12+ 2-5 90'

IN THE HALL OF THE MOUNTAIN KING

BY JAY CORMIER & GRAEME JAHNS
ART BY KWANCHAI MORIYA

จากสงครามในอดีต เหล่าภูติโนมคู่ต่อกรที่น่ารังเกียจได้ขับไล่เราออกจากภายใต้หุบเขาที่เป็นที่อยู่ของบรรพบุรุษของเรามาแต่เนิ่นนาน ทำให้เราต้องร่อนเร่ไปในดินแดนที่แสนว่างเปล่า และต้องหาทางเอาตัวรอดในที่ๆหนาวเหน็บและสกปรก แต่ตอนนี้มันเกิดปรากฏการณ์บางอย่าง พวกเราสัมผัสได้ว่า หากปราศจากจิตวิญญาณของประชาชนของเราที่จะรักษาภูเขาและทวงคืนภูเขากลับมา ภูเขาก็คงจะพังทลาย ถึงเวลาทวงคืนของพวกเราแล้ว พวกภูติโนมที่ยังมีชีวิตได้หนีออกไปแล้ว และซากเศษหินเศษปูนของเหล่าห้องโถงโบราณกำลังร่ำร้องให้เหล่าโทรลล์กลับบ้าน พวกเราต้องไป ด้วยกรงเล็บ ด้วยค้อน ด้วยหยาดเหงื่อ และด้วยมนตร์คาถา เราจะต้องกลับบ้านให้ได้ แล้วบ้านจะกลับมาเป็นของเรา

ในฐานะที่เป็นผู้นำที่ทุกคนนับถือ จงรวบรวมเผ่าโคลน,เผ่าไฟ,เผ่าน้ำแข็ง และเผ่าจันทรา ขุดอุโมงค์หุ้มด้วยหิน เหล็ก และหัวใจศิลา และสร้างให้มันกลายเป็นห้องที่กว้างขวางเหมือนกับห้องโถงใหญ่ จากความช่วยเหลือของแต่ละเผ่าทำให้ขุดค้นพบรูปปั้นของสมัยก่อน และสามารถนำของเหล่านั้นกลับไปยังสถานที่แห่งความรุ่งโรจน์ใกล้หัวใจของภูเขา เมื่ออาณาจักรของเราถูกสร้างขึ้นใหม่ การหลั่งไหลของเหล่าโทรลล์ที่กำลังกลับมาบ้านจะยิ่งมากขึ้นเรื่อย ๆ อาณาจักรจะเติบโตและพุ่งไปข้างหน้าจนกว่าผู้นำคนหนึ่งจะก้าวขึ้นเหนือผู้นำคนอื่น เพื่อรับตำแหน่งราชาแห่งขุนเขา!

เป้าหมายของคุณ

รับสมาชิกโทรลล์จากเหล่าโทรลล์ มาสร้างเป็นกองทัพจัดการแหล่งทรัพยากรให้เหมาะสมกับกลยุทธ์ของคุณ

สร้างห้องปฏิบัติการเพื่อให้ได้ความสามารถที่หลากหลาย แล้วก็ร่ายมนตร์เพื่อกำหนดชะตาของคุณ

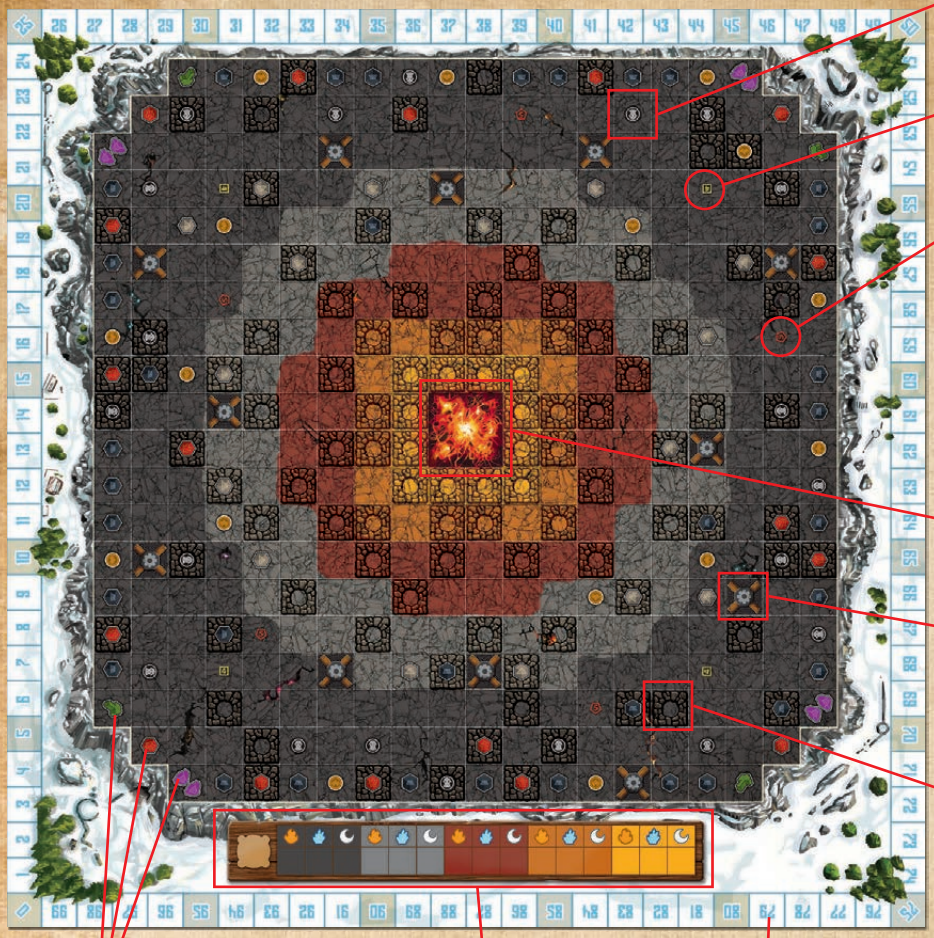
ด้วยการขุดอุโมงค์จากแร่ธาตุที่มีค่ามากขึ้น ด้วยการลากรูปปั้นผ่านอุโมงค์ไปให้ใกล้หัวใจของหุบเขาให้ได้มากที่สุด(ให้ไปวางบนแท่นบูชาของเผ่า) และด้วยการเอาไปวางไว้ที่ห้องโถงที่ยิ่งใหญ่ จะยิ่งทำให้ได้รับเกียรติยศมากขึ้นในการคว้ามงกุฎ

เมื่อพิธีสวมมงกุฎมาถึง ผู้นำที่ได้รับเกียรติสูงสุดจะเป็นผู้ชนะ และได้รับการขนานนามให้เป็นผู้ปกครองของโทรลล์ทุกเผ่า

BURNT ISLAND GAMES

อุปกรณ์

1 กระดานเกมสองด้าน



ตำแหน่งวางรูปปั้น

4 ตำแหน่งเริ่มสำหรับผู้เล่น 4คน

5 ตำแหน่งเริ่มสำหรับผู้เล่น 5คน

3 ตำแหน่งเริ่มสำหรับผู้เล่น 3คน (กระดานด้านฤดูใบไม้ร่วง)

หัวใจของภูเขา

ห้องปฏิบัติการ

ช่องเศษหิน

ทรัพยากรที่ถูกฝัง

แถบคะแนนฐานรูปปั้น

แถบคะแนน

52 Tunnel tiles

5 กระดานผู้เล่น

ตารางคะแนนรูปปั้น

ห้องเก็บของ

ตำแหน่งวางโทรลล์

ตารางคะแนนอุโมงค์

6 แผ่นห้องโถงใหญ่

คะแนน

แท่นบูชา

ห้องทรงหมอผี

แกะสลักหิน

ขุมทรัพย์

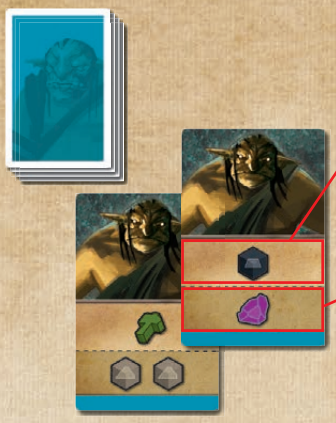
โรงตีเหล็ก

ห้องหลอมละลาย

ห้องคัดสรร

17 การ์ดมนตรา

30 การ์ดโทรลล์เริ่มต้น
6 ใบ ของผู้เล่นแต่ละสี



ทรัพยากร
สามารถผลิตได้ใหม่ระหว่างเกม

ทรัพยาการตั้งต้น
ด้านล่างเส้นประเป็นทรัพยากรตั้งต้นที่ได้ครั้งเดียว

55 การ์ดโทรลล์
ระดับ-1 21ใบ, ระดับ-2 17ใบ และระดับ-3 17ใบ

โทรลล์เผ่าไฟ | โทรลล์เผ่าจันทรา | โทรลล์เผ่าน้ำแข็ง | โทรลล์เผ่าโคลน

แถบแบ่งระดับ
แสดงระดับของโทรลล์

ทรัพยากร
สามารถผลิตใหม่ระหว่างเกม

5 แผ่นทางเข้า
1อัน ของผู้เล่นแต่ละสี

5 เครื่องหมายคะแนน
1อัน ของผู้เล่นแต่ละสี

3 โทเคนเดือนฐานรูปปั้น

21 รูปปั้น

7 ไฟ | 7 น้ำแข็ง | 7 จันทรา

22 แผ่นห้องปฏิบัติการ
2อันของแต่ละห้องปฏิบัติการที่ต่างกัน

18 ฐานรูปปั้น

6 ไฟ | 6 น้ำแข็ง | 6 จันทรา

15 โทเคนคะแนนฐานรูปปั้น

3x | 4x | 4x | 4x

ทรัพยากร

อุปกรณ์ทั้ง7ชนิดนี้เป็นทรัพยากรทั้งหมด หิน, เหล็ก และหัวใจศิลาเป็นหมวดย่อยของทรัพยากร ที่เรียกว่าแร่

35 หิน | 35 เหล็ก | 30 หัวใจศิลา | 45 รถเข็น | 20 ค้อน | 25 อักขระ | 35 เหรียญ

MINERALS

2 โทเคนพิธีสวมมงกุฎ

1 มงกุฎ
แสดงว่าเป็นผู้เริ่มต้น

2 การ์ดที่เก็บของของทีม
สำหรับเล่นแบบทีมเท่านั้น

1 ถุง
สำหรับจั่ว

การเตรียมเกมทั่วไป

1. วางกระดานเกมไว้ตรงกลางโต๊ะ, วางด้านใดขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่นกระดานด้านฤดูหนาวใช้สำหรับผู้เล่น4หรือ5คน กระดานด้านฤดูใบไม้ร่วงใช้สำหรับผู้เล่น3คน ผู้เล่น2คนสามารถเล่นด้านใดก็ได้สร้างกองของทรัพยากรทั้งหมด(หิน,เหล็ก,หัวใจศิลา,เหรียญ,รถเข็น,ค้อน, และอักขระ) วางไว้ข้างกระดาน
2. สร้างกองแผ่นอุโมงค์; วางแผ่นอุโมงค์แยกตามรูปแบบไว้ติดจากกระดาน วางแสดงห้องโถงใหญ่ไว้ใกล้ๆกัน
3. สร้างกองเหล่าโทรลล์; สับการ์ดโทรลล์แยกตามระดับ คุณจะสร้างแถว3ระดับ (5/4/3 โทรลล์ในแต่ละแถวจากแถวล่างขึ้นบน เรียงเป็นแบบ"พีระมิด")
   - แถวล่างสุด เรียงการ์ดโทรลล์ระดับ-1 5ใบ; วางกองการ์ดคว่ำไว้ด้านข้าง
   - แถวตรงกลาง เรียงการ์ดโทรลล์ระดับ-2 4ใบ; วางกองการ์ดคว่ำไว้ด้านข้าง
   - แถวบนสุด เรียงการ์ดโทรลล์ระดับ-3 3ใบ; วางกองการ์ดคว่ำไว้ด้านข้าง
4. วางฐานรูปปั้นไว้ในถุงรวมกัน สุ่มหยิบฐานรูปปั้น 4อันแล้ววางแต่ละอันไว้บนโทรลล์ระดับ-2 ในเหล่าโทรลล์ (วางไว้บนเครื่องหมายฐานรูปปั้น) วางถุงไว้ใกล้เหล่าโทรลล์หยิบโทเคนเดือนฐานรูปปั้น 3อันและวางแต่ละอันไว้บนโทรลล์ระดับ-3ในเหล่าโทรลล์ (วางบนเครื่องหมายฐานรูปปั้น)
5. วางเรียงโทเคนพิธีสวมมงกุฎ 2อันใกล้กับเหล่าโทรลล์ วางโทเคน 5คะแนน ไว้บนโทเคน 3คะแนน
   ในเกมสำหรับผู้เล่น 2คน ให้คืนโทเคน5คะแนนไปที่กล่อง และเล่นเพียงโทเคน3คะแนน
6. สับแผ่นห้องปฏิบัติการคว่ำไว้, แล้วเปิด 2อันต่อผู้เล่น 1คน และเพิ่มอีก 1อันวางแผ่นห้องปฏิบัติการไว้ที่กองกลางตรงมุมของกระดานที่ไม่ได้ใช้ทำอะไร แผ่นห้องปฏิบัติการที่ไม่ได้เปิดให้เก็บใส่กล่อง

   คุณอาจจะชอบที่เลือกห้องปฏิบัติการที่ใช้ในเกมแทนการสุ่ม หรือรวมแผ่นที่ไม่ซ้ำกันจากการสุ่ม
7. คว่ำกองการ์ดมนตราที่สับแล้ว และเปิดมา3ใบจากหนังสือมนตร์ วางกองการ์ดไว้ข้างเคียง
8. วางรูปปั้นไว้บนตำแหน่งรูปปั้นบนกระดานตามแบบนี้: สุ่มหยิบรูปปั้นของเผ่าใดก็ได้ (ตัวอย่างรูปปั้นเผ่าจันทรา) และวางไว้ตำแหน่งรูปปั้นตำแหน่งไหนก็ได้ หลังจากนั้นให้วางรูปปั้นของเผ่าอื่น (ตัวอย่างรูปปั้นเผ่าไฟ) ที่ตำแหน่งติดจากตำแหน่งรูปปั้นแรกตามเข็มนาฬิกาทำซ้ำตามรูปแบบเดิม ตามเข็มนาฬิกาบนกระดานจนครบทุกตำแหน่งคืนรูปปั้นที่เหลือใส่กล่อง
9. ผสมโทเคนคะแนนฐานรูปปั้นคว่ำไว้ และสุ่มเปิดวางไว้บนแถบคะแนนฐานรูปปั้น โทเคน 1อันต่อ 1ช่อง

คลิปวิธีการเล่น

การเตรียมของผู้เล่น

A. เลือกผู้เล่นเริ่มต้น และเอามงกุฎให้เขาเพื่อเตือนให้รู้ว่าเป็นคนเริ่มต้น ผู้เล่นแต่ละคนเลือกสี และหยิบกระดานผู้เล่นการ์ดโทรลล์เริ่มต้น6ใบ แผ่นทางเข้า และเครื่องหมายคะแนนของแต่ละสีอุปกรณ์ของผู้เล่นสีที่ไม่ได้ใช้ให้คืนใส่กล่อง

B. ผู้เล่นทุกคนวางเครื่องหมายคะแนนสีของตัวเองบนตำแหน่ง0ของแถบคะแนน

C. เริ่มจากผู้เล่นเริ่มต้นแล้วและวนตามเข็มนาฬิกา ผู้เล่นแต่ละคนวางทางเข้าของตัวเองตำแหน่งเริ่มต้นตามที่เลือกตามจำนวนผู้เล่น(ยกตัวอย่าง ถ้ามีผู้เล่น4คนตำแหน่งไหนก็ได้ที่มีหมายเลข"4")

ในการเล่นเกมของผู้เล่น2คน ใช้หมายเลขเริ่มต้นอะไรก็ได้ที่เหมือนกัน ยิ่งประตูของคุณอยู่ใกล้กันแค่ไหน คุณก็จะมีความขัดแย้งกันมากขึ้น

มันเป็นวิธีที่ธรรมดาที่สุดและเป็นธรรมชาติในการวางทางเข้าไว้ใกล้กับที่นั่งของคุณ แต่คุณอาจจะไม่ต้องการ ทางเข้าทั้งหมดมีข้อได้เปรียบเสียเปรียบต่างกันเล็กน้อย แต่พวกเขาระมัดระวังกับความสมดุลในการแข่งขันกันอย่างเท่าเทียมกัน

D. ผู้เล่นแต่ละคนจะคัดเลือกโทรลล์เริ่มต้นในทีมโทรลล์ของตัวเอง ทีมโทรลล์ของคุณจะเป็นพีระมิดของการ์ดโทรลล์ที่คุณจะสร้างมันระหว่างเกม และเป็นแหล่งในการสร้างทรัพยากรให้คุณเริ่มต้นด้วยการสับกองการ์ดโทรลล์เริ่มต้นตามขั้นตอนดังนี้

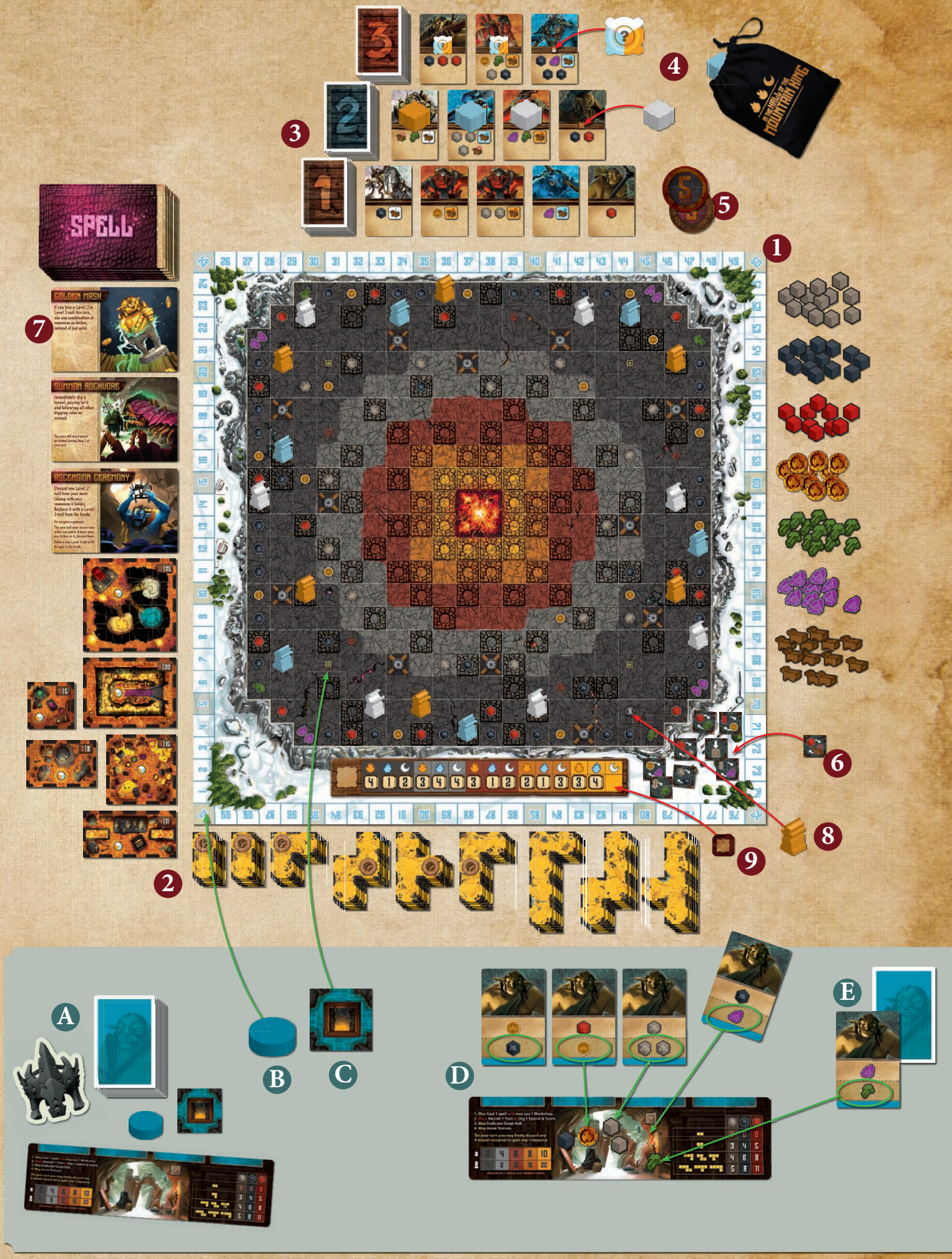
- จั่วการ์ดโทรลล์2ใบบนจากกองการ์ด เลือก 1 ใน 2แล้ววางเปิดไว้บนตำแหน่ง1ใน 4ที่ว่างอยู่บนกระดานผู้เล่นของคุณ; อีกใบที่เหลือถือไว้ในมือ จั่วการ์ดใบติดไปจากกองการ์ดของคุณ และทำเหมือนเดิมเลือก 1 ใบแล้ววางไปตำแหน่งที่ว่างทำซ้ำขั้นตอนนี้ไปจนคุณได้แถวการ์ดโทรลล์ 4ใบในทีมโทรลล์ของคุณ เหลือโทรลล์1 ใบในมือ และ1ใบที่กองการ์ดที่คุณยังไม่เห็น

สังเกตว่ามีแถวของทรัพยากรสองแถวในการ์ดโทรลล์เริ่มต้นแต่ละใบ; แถวบนจะเป็นทรัพยากรที่โทรลล์จะสร้างให้เราอีกระหว่างเกมแถวล่างจะเป็นทรัพยากรที่ได้รับเพียงครั้งเดียวตั้งแต่ตอนเลือกโทรลล์นั้นๆโปรดสังเกตว่าโทรลล์ด้านใน 2ใบแถวเริ่มต้นของคุณจะสร้างทรัพยากรให้หลายครั้งระหว่างเกมมากกว่าที่ 2 ใบด้านนอกทำได้

- หยิบทรัพยากรเริ่มต้นทั้งหมดจากกองกลางตามที่แสดงบนการ์ดโทรลล์เริ่มต้นที่เลือก; วางทรัพยากรเหล่านี้ไว้ที่ที่เก็บของของคุณ หลังจากนั้นให้เลื่อนกระดานผู้เล่นไปไว้บนการ์ดโทรลล์เพื่อซ่อนทรัพยากรเริ่มต้น

ขึ้นอยู่กับลำดับการเล่นของคุณ คุณจะได้รับทรัพยากรโบนัสเพิ่มเติม ผู้เล่นคนที่สองและสามจะได้รับทรัพยากรเริ่มต้นจากการ์ดโทรลล์ที่อยู่ในมือไปไว้ที่ที่เก็บของ ผู้เล่นคนที่สี่และคนที่ห้าจะได้รับทรัพยากรจากการ์ดโทรลล์ที่อยู่ในมือ และจากการ์ดโทรลล์ใบที่เหลือที่ยังไม่ได้เปิดแล้วเอาไปวางไว้ที่ที่เก็บของ การ์ดเริ่มต้นทุกใบยกเว้น 4ใบที่อยู่ในทีมโทรลล์ของผู้เล่นแต่ละ

ตอนนี้คุณพร้อมที่จะเริ่มต้น!!


1
2
3
4
5
6
7
8
9
SPELL
GOLDEN MASK
SUMMON ROCKVORE
ASCENSION CEREMONY
A
B
C
D
E

การเล่น

การเล่นเกมจะเริ่มด้วยผู้เล่นคนแรก เล่นเป็นรอบ แล้ววนไปตามเข็มนาฬิการจนเกมจบ การหาผู้ชนะจะนับรวมการคิดคะแนนครั้งสุดท้าย กับคะแนนที่ได้ระหว่างเกม และต่อไปนี้คือกฎทั่วไปที่ควรจะทราบก่อนที่จะเริ่มต้น:

เครือข่ายของคุณ

ผู้เล่นแต่ละคนจะสร้างเครือข่ายบนกระดาน
โดยเริ่มต้นจากทางเข้าของแต่ละคนและขยายรวมไปถึงอุโมงค์และโถงใหญ่
ทางเข้าของคุณคือจุดเริ่มต้นของเครือข่ายคุณ

พื้นที่ติดกัน

สำหรับวัตถุประสงค์ของเกมทั้งหมด ช่องว่างบนกระดานจะถือเป็น "พื้นที่ติดกัน"
ถ้ามีการใช้ด้านใดด้านหนึ่งร่วมกัน พื้นที่ที่ติดกันในด้านเฉียงกับพื้นที่อื่นจะไม่เป็น "พื้นที่ติดกัน"

จ่ายทรัพยากร

ในระหว่างเกมคุณจะสามารถจ่ายทรัพยากรเพื่อทำได้หลายอย่าง จ่ายทรัพยากรคือการคืนทรัพยากรเหล่านั้นคืนกองกลาง นอกเหนือจากจะมีเงื่อนไขอื่น ทรัพยากรทั้งหมดที่คุณมี (รวมที่มีอยู่ในที่เก็บของหรือถืออยู่ที่โทรลล์) สามารถใช้จ่ายได้หมดขึ้นอยู่กับคุณ

มันเกือบจะเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดที่จ่ายทรัพยากรที่อยู่ที่โทรลล์ก่อนที่จะใช้จากในคลัง เพราะมันจะทำให้โทรลล์สามารถสร้างทรัพยากรได้อีกครั้ง

ตัวอย่างการจ่ายทรัพยากร คุณต้องจ่ายหิน 4อันในการขุดอุโมงค์; ซึ่งคุณมีหิน 2 อันในที่เก็บของของคุณ และอีก 3 อัน ที่โทรลล์ถืออยู่ คุณสามารถที่จะจ่ายหิน 4อันจากที่ไหนก็ได้ในหินทั้ง 5อันที่มี โดยหยิบคืนไปที่กองกลาง

รอบของคุณ

รอบของคุณสามารถทำขั้นตอนเหล่านี้ตามลำดับ*:

1. มนตรา & ห้องปฏิบัติการ

คุณสามารถร่ายมนตร์ได้1อย่าง**และ**ยังสามารถใช้งานห้อง ปฏิบัติการของคุณได้ 1ที่
คุณสามารถทำได้ทั้ง2อย่าง (อะไรก่อนหลังก็ได้) หรือทำอย่างเดียว หรือเลือกไม่ทำทั้ง 2อย่างก็ได้

2. รับสมาชิกใหม่ หรือ ขุด

คุณต้องเลือกรับสมาชิกโทรลล์ใหม่1ตัวจากเหล่าโทรลล์ **หรือ**
จ่ายแร่ธาตุเพื่อขุดอุโมงค์1เส้นแล้วรับคะแนนเกียรติยศ

3. ห้องโถงใหญ่

คุณสามารถสร้างได้1ห้องโถงใหญ่

4. ย้ายรูปปั้น

คุณสามารถเคลื่อนย้ายรูปไปบนเครือข่ายของคุณได้เท่าที่คุณต้องการ
โดยการจ่ายรถเข็น

* แลกของกับกองกลาง

ในตอนไหนก็ได้ในรอบของคุณ จ่ายทรัพยากร4อัน(รวมกันได้ทุกแบบ)
จะเลือกรับทรัพยากรตามที่ต้องการได้1อันจากกองกลางไปที่ที่เก็บของ ถ้าต้องการก็สามารถเลือกทำได้หลายครั้งในรอบ

1. มนตรา & ห้องปฏิบัติการ

คุณสามารถร่ายมนตร์ได้1อย่าง และสามารถใช้งานห้องปฏิบัติการได้ 1ห้องที่เครือข่ายของคุณไปถึง คุณสามารถทำได้ทั้ง 2อย่าง(อะไรก่อนหลังก็ได้), หรือทำอย่างเดียว หรือเลือกไม่ทำทั้ง 2อย่าง ก็ได้

ร่ายหนึ่งมนตร์

การร่าย1มนตร์ คุณต้องจ่ายอักขระ1อัน บนมนตร์ที่คุณต้องการใช้ (หนังสือมนตร์ที่เปิดอยู่) แล้วให้ดำเนินการตามผลที่เขียนอยู่บนการ์ดมนตรา

ถ้าอักขระของคุณเป็นอักขระอันที่ 3บนการ์ดมนตรา มนตร์นั้นจะสลายหลังจากที่ถูกใช้งาน; ให้หยิบอักขระทั้ง3อันคืนกองกลาง แล้วให้หยิบการ์ดเวทมนตราไปไว้ล่างสุดของกองการ์ด และจั่วใบใหม่มาแทนที่1ใบ

ตัวอย่าง: การร่ายมนตร์ Earth Ritual จากหนังสือมนตร์ จ่ายอักขระ 1อัน (จากที่เก็บของหรือจากโทรลล์ตัวใดตัวหนึ่ง)ไปวางไว้บนการ์ด แล้วทำตามผลของมนตร์ อักขระของคุณเป็นเพียงอันที่ 2 ของการ์ด ดังนั้นมนตร์นี้จะยังคงอยู่ที่หนังสือมนตร์

ใช้งานห้องปฏิบัติการหนึ่งห้อง

ในตอนเริ่มเกม คุณจะยังไม่สามารถเข้าห้องปฏิบัติการไหนได้เลย; หัวข้อการขุดอุโมงค์จะอธิบายวิธีในการเริ่มเพิ่มห้องปฏิบัติการไปที่กระดาน

แต่ละห้องปฏิบัติการบนกระดานจะมีทางเข้า 4ทาง ทางเข้า1ทางต่อ1ด้าน ทางเข้าจะเปิดถ้ามันถูกต่อกับเครือข่ายของผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง ตราบเท่าที่เครือข่ายของคุณต่อกับทางเข้าอย่างน้อย1ทาง คุณจะสามารถใช้ห้องปฏิบัติการ1ห้อง(ไม่เกิน) 1ครั้งต่อ1ทางเข้าที่เปิดอยู่ โดยที่ไม่สนว่าเครือข่ายของคุณต่ออยู่กับที่ทางเข้า

- ทรัพยากรทั้งหมดที่ได้รับจากห้องปฏิบัติการจะมาจากกองกลางแล้วไปอยู่ที่ที่เก็บของ

  กระบวนการนี้หมายความว่าห้องปฏิบัติการจัดหาเส้นทาง "เปิด" ให้เอาทรัพยากรออกจากโทรลล์นั่นคือโทรลล์จะว่างและพร้อมที่จะสร้างทรัพยากรใหม่ภายหลัง

- เมื่อใช้ห้องปฏิบัติการ1ห้องหลายครั้ง การใช้แต่ละครั้งจะเป็นการทำที่แตกต่างกัน โดยสามารถจัดการได้ตามที่ต้องการ

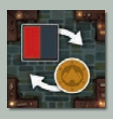
- อาจจะมีผู้เล่นหลายคนที่มีทางเข้าห้องปฏิบัติการเดียวกัน; ตัวห้องปฏิบัติการเองจะไม่ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายผู้เล่นใดๆ

ตัวอย่าง: คุณเป็นสีม่วงแดงเข้ม เครือข่ายของคุณต่อกับโรงหลอมเครื่องมือ; โรงหลอมเครื่องมือมีทางเข้าเปิดอยู่ 1ทางจากเครือข่ายของคุณ และเปิดอยู่อีก 2จากเครือข่ายของผู้เล่นคนอื่นดังนั้นมันเปิดอยู่ทั้งหมด 3ทาง คุณสามารถที่จะใช้มันได้ 3ครั้งในการใช้งานแต่ละครั้งคุณสามารถจ่ายหัวใจศิลา 1อันเพื่อให้ได้ค้อน 1อันไปไว้ที่ที่เก็บของของคุณ หรือจ่ายค้อน 1อันเพื่อให้ได้รับหัวใจศิลา1อันไปไว้ที่ที่เก็บของคุณ

ห้องปฏิบัติการ

เกวียน
จ่ายหัวใจศิลา1อัน ได้รถเข็นอเนกประสงค์1อัน หรือกลับกัน คุณไม่สามารถจ่ายรถเข็นของเผ่า แต่ต้องใช้รถเข็นอเนกประสงค์เท่านั้น

ห้องงานฝีมือ
จ่ายเหรียญ1อัน ได้อักขระ1อัน หรือกลับกัน



ห้องปั๊มเหรียญ
จ่ายเหล็ก1อันหรือหัวใจศิลา1อัน ได้เหรียญ1อัน หรือกลับกัน

งานเหล็ก
จ่ายหัวใจศิลา1อัน ได้เหล็ก1อัน หรือกลับกัน

โรงหลอม
จ่ายทรัพยากร 2อัน (ไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน) ได้ค้อน1อัน

ผู้เชี่ยวชาญการขนส่ง
ย้ายทรัพยากรอะไรก็ได้1อันจากโทรลล์มาที่ที่เก็บของคุณ รถเข็นของเผ่าจะกลายเป็นรถเข็นอเนกประสงค์ เมื่อย้ายมาที่ที่เก็บ

โรงหล่ออักขระ
จ่ายหิน1อันหรือเหล็ก1อัน ได้อักขระ1อัน หรือกลับกัน

โรงไม้หิน
จ่ายหัวใจศิลา1อัน ได้หิน 2อัน หรือกลับกัน

โรงสีหิน
จ่ายหิน1อัน ได้เหล็ก1อัน หรือกลับกัน

โรงหลอมเครื่องมือ
จ่ายหัวใจศิลา1อัน ได้ค้อน1อัน หรือกลับกัน

โรงล้อ
จ่ายทรัพยากร 2อัน (ไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน) ได้รถเข็นอเนกประสงค์1อัน

2. รับสมาชิกใหม่ หรือ ขุด

คุณต้องเลือกทำ 1ใน 2อย่าง ถ้าคุณมีโทรลล์ 10ตัวแล้วในทีมโทรลล์ของคุณ (ครบสมบูรณ์) คุณจะไม่สามารถรับสมาชิกโทรลล์ใหม่และต้องขุดอุโมงค์ได้เส้นทาง ถ้าคุณมีสินแรไม่พอในการขุดอุโมงค์ คุณต้องรับสมาชิกโทรลล์ใหม่ 1ตัว ถ้าคุณไม่สามารถทำได้ทั้งรับสมาชิกโทรลล์ใหม่และขุดอุโมงค์ ให้ข้ามขั้นตอนนี้ไปในรอบของคุณ

รับสมาชิกโทรลล์ใหม่1ตัว

การรับสมาชิกโทรลล์ใหม่ 1ตัวจากเหล่าโทรลล์ ให้ทำตาม 3ขั้นตอน:

ขั้นตอนแรก : เลือกโทรลล์ 1ตัวมาเป็นสมาชิกใหม่

- โทรลล์ระดับที่-1 จากแถวล่างสุดสามารถรับเป็นสมาชิกใหม่ได้ฟรี
- ในการรับสมาชิกโทรลล์ระดับที่-2 จากแถวกลาง คุณต้องติดสินบนให้โทรลล์ระดับที่-1 2ตัวที่อยู่ด้านล่าง โดยการจ่ายเหรียญ 1อันให้กับโทรลล์ทั้ง 2 (จ่ายสินบนทั้งหมด 2เหรียญ)
- ในการรับสมาชิกโทรลล์ระดับที่-3 จากแถวบนสุด คุณต้องติดสินบนให้กับโทรลล์ระดับที่-2 2ตัวที่อยู่ด้านล่าง และระดับที่-1 3ตัวที่อยู่ด้านล่างลงไป โดยการจ่ายเหรียญ 1อันให้กับโทรลล์แต่ละตัว (จ่ายสินบนทั้งหมด 5เหรียญ)

คุณไม่สามารถรับสมาชิกโทรลล์ใหม่ที่ต้องการได้ ถ้าไม่สามารถจ่ายสินบนให้กับโทรลล์ทุกตัวที่อยู่ด้านล่างของมัน จำไว้ว่า โทรลล์ระดับที่-1ฟรี!
เป็นความคิดที่ดีที่จะวางสินบนไว้บนรูปโทรลล์มันจะได้ไม่บังสัญลักษณ์บนการ์ด

ตัวอย่าง ถ้าคุณต้องการรับสมัครโทรลล์เผ่าน้ำแข็งระดับที่– 3 ที่อยู่แถวบนสุดด้านขวาของเหล่าโทรลล์คุณต้องจ่ายเหรียญ 5อันเพื่อติดสินบนโทรลล์ 5ตัวด้านล่างมันวางเหรียญ 1อันบนโทรลล์เหล่านั้น

ขั้นตอนที่สอง : หยิบโทรลล์

หยิบการ์ดโทรลล์ที่เลือกจากเหล่าโทรลล์ และเติมช่องว่างของโทรลล์ด้วยโทรลล์หน้าใหม่จากการจั่วการ์ดในกองการ์ดระดับเดียวกัน (วางฐานจากการจั่วจากในถุง ถ้าเป็นโทรลล์หน้าใหม่ที่ระดับที่-2)

- เก็บเหรียญสินบนที่อยู่บนโทรลล์ที่คุณเลือก (ปกติจะเป็นเหรียญ แต่บางครั้งอาจจะเป็นทรัพยากรอื่นเนื่องจากผลของเวทมนตร์) ไปวางที่ที่เก็บของของคุณ
- ถ้าเป็นโทรลล์ระดับที่-2 จะมีฐานรูปปั้นอยู่บนการ์ดด้วย(นอกจากฐานในเกมนี้ถูกใช้หมด) เก็บฐานรูปปั้นมาวางไว้ที่ที่เก็บของคุณ
- ถ้าเป็นโทรลล์ระดับที่-3 คุณจะสามารถดูได้จากในถุงที่จั่วและหยิบฐานอันที่เหลือในถุงได้ตามที่ต้องการ (ถ้ามีหลายอัน) เอามาวางไว้ที่เก็บของโทเคนเตือนให้หยิบฐานบนโทรลล์ระดับที่-3 จะเตือนให้หยิบจากในถุง; คืนโทเคนไปวางไว้ที่การ์ดโทรลล์ใบใหม่ที่จั่วขึ้นมาแทนที่ใบเดิม

โทรลล์หมด

ถ้าคุณไม่มีโทรลล์ที่ระดับใดระดับหนึ่ง ให้จั่วโทรลล์จากระดับที่สูงกว่า 1ระดับแทน (หรือต่ำกว่า1ระดับ ถ้าไม่มีระดับที่สูงกว่า)

ฐานหมด

ฐานมีจำนวนจำกัด เมื่อมันหมดจะไม่มีอันใหม่เข้ามาในเกม

โทรลล์เกษียณ

หลังจากที่คุณรับสมัครโทรลล์เสร็จแล้ว โทรลล์ที่มีเหรียญสินบน 4อัน(ปกติเป็นเหรียญ) จะเกษียณอย่างมีความสุข หยิบการ์ดโทรลล์ไปไว้ที่ด้านล่างของกองการ์ดและหยิบเหรียญสินบนทั้ง 4คืนไปที่กองกลาง เปิดโทรลล์ใหม่จากกองที่เหมาะสมมาแทนที่

ตัวอย่าง: จ่ายสินบนทั้ง 5เสร็จหยิบโทรลล์เผ่าน้ำแข็งที่คุณต้องการ แล้วเอาโทรลล์ระดับที่– 3ใบใหม่จากกองมาวางแทนที่ช่องว่าง
โทรลล์ใหม่ของคุณมีโทเคนเตือนให้หยิบฐานด้วย ซึ่งเตือนให้คุณหยิบฐานที่ต้องการจากในถุงที่ใช้จั่ว เลือกอันที่ต้องการแล้วเอาไปวางไว้ที่ที่เก็บของของคุณ แล้ววางโทเคนเตือนให้หยิบฐานกลับไปวางไว้ที่การ์ดโทรลล์ใบใหม่ในเหล่าโทรลล์

ขั้นตอนที่สาม : เพิ่มไปที่ทีมโทรลล์และก่อเกิดกระแส

เพิ่มโทรลล์ที่รับสมัครมาใหม่ไปที่ทีมโทรลล์ของคุณ วางมันไว้ด้านบน และระหว่างโทรลล์2ใบที่มีอยู่แล้ว (ทางเลือกของคุณอาจจะมีหลายตัวเลือก)

ด้วยวิธีนี้คุณกำลังจะสร้างแบบ "พีระมิด" ของเหล่าโทรลล์ เมื่อเกมดำเนินต่อไป ซึ่งสุดท้ายแล้วจะมีโทรลล์ทั้งหมด 10 (รวมโทรลล์เริ่มต้นด้วย) ถ้าคุณต้องการที่จะทำมันให้สำเร็จ

ใช้งานโทรลล์ตัวใหม่ และใช้งานโทรลล์อีก 2ตัวที่อยู่ด้านล่างที่ตรงกับมัน และโทรลล์2ตัวที่อยู่ด้านล่างที่ตรงกันของโทรลล์กลุ่มนี้ และด้านล่างลงมา

เมื่อโทรลล์ตัวหนึ่งถูกใช้งาน จะได้ทรัพยากรแสดงที่อยู่บนการ์ด(จากกองกลาง) และต้องเป็นทรัพยากรที่ไม่ได้มีวางอยู่แล้ววางทรัพยากรที่ได้รับแต่ละอันไปวางให้ตรงกับสัญลักษณ์บนการ์ดโทรลล์ที่ถูกใช้งาน ถ้ามีทรัพยากรวางอยู่บนสัญลักษณ์นั้นแล้ว จะไม่ได้ทรัพยากรนั้นอีก

รถเข็น

สัญลักษณ์รถเข็นบนไฟ, น้ำแข็ง, และดวงจันทร์ จะเป็นเครื่องหมายที่ได้ พบบ่อย ซึ่งแสดงว่าพวกมันเป็นรถเข็นเฉพาะของเผ่าไฟ,เผ่าน้ำแข็ง, หรือ เผ่าจันทรา โทเคนรถเข็นที่ได้วางอยู่บนสัญลักษณ์จะทำให้มันกลายเป็นรถเข็น ของเผ่าที่สามารถจ่ายให้ได้กับเพียงการเคลื่อนย้ายรูปปั้นของเผ่านั้นสัญลักษณ์รถเข็นกับวงก้นหอย(และรถเข็นทั้งหมดที่อยู่ที่ที่เก็บของ) จะเป็นรถเข็นอเนกประสงค์ที่จะสามารถใช้ในการเคลื่อนย้ายรูปปั้นของเผ่าใดก็ได้

ในอีกทางหนึ่ง แม้ว่ารูปลักษณ์ของโทเคนรถเข็นจะเหมือนกันหมด สัญลักษณ์ที่โทเคนนั้นวางอยู่จะเป็นตัวบอกว่ามันสามารถใช้เคลื่อนย้ายรูปปั้นของเผ่าไหน

รถเข็นเผ่าไฟ

รถเข็นเผ่าน้ำแข็ง

รถเข็นเผ่าจันทรา

รถเข็นอเนกประสงค์

ตัวอย่าง : นี่เป็นโทรลล์ตัวที่ 3ที่คุณรับสมัครมาใหม่ในเกมนี้ และคุณมีที่ ที่จะวางการ์ดโทรลล์ใบใหม่นี้ได้อยู่ 2ตำแหน่ง ให้สังเกตว่าโทรลล์บางตัวในทีมของคุณยังถือทรัพยากรอยู่ซึ่งได้มาจากการวางการ์ดก่อนหน้านี้

คุณตัดสินที่จะวางมันด้านบนซ้าย และจะทำให้การหลั่งไหลของทรัพยากรอย่างมาก! เริ่มจากการ์ดโทรลล์ใบใหม่ที่วาง, ได้เหล็ก 3อัน, อักขระ 1อัน, และรถเข็น 1 จากกองสลางไปวางไว้บนสัญลักษณ์บนการ์ด
ต่อด้วยโทรลล์เผ่าไฟและโทรลล์เผ่าโคลนที่อยู่ด้านล่างของการ์ดใบใหม่ที่เพิ่งวาง โทรลล์เผ่าไฟได้หิน 2อัน,แต่ยังมีรถเข็นอยู่ทำให้ไม่ได้รถเข็นเพิ่มโทรลล์เผ่าโคลนได้เหล็ก 1อัน แต่ไม่ได้หัวใจศิลาเพราะวายังมีอยู่บนการ์ดเหมือนกัน
การหลั่งไหลของทรัพยากรยังต่อไปด้านล่างจนถึงแถวล่างสุด! จากซ้าย โทรลล์ตัวแรกได้เหรียญ 1อัน และตัวที่สองได้หัวใจศิลา 1อัน, แต่โทรลล์ตัวที่สามยังถือหินอยู่จากเหตุการณ์ก่อนหน้านี้ โทรลล์ตัวที่สี่ในแถวล่างสุดไม่ได้อยู่ภายใต้การ์ดที่วางใหม่ทำให้ไม่เกิดการหลั่งไหลของทรัพยากร

ขุดอุโมงค์และรับคะแนนเกียรติยศ

ขุดอุโมงค์เส้น เลือกอุโมงค์เส้นจากกองกลาง จ่ายทรัพยากรให้ครบตามเงื่อนไข แล้ววางอุโมงค์บนภูเขา ขยายเครือข่ายอุโมงค์ของคุณและรับคะแนนเกียรติยศ

ค่าสร้างอุโมงค์เท่ากับจำนวนช่องบนแผ่นอุโมงค์ ยกตัวอย่าง,อุโมงค์ที่มีช่อง 4ช่อง ค่าสร้างคือแร่4อัน แร่ที่ใช้ในการสร้างอุโมงค์ต้องเป็นแร่ชนิดเดียวกัน (เช่นเหล็กทั้งหมด)

การได้คะแนนจากการสร้างอุโมงค์ขึ้นอยู่กับขนาดและประเภทของแร่ที่คุณจ่ายในการสร้าง มีตารางรายละเอียดคะแนนอยู่บนกระดานผู้เล่น เคลื่อนเครื่องหมายคะแนนของคุณบนแถบคะแนนให้ตรงกับคะแนนเกียรติยศที่คุณได้รับ

0	0	0
3	4	5
4	6	8
5	8	11

ตารางคะแนนอุโมงค์

อย่าลืมเลื่อนคะแนน; การขุดอุโมงค์มันน่าตื่นเต้น! ควรเลื่อนคะแนนของคุณทันที ที่คุณจ่ายค่าสร้างอุโมงค์; ทำให้ชินโดยการพูดจำนวนและแร่ที่ใช้ในการสร้างอุโมงค์ เพื่อให้แน่ใจว่าจะไม่ลืมเลื่อนคะแนน ข้อสังเกตอุโมงค์ขนาด2ช่องจะไม่ได้คะแนน

- คุณสามารถที่จะพลิกด้านหรือหมุนแผ่นอุโมงค์ไปไหนทิศทางใดก็ได้ก็ก่อนที่จะวาง
- คุณไม่สามารถที่จะวางอุโมงค์ที่ทำให้เลยขอบของกระดาน หรือวางเหลื่อมกับแผ่นอุโมงค์อื่น ห้องปฏิบัติการ หรือหัวใจของขุนเขา
- อุโมงค์ใหม่ต้องมีด้านอย่างน้อยหนึ่งด้านติดกับเครือข่ายของคุณ หรือขยายออกไปตอนเริ่มเกม เครือข่ายของคุณจะมีเพียงทางเข้าของคุณเท่านั้น เมื่อคุณต่ออุโมงค์และห้องโถงใหญ่ มันจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายของคุณ ห้องปฏิบัติการ (แม้ว่าคุณจะมีทางเข้าไป) ไม่เป็นส่วนหนึ่งของเครือข่าย
- คุณไม่สามารถที่จะวางอุโมงค์ที่ติดกับเครือข่ายของผู้เล่นคนอื่น การวางแผ่นอุโมงค์ที่ใกล้กับของผู้เล่นคนอื่นที่สามารถทำได้คือวางเฉียง มันจะทำให้ไม่สับสนว่าอุโมงค์ไหนเป็นของใคร
- ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ยากที่มีแผ่นอุโมงค์หรือกลุ่มของแผ่นอุโมงค์ที่แยกกัน (หมายความว่าเส้นทางนั้นไม่สามารถย้อนกลับไปที่ทางเข้า) ส่วนที่แยกออกไปนั้นจะไม่เป็นเครือข่ายของผู้เล่นคนไหน แต่ถ้ามีผู้เล่นคนใดคนหนึ่งสามารถเชื่อมกับส่วนที่แยกไปนั้นได้ แผ่นอุโมงค์ส่วนนั้นก็จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายผู้เล่นคนนั้น

ช่องเศษหิน

ช่องที่มีรูปวงแหวนในหินคือช่องเศษหิน ในแต่ละช่องเศษหินที่มีการวางแผ่นอุโมงค์ใหม่ คุณต้องจ่ายค้อน1อัน ถ้าคุณมีค้อนไม่พอที่จะจ่าย คุณจะไม่สามารถวางแผ่นอุโมงค์ใหม่ได้ ในบางครั้งรูปปั้นหรือทรัพยากรที่ถูกฝังไว้ (รายละเอียดด้านล่าง)อาจอยู่ในช่องเศษหิน ซึ่งมันจะทำให้ได้มันยากขึ้นด้วย

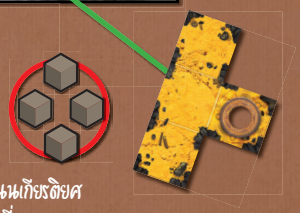
รูปปั้นที่ถูกฝัง

รูปปั้นใดก็ตามที่ไม่ได้อยู่บนเครือข่าย คือรูปปั้นที่ถูกฝัง ถ้าแผ่นอุโมงค์ใหม่ไปวางไว้บนรูปปั้น รูปปั้นนั้นจะถูกขุดค้นพบทันทีและพร้อมที่จะถูกคุณเคลื่อนย้าย; ให้วางรูปปั้นไว้บนช่องเดิมบนแผ่นอุโมงค์อันใหม่ ที่เป็นช่องเดิมกับที่ที่รูปปั้นเคยวางอยู่บนกระดาน

ทรัพยากรที่ถูกฝัง

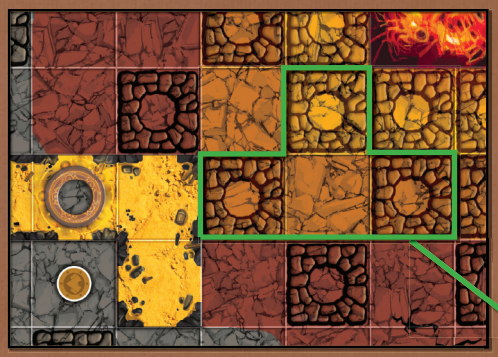
ถ้าแผ่นอุโมงค์อันใหม่วางไว้บนทรัพยากรที่ถูกฝังใดๆก็ตาม คุณจะได้ทรัพยากรเหล่านั้นจากกองกลางไปไว้ที่ที่เก็บของของคุณ

ตัวอย่าง : คุณต้องการที่จะขุดกลุ่มทรัพยากรที่อยู่ใกล้เครือข่ายของคุณโดยการขุดอุโมงค์ คุณมีหิน 4อันดังนั้นคุณจ่ายทั้งหมด 4อัน และเลือกอุโมงค์ความยาว4ช่องจากกองกลาง



ตามตารางคะแนน อุโมงค์หินความยาว4ช่องได้คะแนนเกียรติยศ 4คะแนนเลื่อนเครื่องหมายคะแนนของคุณไป4ช่องที่แถบคะแนน

การวางแผ่นอุโมงค์ไว้ในตำแหน่งที่แสดงจะทำให้คุณได้ ทรัพยากรที่ถูกฝังไว้อยู่ที่นั่น (หิน2 และ ค้อน 1) เอาไปวางไว้ที่ที่เก็บของและยังทำให้ขุดได้รูปปั้นไฟที่ถูกฝัง มาวางไว้อยู่บนเครือข่ายของคุณ



ถ้าคุณต้องการที่จะวางอุโมงค์แบบเดียวกันในตำแหน่งที่แสดงนี้แทนคุณต้องจ่ายค้อน 3อัน ในการที่จะทุบช่องเศษหินทั้ง 3ก่อนที่คุณจะวางอุโมงค์

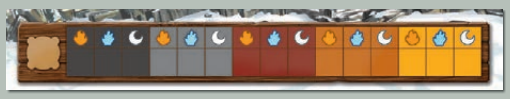
ได้ฐานรูปปั้นเพิ่ม?

ถ้าอุโมงค์ที่คุณเพิ่งขุดมีหลักบนแผ่น และคุณมีฐานรูปปั้นที่อยู่ที่เก็บของของคุณ คุณสามารถวางฐานรูปปั้นไปไว้บนแผ่นอุโมงค์แผ่นใหม่ได้ หลักคือรูที่คุณจะพบได้ที่แผ่นอุโมงค์ส่วนใหญ่

ข้อสังเกต แผ่นอุโมงค์ขนาด 5ช่องจะไม่มีหลัก

ข้อจำกัดที่สำคัญ! ภูเขาถูกแบ่งออกเป็น 5ชั้น จากด้านนอกเข้ามา: เทาเข้ม, เทา, น้ำตาล, ส้ม, และเหลือง จะมีฐานนของรูปปั้นเพียงเผ่าละ 1อัน(เผ่าไฟ, เผ่าน้ำแข็ง, และเผ่าจันทรา) ที่จะถูกวางในแต่ละชั้นของภูเขา

ตัวอย่าง ถ้ามีผู้เล่นคนใดคนหนึ่งสร้างฐานรูปปั้นของเผ่าน้ำแข็งที่ไหนก็ได้ในภูเขาชั้นสีเทา ฐานรูปปั้นน้ำแข็งอันอื่นจะไม่สามารถวางที่ชั้นนั้นได้ แต่ฐานรูปปั้นของเผ่าไฟหรือเผ่าจันทรายังสามารถวางได้ แถบคะแนนของฐานรูปปั้นจะช่วยให้คุณจำข้อจำกัดนี้



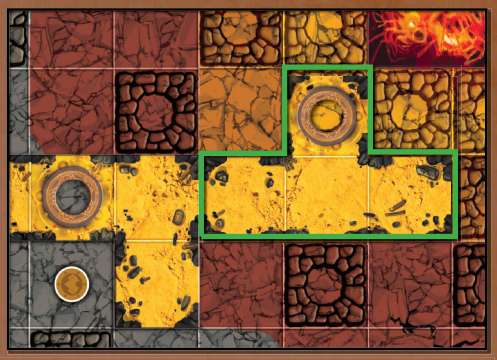
ชั้นของภูเขา(นับจากด้านนอกสุดเข้าสู่ด้านใน)ตรงกับแต่ละส่วนของแถบคะแนนของฐานรูปปั้นจากด้านซ้ายไปด้านขวา

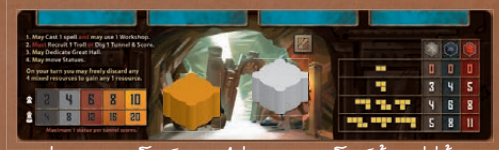
สีของแถบคะแนนฐานรูปปั้นจะตรงกับสีของชั้นภูเขา; ซึ่งจะมีคะแนนของฐานรูปปั้นเผ่าไฟ, เผ่าน้ำแข็งและเผ่าจันทรา ในแต่ละชั้นสี เมื่อคุณวางฐานรูปปั้น คุณจะได้โทเคนคะแนนของฐานรูปปั้นที่ตรงกับเผ่าและชั้นสีที่คุณวาง ให้วางโทเคนคะแนนคว่ำไว้บนที่เก็บของของคุณ; มันจะถูกนับเป็นคะแนนเกียรติยศตามตัวเลขในตอนจบเกม

ถ้าโทเคนคะแนนไม่มีแล้วเมื่อคุณวางฐานรูปปั้น หมายความว่าคุณทำผิดเงื่อนไขและมีผู้เล่นสักคนก่อนหน้านี้ได้ทำการวางฐานรูปปั้นของเผ่านั้นที่ชั้นภูเขานั้นไปแล้ว; คุณต้องหยิบฐานรูปปั้นที่ผิดเงื่อนไขคืน

- ฐานรูปปั้นจะให้คะแนนเกียรติยศเป็น2เท่า ถ้าคุณมีรูปปั้นของเผ่าเดียวกันบนฐาน และมันจะอยู่ตรงนั้นตอนจบเกม (ดูการคิดคะแนนครั้งสุดท้าย)
- ถ้าไม่ทำตอนนี้ก็อดแล้ว; ฐานรูปปั้นจะสามารถวางไว้ที่หลักตอนที่ขุดอุโมงค์เท่านั้น คุณจะไม่สามารถวางฐานรูปปั้นเพิ่มภายหลัง ฐานรูปปั้นจะไม่สามารถเคลื่อนที่ได้เมื่อถูกวางแล้ว

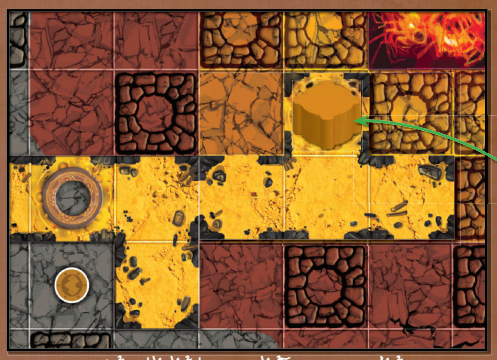
คุณสามารถที่จะยกฐานขึ้นมาดูได้ตลอดเวลาว่า หลักของฐานรูปปั้นนี้วางอยู่ที่ชั้นภูเขาสีอะไร





ตัวอย่าง คุณวางอุโมงค์ขนาด 4ช่อง หลักของอุโมงค์นี้วางอยู่ที่ชั้นภูเขาสีเหลือง ซึ่งเป็นตำแหน่งที่มีค่ามาก คุณมีฐานรูปปั้น 2อันที่ที่เก็บของของคุณ; ฐานรูปปั้นเผ่าไฟ 1และฐานรูปปั้นเผ่าจันทรา 1

ดูที่แถบคะแนนฐานรูปปั้น คุณจะเห็นว่ามีใครบางคนได้โทเคนคะแนนของชั้นภูเขาสีเหลืองของฐานรูปปั้นเผ่าจันทราไปแล้ว ส่วนโทเคนคะแนนของฐานรูปปั้นเผ่าไฟยังอยู่!



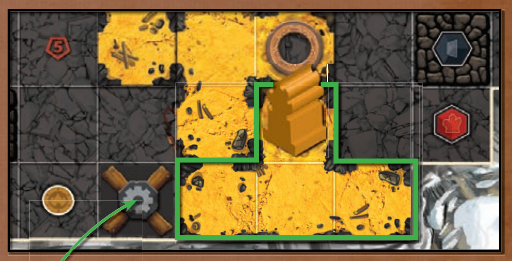
คุณวางฐานรูปปั้นเผ่าไฟไว้ที่หลัก และได้โทเคนคะแนน(ได้คะแนนเกียรติยศ3คะแนน) จากแถบคะแนนฐานรูปปั้น ถ้าคุณสามารถวางรูปปั้นเผ่าไฟบนฐานรูปปั้นเผ่าไฟนี้ได้ มันจะยิ่งมีค่ามากแน่นอน!

สร้างห้องปฏิบัติการ ?

ถ้าอุโมงค์ที่คุณเพิ่งขุดอยู่ติดกับห้องปฏิบัติการว่างๆ คุณสามารถเลือกห้องปฏิบัติการที่เหลืออยู่จากกองกลางแล้วเอาไปวางไว้ที่ตำแหน่งที่ว่างได้

มีห้องปฏิบัติการที่ว่างอยู่หลายตำแหน่งบนภูเขา ซึ่งเป็นไปได้ว่าแผ่นห้องปฏิบัติการจะหมดก่อน

- เป็นไปได้ที่จะเชื่อมต่อและสร้างห้องปฏิบัติการมากกว่า1ตำแหน่งในการขุดอุโมงค์เพียง1ครั้ง



ตัวอย่าง: อุโมงค์ที่คุณวางอยู่ถัดจากห้องปฏิบัติการที่ว่างคุณสนใจห้องงานฝีมือ, ดังนั้นหยิบมันจากกองกลาง และวางไปที่ห้องปฏิบัติการที่ว่างในรอบหลังจากนี้ คุณจะสามารถใช้ห้องปฏิบัติการนั้นได้!

3. ห้องโถงใหญ่

คุณสามารถสร้างห้องโถงใหญ่ได้ห้อง(ต่อรอบ) โดยการหยิบมันมาจากกองกลาง และวางมันไว้บนอุโมงค์ของคุณ อุโมงค์ที่ถูกวางซ้อนทับต้องขอบเขตที่ไม่มีช่องว่าง และมีขนาดตรงทับห้องโถง (อุโมงค์ที่ถูกวางทับโดยห้องโถงใหญ่อาจจะถูกวางทับทั้งหมดพอดีหรือถูกทับบางส่วนก็ได้)

ไม่ต้องเสียค่าสร้างเพิ่มสำหรับการสร้างห้องโถงใหญ่ ฐานรูปปั้นที่ถูกวางทับ โดยห้องโถงใหญ่ จะถูกหยิบออกจากเกม (ผู้เล่นจะไม่เสียโทเคนคะแนนฐานรูปปั้นที่ได้มาจากการวางฐานรูปปั้น และยังคงผิดเงื่อนไขอยู่ถ้ามีการวางฐานรูปปั้นของเผ่านั้นที่ชั้นภูเขาสีเดิม)

- รูปปั้นที่ถูกวางทับด้วยห้องโถงใหญ่จะถูกวางที่ตำแหน่งเดิมทับที่เคยวางไว้ที่อุโมงค์
- ห้องโถงใหญ่สามารถวางทับอุโมงค์ได้เท่านั้น ไม่สามารถวางไว้บนทางเข้า,ห้องปฏิบัติการหรือห้องโถงใหญ่อันอื่น
- เมื่อวางแล้ว ให้ถือว่าห้องโถงใหญ่เป็นพื้นที่ติดกัน (รวมถึงการเคลื่อนย้ายรูปปั้น) เหมือนเป็นอุโมงค์ใหญ่
- บางส่วนของอุโมงค์ที่ยื่นออกมาจากด้านใต้ของห้องโถงใหญ่จะกลายเป็นคนละส่วนของอุโมงค์
- แต่ละห้องโถงใหญ่จะมาพร้อมกับแท่นบูชา 1ช่อง แท่นบูชาเหมือนกันฐานรูปปั้นในการได้คะแนนของรูปปั้น,แต่ไม่ใช่ฐานรูปปั้น แต่ละแท่นบูชาจะสามารถรองรับรูปปั้นเผ่าไหนก็ได้ 1อัน

ในตอนจบเกม ห้องโถงจะทำให้ได้รับคะแนนเกียรติยศเท่ากับตัวเลขน้อยที่พิมพ์อยู่บนมัน อย่างไรก็ตามถ้ามีรูปปั้นของเผ่าใดเผ่าหนึ่งไปวางอยู่บนแท่นบูชาในการนับคะแนนครั้งสุดท้าย ห้องโถงใหญ่นั้นจะทำให้ได้คะแนนเกียรติยศเท่ากับตัวเลขมากสุดที่พิมพ์อยู่บนแผ่น

- นี่คือคะแนนของรูปปั้นเท่านั้น (ไม่ได้ใช้การคิดคะแนนตามชั้นสีของภูเขาตามปกติ) และรูปปั้นที่อยู่ในห้องโถงใหญ่แต่ไม่ได้อยู่บนแท่นบูชาจะไม่มีคะแนน

ตัวอย่าง: มีตำแหน่งบนเครือข่ายของคุณที่ใหญ่พอที่จะห้องโถงขุมทรัพย์ใหญ่ได้ คุณตัดสินใจที่จะสร้างมัน ดังนั้นคุณหยิบมันจากกองกลางและวางมันไปบนตำแหน่งนั้น, มันจะมีผลกับฐานรูปปั้นและรูปปั้นที่อยู่บนนั้น

ฐานรูปปั้นเผ่าน้ำแข็งที่วางไว้ก่อนหน้านี้จะหายไปจากเกม (คุณจะยังได้โทเคนคะแนนฐานรูปปั้นที่คุณได้จากการวางฐานรูปปั้นนั้น) รูปปั้นเผ่าจันทรายังคงอยู่บนกระดานตรงช่องเดิมกับที่เคยวางไว้บนอุโมงค์

6|15

แม้ว่าจะไม่ได้ทำอะไรเพิ่ม ขุมทรัพย์จากห้องโถงใหญ่นี้จะทำให้ได้คะแนนเกียรติยศ 6คะแนนในตอนจบเกม แต่ถ้าคุณสามารถเคลื่อนย้ายรูปปั้นเผ่าจันทรา (หรือรูปปั้นของเผ่าอื่นๆ) มาวางไว้ที่แท่นบูชาทันเวลาก่อนจบเกม ขุมทรัพย์นี้จะทำให้คุณได้คะแนนเกียรติยศมากถึง 15คะแนน!

4. ย้ายรูปปั้น

คุณสามารถจ่ายรถเข็น (เท่าที่คุณต้องการจากส่วนในก็ได้ของคุณ) เพื่อเคลื่อนย้ายรูปปั้นบนเครือข่ายของคุณ พยายามย้ายมันไปไว้ให้ใกล้กับหัวใจของภูเขา ยิ่งใกล้จะยิ่งได้คะแนนเกียรติยศมากขึ้น รถเข็นแต่ละคันที่จ่ายไปอนุญาตให้ใช้ได้กับรูปปั้นที่ขุดค้นพบได้ 1 อันที่อยู่บนเครือข่ายของคุณ:

A. ย้ายไปช่องว่างอื่นบนอุโมงค์ที่อยู่ หรือ
B. ย้ายไปช่องใดก็ได้ของอุโมงค์ที่อยู่ติดกัน

อะไรที่ถือว่าเป็นอุโมงค์?

- แผ่นอุโมงค์
- แผ่นห้องโถงใหญ่
- ส่วนของแผ่นอุโมงค์ที่ยื่นออกมาจากใต้แผ่นห้องโถงใหญ่
- ทางเข้า

ห้องปฏิบัติการไม่เป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายอุโมงค์ของคุณ ดังนั้นรูปปั้นไม่สามารถเคลื่อนย้ายผ่านมันได้

รถเข็นเผ่าไฟ

รถเข็นเผ่าน้ำแข็ง

รถเข็นเผ่าจันทรา

รถเข็นอเนกประสงค์

รถเข็นของเผ่าจากสัญลักษณ์สีบนโทรลล์จะสามารถใช้เคลื่อนย้ายรูปปั้นของเผ่าสีนั้นเท่านั้น รถเข็นเอนกประสงค์ (จากที่เก็บของของคุณ, หรือจากในกรณีหายากที่ได้มาจากรถเข็นเอนกประสงค์บนเครื่องหมายบนโทรลล์) สามารถจ่ายในการเคลื่อนย้ายรูปปั้นอะไรก็ได้

- สามารถมีเพียงรูปปั้น 1 อันบนช่องว่าง 1 ช่องในเวลาเดียวกัน, แต่รูปปั้นสามารถเคลื่อนย้ายผ่านรูปปั้นอื่นได้
- รูปปั้นหลายอันสามารถอยู่บนช่องว่างคนละช่องบนอุโมงค์เดียวกันได้, แต่มีเพียงรูปปั้น 1 อันต่อ 1 อุโมงค์ที่จะได้รับคะแนนเกียรติยศตอนจบเกม

ตัวอย่างการเคลื่อนย้าย: คุณต้องการที่จะย้ายรูปปั้นเผ่าไฟไปไว้บนฐานรูปปั้นเผ่าไฟ และรูปปั้นเผ่าจันทราไปไว้บนแท่นบูชาที่ห้องโถงใหญ่ คุณไม่สามารถที่จะย้ายรูปปั้นเผ่าน้ำแข็งเพราะว่ามันยังคงถูกฝังไว้ เรามีเส้นของของแต่ละส่วนที่จะทำให้สามารถนับอุโมงค์แต่ละส่วนได้อย่างชัดเจน

โทรลล์ของคุณมีรถเข็นเผ่าไฟ, รถเข็นเอนกประสงค์, และรถเข็นเผ่าจันทรา คุณยังมีรถเข็นในที่เก็บของของคุณอีก เป็นรถเข็นเอนกประสงค์, และทรัพยากรอื่นในความครอบครองของคุณ

คุณจ่ายรถเข็นเผ่าจันทราเพื่อย้ายรูปปั้นเผ่าจันทราไปไว้บนแท่นบูชา คุณจ่ายรถเข็นเผ่าไฟและรถเข็นเอนกประสงค์ 2คันในการย้ายรูปปั้นเผ่าไฟ 3ครั้ง ตามรูป

คุณสามารถรอรอบหลังเมื่อคุณสามารถสร้างรถเข็นได้มากขึ้น ในการย้ายรูปปั้นครั้งสุดท้ายไปวางไว้บนฐานรูปปั้น, แต่มีทางเลือกอื่นที่คุณจะทำได้: ถ้าคุณแลกทรัพยากร 4อันของคุณกับกองกลางเพื่อให้ได้รถเข็น (ซึ่งจะเป็นรถเข็นเอนกประสงค์), คุณสามารถที่จะใช้มันในการย้าย และเอารูปปั้นเผ่าไฟไปวางบนฐานรูปปั้นได้ตอนนี้เลย!

วิธีการจบเกม (พิธีสวมมงกุฎ)

ผู้เล่นคนแรกที่รับสมาชิกโทรลล์ตัวที่10เข้าทีม ("ยอด" ของพีระมิด)จะได้รับโทเคนพิธีสวมมงกุฎอันแรก ซึ่งจะมีคะแนนเกียรติยศ 5คะแนน ในตอนจบเกม เมื่อผู้เล่นคนถัดไปรับสมาชิกโทรลล์ตัวที่10 ผู้เล่นคนนั้นก็จะได้รับโทเคนพิธีสวมมงกุฎอันที่ 2 ซึ่งจะมีคะแนนเกียรติยศ 3คะแนนในตอนจบเกม และขั้นตอนการจบเกมจะเริ่มขึ้น

สำหรับเกมเล่น2คน จะมีเพียงโทเคนพิธีสวมมงกุฎอันที่2ที่ได้คะแนนเกียรติยศ3คะแนนเท่านั้น, ซึ่งมันจะทำให้เริ่มการจบเกม

หลังจากที่มีผู้เล่นได้โทเคนพิธีการสวมมงกุฎอันที่ 2 เล่นให้จบรอบ(ผู้เล่นคนสุดท้ายของรอบคือผู้เล่นที่นั่งอยู่ด้านขวาของผู้เล่นคนแรก, แต่ถ้าผู้เล่นคนนั้นเป็นผู้เล่นที่ได้โทเคนพิธีการสวมมงกุฎอันที่ 2 รอบนั้นจะจบทันทีเมื่อเขาเล่นจบรอบของเขา) และผู้เล่นแต่ละคนจะได้เล่นอีกคนละ 2รอบ ตามลำดับการเล่นปกติ แล้วเกมก็จะจบ

คิดสักครู่! หายใจเข้า วางแผนการจ่ายทรัพยากรให้ดีที่สุดกับสองรอบสุดท้าย จำไว้ว่าสิ่งสำคัญคือคุณสามารถแลกทรัพยากร 4อันกับทรัพยากร1อันจากกองกลางในระหว่างรอบของคุณ สิ่งนี้อาจจะยังไม่มีประสิทธิภาพมากนักแต่มันจะช่วยให้คุณใช้เวลาที่เหลือน้อยได้ดี ให้เตือนตัวเองตลอดว่ามีวิธีการได้คะแนนเกียรติยศอยู่ 5แบบ นั่นจะทำให้คุณมั่นใจว่าได้เกียรติยศสูงสุดเท่าที่จะทำได้!

วางยอดของพีระมิดก่อน ซึ่งมันจะทำให้คุณได้โทเคน5คะแนน และส่งผลให้เกิดการหลั่งไหลของทรัพยากรจำนวนมาก! เวลาเป็นสิ่งสำคัญ... คุณจะต้องไม่ได้มันเร็วเกินไปหรือว่าช้าเกิน จับตาดูการเล่นของผู้เล่นคนอื่นเพื่อให้ประโยชน์จากการหลั่งไหลของทรัพยากรสูงสุด!

การคิดคะแนนครั้งสุดท้าย

ติดตามคะแนนของคุณโดยใช้เครื่องหมายคะแนนบนแถบคะแนน คุณจะได้รับคะแนนเกียรติยศระหว่างเกมจากการขุดอุโมงค์, จากนี้จะมีทางได้คะแนน เพิ่มอยู่ 5ทาง เคลื่อนเครื่องหมายคะแนนบนแถบคะแนนตามคะแนนที่คุณได้รับ

ถ้าคุณได้คะแนนเกิน 100, ให้วางเหรียญจากกองกลางไว้ด้านใต้เครื่องหมายคะแนนเพื่อช่วยเตือน

1. โทเคนคะแนนพิธีสวมมงกุฎ

ผู้เล่นที่ถือโทเคนคะแนนพิธีสวมมงกุฎอันแรกและอันที่สองจะได้รับคะแนนเกียรติยศ5คะแนนและ3คะแนนตามลำดับ

2. คะแนนฐานรูปปั้น

เปิดโทเคนคะแนนฐานรูปปั้นที่คุณได้รับจากการวางฐานรูปปั้น จะได้คะแนนเกียรติยศตามที่แสดงอยู่บนโทเคน

3. ชุดทรัพยากรที่เหลือ

ให้ย้ายทรัพยากรทั้งหมดของคุณจากโทรลล์มาไว้ที่ที่เก็บของ (รถเข็นของเผ่าจะกลายเป็นรถเข็นเอนกประสงค์) และจัดให้เป็นชุด ทุกชุดที่ทรัพยากรเหมือนกัน 3อัน (ยกตัวอย่างอักขระ 3อัน หรือเหล็ก 3 หรือรถเข็น 3) จะได้ 1คะแนนเกียรติยศ

• นอกจากนี้คุณยังสามารถแลกทรัพยากรกับกลางกองที่ครั้งก็ได้เท่าที่ต้องการเพื่อจัดชุดของทรัพยากรที่เหมือนกัน 3อัน การแลกนี้ยังใช้วิธีการแลกปกติที่ใช้ทรัพยากรอะไรก็ได้ 4อันต่อทรัพยากรอะไรก็ได้ 1อัน ตามที่คุณต้องการจากกองกลาง

ยกตัวอย่าง ถ้าคุณมีคุณมีทรัพยากรเหล่านี้เหลืออยู่ คุณจะได้คะแนนเกียรติยศ 1คะแนนสำหรับรถเข็น และคะแนนเกียรติยศ1คะแนนสำหรับหิน คุณไม่มีชุด 3อันแล้ว แต่ถ้าคุณเลทรัพยากร 4อัน(อักขระ1, ค้อน1, เหล็ก2) กับเหรียญ 1อัน คุณจะสามารถจัดชุด3อันได้อีก1ชุดเพื่อได้คะแนนเกียรติยศเพิ่ม

4. ห้องโถงใหญ่

ห้องโถงใหญ่แต่ละอันในเครือข่ายของคุณ คุณจะได้คะแนนตัวเลขน้อยที่แสดงอยู่บนแผ่นกระดานถ้าไม่มีรูปปั้นอยู่บนแท่นบูชา และจะได้คะแนนตัวเลขมากถ้ามีรูปปั้น (จากเผ่าไหนก็ได้) บนแท่นบูชา

- รูปปั้นในห้องโถงใหญ่(แม้ว่าอยู่บนแท่นบูชาหรือไม่อยู่) ไม่นับคะแนนตามปกติตามชั้นของภูเขาตามที่อธิบายด้านล่าง

5. รูปปั้น

รูปปั้นแต่ละอันที่ขุดพบในอุโมงค์ของคุณ (หรือทางเข้า) จะได้คะแนนเกียรติยศตามชั้นของภูเขาที่มันอยู่ หรืออยู่บนหลัก แต่รูปปั้นที่อยู่บนฐานที่ตรงเผ่ากันจะทำให้ได้คะแนนเป็นสองเท่าของคะแนนปกติ คะแนนที่ได้ดังนี้

ค่าพื้นฐาน:	2	4	6	8	10
ค่าเมื่ออยู่บนฐานรูปปั้น:	4	8	12	16	20

Maximum 1 statue per tunnel scores.

สิ่งสำคัญ: มีเพียงรูปปั้นเพียง1อันต่อแผ่นอุโมงค์ที่จะได้คะแนน

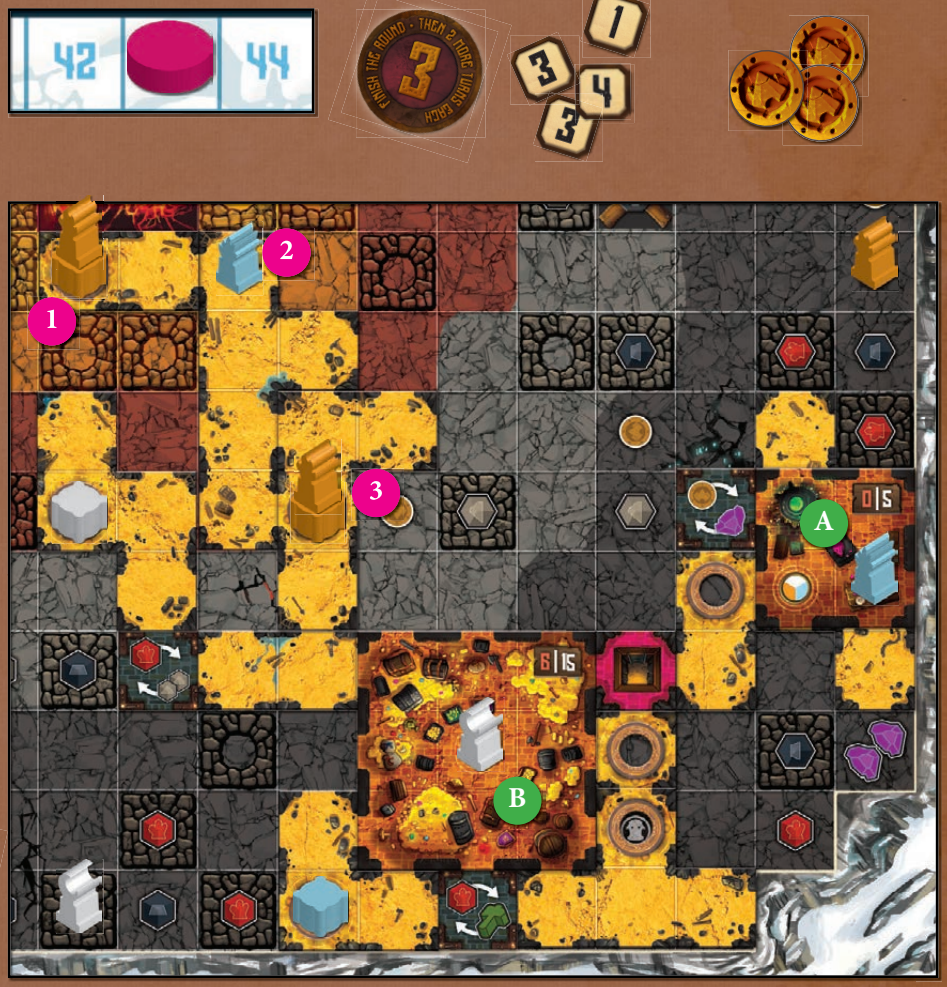
ตัวอย่างการคิดคะแนนครั้งสุดท้าย:

ระหว่างเกม คุณได้คะแนนเกียรติยศ 43คะแนนจากการขุดอุโมงค์
คุณได้โทเคนพิธีสวมมงกุฎอันที่สอง ซึ่งได้คะแนนเกียรติยศ 3คะแนน
โทเคนคะแนนฐานรูปปั้นรวมกันได้คะแนนเกียรติยศ 11คะแนน
ทรัพยากรที่เหลือได้คะแนนเกียรติยศ 1คะแนน
ห้องโถงใหญ่ได้คะแนนเกียรติยศดังนี้:

- **A** แท่นบูชาในห้องโถงใหญ่ว่าง ดังนั้นห้องโถงนี้จะได้คะแนนที่มีค่าน้อย: ได้คะแนนเกียรติยศ 0คะแนน รูปปั้นน้ำแข็งในห้องโถงใหญ่จะไม่ได้คะแนน
- **B** แท่นบูชาในห้องโถงใหญ่มีรูปปั้นวางอยู่ ดังนั้นจะได้คะแนนที่มีค่ามาก: ได้คะแนนเกียรติยศ15คะแนน!

รูปปั้นที่อยู่ในเครือข่ายของคุณ ที่ไม่ได้อยู่ในห้องโถงใหญ่จะได้รับคะแนนเกียรติยศดังนี้:

1. รูปปั้นเผ่าไฟ บนฐานรูปปั้นอยู่ในชั้นภูเขาสีเหลืองได้คะแนนเกียรติยศ 20คะแนน
2. รูปปั้นเผ่าน้ำแข็ง ในชั้นภูเขาสีเหลือง(ไม่ได้อยู่บนฐานรูปปั้น) ได้คะแนนเกียรติยศ 10คะแนน
3. รูปปั้นเผ่าไฟบนฐานรูปปั้นในชั้นภูเขาสีเทาอ่อน ได้คะแนนเกียรติยศ 8คะแนน



คะแนนสุดท้ายของคุณคือ 111คะแนน.... จะเพียงพอที่จะชนะเกมและได้รับมงกุฎมาครอง?

เมื่อคะแนนทั้งหมดถูกรวม ผู้เล่นที่มีคะแนนสูงสุดจะได้รับมงกุฎราชาแห่งขุนเขาและชนะเกมนี้!

(ในกรณีที่คะแนนเท่ากัน ผู้เล่นที่คะแนนเท่ากันให้รวมระดับของโทรลล์ที่รับสมัครมา ผู้เล่นที่คะแนนเท่ากันที่มีระดับรวมของโทรลล์น้อยกว่าจะชนะ)

กฎการเล่นเป็นทีม

นี่คือรูปแบบการเล่นต่างจากปกติสำหรับผู้เล่น 4คน

ทำตามกฎการเล่นปกติและมีส่วนที่เปลี่ยนแปลงดังนี้:

การ์ด
ที่เก็บของ
ของทีม

การเตรียมที่เปลี่ยนแปลง

2ทีมของผู้เล่น 2คน

- หยิบโทเคนคะแนน 1อัน เป็นตัวแทนของทีมคุณ และคืนที่เหลือใส่กล่อง
- นั่งติดกันกับทีมของคุณ และทำให้มั่นใจว่าทางเข้าของคุณอยู่ข้างกันและกันในด้านฤดูหนาวของกระดาน
- วางการ์ดที่เก็บของของทีมไว้ระหว่างคุณกับทีมของคุณ
- เลือกทีมเริ่มต้น ผู้เล่นเริ่มต้นคือสมาชิกของทีมเริ่มต้นที่นั่งอยู่ด้านซ้าย นั่นหมายความว่าลำดับการเล่นในแต่ละรอบจะเล่นไปตามเข็มนาฬิกา ดังนี้ ทีม 1, ทีม 2, ทีม 2, ทีม 1
- การจั่วโทรลล์ทำตามปกติ ยกเว้นทรัพยากรเริ่มต้นจะให้วางไว้ที่ที่เก็บของของทีม ไม่มีทรัพยากรพิเศษสำหรับลำดับการเล่น

การเล่นที่เปลี่ยนแปลง

ที่เก็บของส่วนตัวบนกระดานผู้เล่นจะไม่ได้ใช้ เมื่อทรัพยากรไหนที่จะไปอยู่ที่ที่เก็บของของคุณ มันจะไปวางที่ที่เก็บของของทีม

ในรอบของคุณ คุณสามารถจ่ายทรัพยากรจากทีมโทรลล์ของคุณ จากที่เก็บของของทีม หรือรวมจากทั้งสองที่ คุณไม่สามารถจ่ายทรัพยากรจากทีมโทรลล์ของพันธมิตรคุณ

โปรดทราบว่าข้อจำกัดนี้ช่วยสร้างความเป็นไปได้ในกลยุทธ์ใหม่: ใช้ห้องปฏิบัติการของคุณในการย้ายทรัพยากรจากโทรลล์ของคุณไปที่ที่เก็บของของทีม นั่นจะทำให้พันธมิตรคุณได้รับประโยชน์!

แม้ว่าคุณจะเริ่มต้นเครือข่ายของคุณที่ทางเข้าของคุณตามปกติ คุณสามารถที่จะเชื่อมอุโมงค์ของคุณเข้ากับเครือข่ายของทีมคุณได้ ขณะที่เครือข่ายของเชื่อมต่อกัน คุณสามารถที่จะใช้เครือข่ายของทีมได้ทุกวัตถุประสงค์(ใช้สำหรับห้องปฏิบัติการ, เคลื่อนย้ายรูปปั้น, สร้างห้องโถงใหญ่, อื่นๆ) เหมือนเป็นส่วนหนึ่งของคุณ

เมื่อคุณรับสมัครโทรลล์ ฐานรูปปั้นที่ได้จะถูกวางที่ที่เก็บของของทีม และเมื่อคุณมีโอกาสที่จะวางฐานรูปปั้นมันจะมาจากที่วางของของทีม

เกียรติยศที่ได้รับระหว่างเกม และตอนเกมจบ จากที่ผู้เล่นทั้งคู่ทำได้จะแสดงตามเครื่องหมายคะแนนที่ทีมใช้ร่วมกัน รูปปั้นแต่ละอัน และห้องโถงใหญ่จะถูกคิดคะแนนเพียงครั้งเดียว แม้ว่าเครือข่ายของคุณจะเชื่อมต่อกันในตอนจบเกม ทีมที่มีคะแนนเกียรติยศสูงสุดจะเป็นผู้ชนะ!

CREDITS AND THANK YOUS

GAME DESIGN & DEVELOPMENT
Jay Cormier & Graeme Jahns
ILLUSTRATION
Kwanchai Moriya
GRAPHIC DESIGN & RULEBOOK
Joshua Cappel
ADDITIONAL DEVELOPMENT
Burnt Island Games
3D MODELLING
Heriberto Martinez
GAME TRAYZ INSERTS
Noah Adelman
แปลไทยโดย
FUNTABLE

Graeme would like to thank his wife Joanne for her continued love and support. **Jay** would like to thank the Cormier family for the same reasons. **Playtesters:** Marcel Perro, Michael Xuereb, Garrett M. Petersen, Stephanie Kwok, Gordon Oscar, Zach Bearinger, Greg Stoddard, Brittany Cole, Craig Bednar, Sen-Foong Lim, Hoby Chou, Eric Raue, Scott Glasgow, Jonathan Moxness, Jeremy Lord, JC Cheuk, Chase Disher, Andrei Filip, Jon Benjamin, Shad Miller, Jennifer Woytowich, Thomas Patterson, Frank Roberts, Sarah McGrath, Peter Reinhardt, Ben Chhoa, Jeremy Rozenhart, Luis Coutinho, Gordon Willsher, David Willsher, Timothy Veugelers, Miriam Veugelers, Douglas Jahns, Colleen Jahns, Lanz Singbeil, Kevin Wilson, Jen Wilson, Phil Wolfman, Sean Ross, Paul Willsher, Rodney Gitzel, Sandi Kilby, Funky Swadling, Taylor Fales, Keith Morris, Mark Morris, Donald Snider, Lance Mueller, Stephanie Paddock, Erwin Veugelers, Kirstin Veugelers, Colleen Willsher, **the Game Artisans of Canada (especially the Vancouver chapter) for its continued inspiration and support**, and anyone whose name we forgot to take down.

Burnt Island Games would like to thank Jory & Aubrey Cappel, Sen-Foong Lim, Daryl Andrews, Marc Specter, Sara Meadows, Melissa Delp, Andrew Wolf, Sean Jacquemain, Yuval Grinspun, Derek & Lizzy Funkhouser, John Manon for starting the amazing Facebook group, Jon Mietling for his video wizardry, Kwanchai for bringing our trolls to life, and especially Jay & Graeme for trusting us with this amazing project.

We of course couldn't do this without our fierce army of Kickstarter backers. Special thanks to Zach Otto, Dylan C. Otero, Anatoly 'Mebius' Blinovsky, Adam Christian Eves, Mathieu Belley, and Maxime Lefebvre for conceiving our six bonus Level-3 trolls!

Published by
Burnt Island Games

©2019 all rights reserved

www.burntislandgames.com