valamint kéz- és terület-menedzselős játék. A játékot 2-4-en játszhatjátok és 14 éves kor felett ajánljuk. Kétféle játékmódot találhatsz benne: a kb. 60 percig tartó alapjátékot, és a 60-90 percig tartó teljes játékot.

A játék megnyerése

A játék legvégén a legtöbb arannyal rendelkező játékos győz.

Játékösszetevők



Az alap- és a teljes játék

A játék kétféle módot támogat: a kezdő (alap) és a már tapasztalt (teljes) játékmódot.

A 78 céhkártya közül 25 alapkártya, 18 kezdő- és 35 tapasztalt kártya. A kezdő (alap) játékmódban az alapkártyákat és a kezdő céhkártyákat fogjátok használni (összesen 43 lapot), míg a tapasztalt (teljes) játékmódban az alapkártyákat és a tapasztalt kártyákat (összesen 60 lapot).

A 78 céhkártya között 10 segédet, 16 szerszámot, 25 tárgyat és 27 királyi tárgyat találhatsz. A játékmódtól függően összeválogatott 43 vagy 60 céhkártya alkotja a céhpaklit. A 116 erőforráskártya mindegyikét használni fogjáték mind a két játékmódban, egy bányapaklit készítve a lapokból.

Javasoljuk, hogy a játékkal most ismerkedők játsszanak néhányat az alap játékmóddal, a teljes játék kipróbálása előtt. A szabályok mindkét módban megegyeznek, de maga a játék lényegesen eltérő.



A játék előkészítése

Minden játék előtt sorban hajtsd végre az alábbi lépéseket:

- 1.) Válogasd külön a szimbólum magyarázó-, kör menetét ismertető-, játékos-, céh- és erőforráskártyákat.
- 2.) Döntsétek el, hogy alap-, vagy teljes játékmódot játszatok-e.
 - **Alap játékmód:** tedd vissza a játék dobozába a 35 tapasztalt céhkártyát. A megmaradt lapokat keverd össze a céhpaklivá.
 - **Teljes játékmód:** tedd vissza a játék dobozába a 18 kezdő céhkártyát. A megmaradt lapokat keverd össze a céhpaklivá.
- 3.) A céhpaklit képpel lefele tedd a játéktábla megfelelő (Guild Deck) mezőjére.
- 4.) Alaposan keverd össze a 116 erőforráskártyát, majd képpel lefelé tedd a bányapaklit a játéktábla megfelelő (Mine Deck) mezőjére.
- 5.) Válogasd szét az érméket típus szerint, majd képezz belőlük valahol a tábla széleinél (Coins) egy közös készletet (bankot).
- 6.) Minden játékosnak ossz 1-1 játékos-, szimbólum magyarázó- és kör menetét ismertető kártyát, valamint 15-15 érmét.
- 7.) Minden játékos húzzon 4-4 kártyát a bányapakliból, majd tegye a felhúzott erőforráskártyákat finomítás nélkül, képpel felfelé a saját műhely részterületére (a játékterület része - lásd a 4. oldalon).
- 8.) Minden játékos húzzon 4-4 újabb kártyát a bányapakliból és 2-2 kártyát a céhpakliból, és ezeket a lapokat tegye a kezébe.
- 9.) A legalacsonyabb játékos válassza ki, hogy ki kezdje a játékot. Javasoljuk a leghosszabb szakállal rendelkező játékost.

Céhkártyák

Négyfajta céhkártyát találsz a játékban: segéd-, szerszám-, tárgy és királyi tárgy lapokat. Minden kártyatípus eltérő módon működik, ha elkészül.

10 segédkártya - a segédek megváltoztatják a játék egyes szabályait.



16 szerszámkártya - a szerszámokat eladhatod a banknak az elkészült értékéért, VAGY meg is tarthatod a kártyát. Ez utóbbi esetben a kártya szövegmezőjében szerepel, hogy mennyi és milyen erőforrással csökkentheted a megadott típusú, vagy altípusú céhkártyák elkészítési költségeit.



A kártya szövegmezője szerint 1 ékkövel kevesebbet készíthetsz el minden fegyver és pajzs altípusú céhkártyát.

25 tárgykártya - a tárgyakat az elkészült értékükért eladhatod a banknak.



27 királyi tárgykártya - ezek a kártyák rejtve maradnak a játék legvégéig, és majd akkor értékesítheted a banknak az elkészült értékükért. Az igazán különleges királyi tárgyaiddal bónusz aranyat is adhatnak neked a játék végén.



Erőforráskártyák

Négyfajta fém erőforrás: mithril (18), arany (20), ezüst (22), és vas (26).



Négyfajta ékkő erőforrás: smaragd (3), rubint (3), zafír (4) és holdkő (4).



Négyfajta rúnakő erőforrás: vihar (4), villám (4), fagy (4) és föld (4).



Játékoskártyák

A játék során az egyes akcióitokat az asztalon fekvő játékoskártyátok körüli játéktérületeken hajtjátok végre. A játéktérületek négy részre osztható: piac (Market), segédek (Apprentice), szerszámok (Tool) és műhely (Workshop). A játékoskártyátok szélein szereplő számok jelzik, hogy az egyes részterületeiken maximum hány kártyátok lehet (azaz mekkora az adott terület kártyalimitje), illetve hogy milyen akciókat hajthattok végre ezeken a területeiken.



A játékterület

Az alábbi ábra segít benne, hogy áttekinthesd az előtted lévő játékterületedet, melynek részterületei a piac, a műhely, a segédek és a szerszámok. A játékoskártyádon szerepel, hogy az egyes részterületekre maximum hány kártyát tehetsz (azaz mekkora az adott részterület kártyalimitje).



Megjegyzés: letehetsz a műhelyedre erőforráskártyákat, hogy megspórold a játéktábláról való vásárlás költségét, viszont nem tehetsz ide céhkártyákat magukban ilyen okból. Ha egy céhkártyát egy erőforráskártya tetejére helyezel el, akkor ezzel jelzed, hogy épp elkészítéd az adott céhkártyát. A készítés az akciók egyik fajtája, amit a játékköröd 3. fázisában hajthatsz végre (lásd a 7. oldalon).

Kézlimit és játékterület limit

Minden játékos maximum 6 kártyát tarthat a kezében. A játékoskártyád a játékterületed minden részterületére megad egy kártyalimitet (az adott részterületre kerülhető kártyák maximális számát). Ezek a következők:

- **segédek:** maximum 2 segédkártyád lehet
- **szerszámok:** maximum 2 elkészült szerszámkártyád lehet
- **piac:** maximum 4 kártyád lehet ezen a részterületeden
- **műhely:** maximum 7 kártyád lehet ezen a részterületeden

A játéktábla

A játéktáblán találsz mezőket a céhpaklinak (Guild Deck), a bányapaklinak (Mine Deck), ezek dobott lapjai (Guild Discard, Mine Discard), illetve az érmék (Coins) számára.



A tábla alján lévő raktármező (Warehouse) azon kártyák gyűjtőhelye, amelyet a piacotokról adatok el. Az eladott erőforráskártyákat egymást részben fedve kell itt úgy tárolnotok, hogy a finomított szimbóluma látszódjon, és az eladási összeg szerint legyenek sorba rendezve (balra a legmagasabb összegű kártyával). A sor így lehetővé teszi, hogy gyorsan áttekinthessétek, milyen erőforrások állnak éppen rendelkezésre a raktárban, és mennyit kell fizetned az egyes erőforrásokért, ha meg szeretnéd azokat vásárolni.

Játékszabályok

A szimbólum magyarázó kártyákon megtalálod a játékban előforduló összes szimbólum rövid ismertetését. A kör menetét ismertető kártyán pedig egy játékkör fázisait és a játékvégi pontozást tanulmányozhatod.

Az eldobott céh- és erőforráskártyákat mindig a neked fenntartott dobott lapok mezőkre kell elhelyezni, képpel felfelé.

Az alábbi szabályok mindenkor hatályosak:

- Ha egy kártya szövege ellentmond bármelyik itt leírt szabálynak, akkor minden esetben a kártya szövege élvez elsőbbséget.
- Az asztalra már kijátszott kártyáid az asztalon maradnak, azokat többé már nem veheted vissza a kezvedbe.
- A céhpakliból, bányapakliból, vagy a raktárból felhúzott, illetve vásárolt kártyáid mindig a kezvedbe kerülnek.
- A játékosok bármikor átnézhetik a dobópaklikban lévő, illetve a saját befejezett királyi tárgy kártyáik alatt lévő kártyákat.
- Senki nem nézheti meg egy másik játékos királyi tárgy kártyái alatt lévő erőforráskártyákat.

A játék több fordulón keresztül fog zajlani. A játékosok az óramutató járása szerinti irányba haladva követik egymást. Amikor sorra kerülsz, végrehajtod a saját teljes játékkörödöt, majd a sorban következő játékos saját játékköre következik.

Egy játékkör 4 fázisa:

- 1.) **finomításfázis**
- 2.) **készítésfázis**
- 3.) **akciófázis**
 - kártya kijátszása
 - kártya mozgatása, vagy cseréje
 - céhkártya eldobása a piacodról
 - erőforráskártya eladása a piacodról
 - kártya vásárlása (raktárról vagy más piacról)
 - céhkártya készítése, vagy kiképzése
- 4.) **dobófázis**

1.) Finomításfázis



A saját játékköröd a finomításfázissal kezdődik, amikor is a műhelyedben lévő **összes** finomítatlan fém- és ékkő erőforráskártyádat el kell forgathatod 180°-al. Az elforgatás után az erőforráskártyáidnak a finomított oldalukkal kell felfelé állniuk, és a kártya bal felső sarkában a finomított erőforrás szimbólumot kell hogy lásd. Az erőforráskártyák vételi és eladási összegei a finomítással megváltoznak. Erőforráskártyákat csak a saját műhelyedben tudsz finomítani.



2.) Készítésfázis



Minden céhkártyát elkészíthetsz, amiket az előző köreikben már teljesen befejeztél. Egy elkészített kártya szövegmezőjében leírt képessége azonnal működésbe lép, amikor a segéd-, vagy szerszámok részterületeid egyikére kerül. A céhkártyák egyes altípusait az alábbiak szerint kell elkészítened:

Segédek



Fektesd a kiképzett (elkészített) segédkártyád a saját segédek részterületre, majd dobd el a kiképzéséhez felhasznált erőforráskártyáidat.



Speciális akció - segéd kicserélése: ha már van 2 segédkártyád a segédek részterületeden, akkor mozgasd át az egyiket a segéd részterületéről a műhelyedbe, majd azonnal tedd a frissen kiképzett segédedet a megüresedett helyre, és dobd el a kiképzéshez felhasznált erőforráskártyáidat. Nem választhatod ezt az akciót, ha bármelyik kártyamozgáskor meghaladod a kézlimitedet, vagy a játéktérület limitedet. Ha nem tudod ezt az akciót végrehajtani, akkor a kiképzett segédkártyádat és a felhasznált erőforráskártyáidat keverd vissza a megfelelő (céh-, vagy bánya) húzópaklikba.

Szerszámok



Dobd el a felhasznált erőforráskártyáidat, majd válassz egyet az alábbiakból:

- 1.) Használd a szerszámkártyát úgy, hogy azt a szerszámok részterületre teszed. Ez egy egyszeri akció, és ettől kezdve a kártyát nem távolíthatod el, nem cserélheted le, illetve nem adhatod el az elkészült értékéért.
- 2.) Add el az elkészült szerszámkártyádat a banknak az elkészült értékéért. Dobd el a szerszámkártyát és az elkészítéséhez szükséges erőforráskártyákat, majd vedd el a bankból az érte járó érmédet.



Ha már van két korábban elkészített tárgyad a tárgyak részterületeden, akkor minden újonnan elkészített tárgyadat csak eladni tudod a banknak.

Tárgyak



Dobd el az elkészült tárgykártyádat és az elkészítéséhez szükséges erőforráskártyákat, majd vedd el a bankból az érte járó érmédet.



Királyi tárgyak

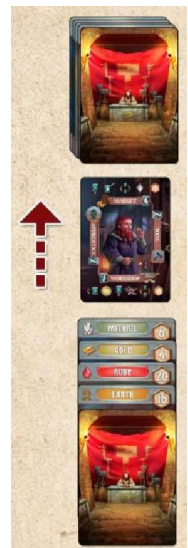


Az elkészített királyi tárgyaid, és az elkészítéséhez szükséges erőforráskártyáid a játéktérületeden maradnak a játék legvégéig.

Egy királyi tárgy elkészítésekor mozgasd a képpel lefelé néző királyi tárgykártyádat és az elkészítéséhez szükséges (alatta lévő) összes erőforráskártyáidat egyszerre egy kupacban a piac részterületeden. Az ide mozgatott elkészített királyi tárgykártyáid és az alatta lévő erőforráskártyáid tiltottnak számítanak, így azokat nem vásárolhatják meg a játékosársaid a piac részterületéről.

Speciális akció - csere: ha már 4 királyi tárgy kártyakupacod van a piac részterületeden, azonnal tegyél innen egy kupacot a műhelyedbe, és a most elkészült királyi tárgyad kupacát tedd le helyette a piacodra. Nem adhatod el, illetve nem dobhatod el a kártyáidat a piac részterületéről evvel az akcióval.

a piac részterületre tett elkészült királyi tárgyad és az elkészítéséhez szükséges erőforráskártyáidat tartalmazó kupac egyetlen helyet foglal csak el a piacodon



mozgasd az elkészített királyi tárgykártyádat és az elkészítéséhez szükséges erőforráskártyákat egy kupacba a műhelyedből a piac részterületre

Tipp: ha meg tudod tenni, akkor ne tegyél kettőnél több altípusú elkészített királyi tárgyat (fegyver, páncél, illetve pajzs) a piacodra, hogy maximalizáld a játék végén a legtöbbre kerülő altípusért kapható bónusz győzelmi pontok esélyét. Épp ezért próbál meg minél többet érő királyi tárgyakat elkészítened.

3.) Akciófázis

Ebben a fázisban 6 különböző akciót hajthatsz végre, tetszőleges sorrendben, és tetszőleges számban megismételve azokat, de minden esetben be kell fejezned egy megkezdett akciót, mielőtt egy új akcióba kezdenél. Az akciók végrehajtása közben folyamatosan be kell tartanod a kéz- és játéktérület limitjeidet. A hat lehetséges akció a következő:

1. kártya kijátszása
2. kártya mozgatása, vagy cseréje
3. céhkártya eldobása a piacodról
4. erőforráskártya eladása a piacodról
5. kártya vásárlása (raktárról vagy más piacról)
6. céhkártya készítése, vagy kiképzése

Kártyák elfordítása

Ha egy kártyát kijátszol, átmozgatsz, elcserélsz, vagy megvásárolsz a piac részterületre, akkor azt fordítsd el 45°-al. A piacodon így elforgatva lévő kártyáidat nem adhatod el és nem dobhatod el a körödben, de áthelyezheted, vagy megcserélheted őket. Az elfordított kártyáidat a köröd legvégén fordítsd vissza normál állásba.



1.) Kártya kijátszása

Kijátszhatod a kezedből egy céh-, vagy erőforráskártyát a piac-, vagy műhely részterületre. Az összes kártyádat (beleértve az el nem készített királyi tárgykártyákat is) képpel felfele, a fém- és ékkőkártyákat ezen felül a finomítatlan oldalával felfelé nézve (a kártya bal felső sarkában legyen a finomítatlan szimbólum) kell kijátszanod a kezedből.



Tipp: a piac részterületre kijátszott kártyáid akár ott is maradhatnak több fordulón keresztül, amíg el nem döntöd, hogy elmozgatsz, eladod, vagy eldobod őket, de itt mindig fennáll a veszélye annak, hogy a játéktársaid esetleg megveszik azokat.

2.) Kártya mozgatása, vagy cseréje

Átmozgathatsz egy céh-, vagy erőforráskártyát a piac- és a műhely részterületeid között. Ha valamelyik részterületed már tele van, akkor megcserélhetsz két kártyát egymással a két terület között.

ne feledd, hogy a piac részterületre kerülő kártyáidat el kell fordítanod 45°-al



az elfordított kártyáidat nem adhatod el, nem dobhatod el őket, de átmozgathatod, vagy megcserélheted őket

4.) Céhkártya eldobása a piacodról



Eldobhatod bármelyik nem elfordított céhkártyád a piac részterületéről.



4.) Erőforráskártya eladása a piacodról



Eladhatod a piac részterületeden lévő bármelyik normál állású (nem elfordított) erőforráskártyádat az aktuális eladási értékeért. Tedd az eladott erőforráskártyádat képpel felfelé a játéktábla raktármezőjére, és vedd el az érte járó értéket a közös készletből. Ezután rendezd újból sorba a raktárban lévő kártyákat a 4. oldalon leírtak szerint, hogy minden játékosársad könnyedén átláthassa, milyen kártyák vannak épp a raktárban.



5.1.) Kártya vásárlása a raktármezőről



Vásárolhatod a banktól egyet a raktárban lévő erőforráskártyák közül. A kártya megvételéhez fizess ki a kártyán lévő magasabb vételi összeget, valamint még plusz 1-1 érmét minden erőforráskártya után, amik a megvenni kívánt kártya felett vannak (tedd a szükséges értéket a bankba). A megvásárolt kártyát vedd a kezvedbe, a meg nem vett kártyák a játéktábla raktármezőjén maradnak.



5.2.) Kártya vásárlása más piacokról



Vásárolhatsz egy képpel felfelé néző kártyát bármelyik játékosársad piacterületéről úgy, hogy kifizeted neki az aktuális vételi összegét. A más játékostól megvásárolt kártyát a saját piacmeződre (45°-al elfordítva), vagy a műhelyedbe kell tenned ahelyett, hogy a kezvedbe vennéd. Egy finomított erőforráskártya a megvásárlás után is finomított marad, a finomítatlan pedig finomítatlan.



6.) céhkártya készítése, vagy kiképzése



Tedd a céhkártya készítéséhez szükséges erőforráskártyákat a saját műhely részterületre (ne a piacodra) egy oszlopba, és tedd az elkészítendő céhkártyát a tetejükre.

Az alábbi ábrán látható módon tudod feltüntetni a felhasznált erőforráskártyákat, így a többi játékos ellenőrizni tudja ezek szimbólumait. Ha egy céhkártyát az erőforráskártyák tetejére helyeztél, sem a céh-, sem az alatta lévő erőforráskártyák nem mozgathatók már el. A kártya készítésének befejezését a következő saját köröd 2. fázisában (készítésfázis) tudod elvégezni (lásd az 5. oldalon).



Megjegyzés: ne felejtse el, hogy a műhelyedben lévő minden készítés alatt álló, illetve már elkészített céhkártya és erőforráskártya is beleszámít a műhely limitébe.

Amikor egy céhkártyát teszel az erőforráskártyák kupacának tetejére, kövesd az alábbi szabályokat:

- **segédek, szerszámok, vagy tárgyak** - tedd a céhkártyát az erőforráskártyák oszlopának tetejére képpel felfelé
- **királyi tárgyak** - tedd a céhkártyát az erőforráskártyák oszlopának tetejére képpel lefelé
- egyszerre több céhkártyát is készíthetsz a műhelyedben, de soha nem lépheted át a műhelyed kártyalimitjét
- a céhkártyáidat csak a műhelyedben készítheted el, vagy képezheted ki

Ha egy céhkártyát nem a megfelelő erőforráskártyákkal akartál elkészíteni, akkor azonnal keverd vissza a saját húzópaklijába mind a céhkártyádat, mind a készítéséhez a műhelyedbe tett összes erőforráskártyádat.

4.) Húzásfázis

Húzz maximum 4 kártyát, de maximum csak annyit, amivel még nem léped át a kézlimitedet. A kártyákat tetszőlegesen választva húzhatod fel a céhpakli és/vagy az erőforráspakli tetejéről. Ezután forgasd normál állásba a piacodon lévő összes 45°-al elfordított kártyádat, majd a köröd véget ér.

A játékmenet felgyorsítása: amint elkezdted a húzást, a sorban következő játékos már elkezdheti a saját játékkörét.

Például: ha 6 kártya a kézlimited, és 3 kártya van a kezvedben, csak 3 lapot húzhatsz.

Tipp: ahelyett, hogy a neked megfelelő erőforrások után kutatva sok erőforráskártyát húznál, inkább húzz céhkártyákat, és azt készítsd el közülük, amihez rendelkezel erőforrással.

Az utolsó kör (a játék vége)

A játék utolsó fordulója akkor kezdődik el, ha az alábbi események bármelyike bekövetkezik:

- egy játékos felhúzza a céhpakli utolsó céhkártyáját
- egy játékos felhúzza a bányapakli utolsó erőforráskártyáját
- egy játékos köre végén négy vagy több királyi tárgy található a saját piacán

Azon játékos, aki kiváltotta a fenti események bármelyikét, befejezi a körét, és a többi játékos is végrehajthatja még az utolsó játékkörét.

Pontozás és a játék győztese

Miután minden játékos befejezte az utolsó körét, a játék véget ér. A kijátszott segédek és szerszámok a játéktérületeken maradnak. Hajts végre az alábbi lépéseket a győztes meghatározása érdekében:

1. Mindenki dobja el a kezében lévő, és a műhely részterületén lévő összes kártyáját.
2. Mindenki dobja el az összes céhkártyáját a piac területéről, kivéve az elkészített királyi tárgyak kupacait.
3. Mindenki adja el a banknak a piac részterületén lévő összes erőforráskártyáját az aktuális eladási értékén, majd dobja el ezeket a kártyákat.
4. Mindenki fedje fel az összes befejezett királyi tárgykártyáját.
5. Egyenként hasonlítsátok össze az egyes királyi tárgyak elkészült értékét. Az a játékos, akinek valamelyik altípusból (páncél, fegyver és pajzs) a legmagasabb összértékű elkészült királyi tárgykártyája van, +25 érmét kap a banktól. Így összesen 3×25 (azaz 75) érme szerezhető.
6. Mindenki annyi érmét kap a banktól, amennyi az összes elkészült királyi tárgyának az elkészült összértéke. Ezután el tudjátok dobni az összes segéd- és szerszámokártyákat a játéktérületekről.
7. Mindenki számolja össze az érméit. A legtöbb érmével rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

GYIK

K: Ha van egy olyan kijátszott szerszámkártyám, amivel 1 vassal kevesebbet készíthetem el a céhkártyákat, és van egy céhkártyám, ami csupán 1 vasba kerül, akkor azt ingyen megépíthetem a műhelyemben?

V: Igen, tedd a kártyát a műhelyedbe anélkül, hogy bármilyen erőforráskártyát tennél alá, és ezzel el is készítetted azt. Ez a kártyád is beleszámít a műhelyed kártyalimitjébe.

K: El tudom-e kezdeni egy céhkártyám készítését, vagy képzését, ha a hozzá szükséges erőforráskártyákat egy másik játéktól vásároltam meg?

V: Igen, mind a céh-, mind az erőforráskártyák azonnal felhasználhatók a vásárlásuk után.

K: Mi történik, ha már van két segédkártyám a segédek részterületemen, de befejezem egy új segédkártyám kiképzését?

V: Válassz ki a segédek részterületeden lévő egyik segédkártyádat, majd mozgasd a műhely részterületre, és tedd a helyére a kiképzett segédkártyádat. Nem hajthatod végre ezt a műveletet, ha a segédek részterületeden lévő segéded átmozgatásával meghaladnád a műhelyed kártyalimitjét. Ugyanúgy nem mozgathatsz, vagy cserélhetsz a piacon és a műhelyedben lévő kártyákat, ha ezzel meghaladnád valamelyik részterületed kártyalimitjét (azaz a mozgatás után például 5 kártya lenne a piacodon).

Szabályvariációk

Licitálás

A licitálás szabály hozzáadásával megnövekszik a játékosok közti interakció, de egyben megnöveli a játék állásidőjét, és hosszát is.

A variáció bevezetéséhez az alábbi szabályokat kell a játékhoz adni:

1. A kártyát eladó játékos nem licitálhat.
2. Ahhoz, hogy valaki egyáltalán licitálhasson, kell lennie nála anyyi érmének, amennyit licitálni akar, és kell lennie üres területnek a játéktérletén, ahol el tudja helyezni az esetleg megvásárolt kártyát.
3. Bármelyik játékos passzolhat, de mindenki csak egyetlen ajánlatot tehet.

A licitálás menete:

1. Amikor meg akarsz vásárolni egy kártyát egy másik játékos piac területéről, akkor ezt a szándékodat hangosan be kell jelentened a játékosársaidnak.
2. A kártya tulajdonosától jobbra ülő játékos licitálhat elsőként. Mondania kell egy összeget, amennyiért ő megvenné helyetted a kártyát. Ennek az induló licitnek legalább annyinak, vagy magasabbnak kell lennie, mint a kártya aktuális eladási ára.
3. A licit tovább folytatódik az óramutató járásával ellentétes irányba haladva, amíg csak minden licitálni jogosult játékos (köztük te is) sorra nem került egyszer. Minden egymást követő licitnek magasabbnak kell lennie, mint az előzőnek.
4. Miután minden jogosult játékos licitált már, vagy passzolt, a legmagasabb összeget licitáló veheti meg a kártyát a tulajdonosától, majd tovább folytatódik a köröd.

A bánya soha nem zár be

Az utolsó kör nem kezdődik el automatikusan, amikor egy játékos felhúzza a bányapakli utolsó kártyáját. Ehelyett keverjétek meg az összes eldobott erőforráskártyát, egy új bányapaklit képezve így. Ez a verzió jóval hosszabb, akár soha véget nem érő játékot is eredményezhet.

Készítők

Az eredeti játékot tervezte: Mike Warth

Játékfejlesztés: Charlie Sinning és Craig Blythe

A szabályokat írta: Mike Warth

A játék logója: Nick Dcligaris

Dobozgrafika és játékoskártyák: Leonardo Borazio

Kártyagrafikák: Enggar Adirasa, Leonardo Borazio

Játéktartozékok és szimbólumok: Karin Wittig

Referenciakártyák elrendezése: Lisa Johnson, Luff Games

Grafikai tervezés: Mike Warth, Sebastian Koziner

Kiadó: Flatworks Gaming, LLC.

Weboldal: www.DwarvenSmithy.com

Játékesztelők: Aaron Angel, Aaron Scott, Adam Whitlatch, Alex Ambrose, Alyse Capaccio, Andrew Joincs Andrew, Andrew Space, Andrew Warth, Anthony Atwood, Anthony Pulcastro, Ashley Lane, Benoit Benjamin, Ben Smithy Benjamin Rigg, Beth Hill, Bethany Milewski, Brian Herr, Briana Walz, Brittany Ballo, Brittany Gunter, Bryan Drennen, Casey Edwards, Lynch Mac, Chris Hadsall, Chris Milewski, Clay Napier, Cody McNecly, Danny Capaccio, Darryll Rowland, Derek McCauley, Don Tyler Wooldridge, Duncan Seibert, Elcanore Dara, Eva Grouling Snyder, Gerald L. White Jr., Gordon Spaeth, Hakinaro, Ian McEwen, Isabella Tattoo, J. Brown, Jarrod Peterson, Jason Stewart Jeff Merifield, Jeremy Waters, Jessica Turner, Jim Schiff, Joe Martinez, Joe Wooldridge, John Horst, John Prather, Joseph Martinez, Keith Ambrose, Kelly Woeste, Ken Albright, Kevin Treybig, Kevin Steindorff, Kevin W. Suttner, Kristen Elliott, Kristen Saunders, Kyle Bornhorst, Kyle Foraker, Laney Megan Beckerich, Michael Life, Michael Sundrup, Mike Ball, Misty Troutt, Nancy Snyder, Nathaniel Chaddock, Nathaniel Clark, Nick Lynch, David Becker, Max Beoitich, Richard Lynne, Rick Bonds, Rob McEwen, Robert Lane, Rose Sinning, Rugen Lawler, Ryan C. Kennedy, Richard Meyerowitz, Reece Benoit, Richard Lily, Noah Kohles, Oliver Wojtyna, Paola Roman, Pat McClelland, Ryan Johnson, Sande Scott, Sara Whitlatch, Sarah Eisen, Sarah Horst, Sean Hendrickson, Sean Merrill, Stephanie Phillips, Stephen J Seibert II, Stephen Life, Thomas Caudill, Tim Haverkos, Tony Miller, Wm Brian Troutt, Zach Warth és Zach Workman.



© 2018 Flatworks Gaming
7877 Tollgate Road, Alexandria, KY 41001
www.FlatworksGaming.com

Minden jog fenntartva.

© 2018 Flatworks Gaming, LLC ©, minden jog fenntartva.

A termék egyetlen eleme sem másolható le a Flatworks Gaming, LLC engedélye nélkül.

A Dwarven Smithy® a Flatworks Gaming, LLC bejegyzett védjegye.