

# DWARVEN SMITHY

Les Nains Forgerons



Livret de règles v2

*Traduction Française*



## APERÇU DU JEU

Les joueurs prennent le rôle de Nains Forgerons rassemblant des ressources et fabriquant des objets dans leur atelier. Les joueurs utilisent différentes variétés de métal, de pierres précieuses et de pierres runiques pour créer des armes, des boucliers, des armures et d'autres articles à vendre pour des pièces d'or ! Formez les apprentis pour changer les règles du jeu et afin de forger des outils en optimisant vos ressources. Fabriquez en secret des objets spéciaux pour le Roi, puis révélez-les à la fin de la partie. Les joueurs devront affiner leurs ressources, choisir les cartes à utiliser ou à vendre, gérer stratégiquement leur main et bien construire leur jeu!

Dwarven Smithy est un jeu au thème riche de construction de zones et de gestion de main, dans lequel vous devenez l'artisan de vos propres cartes. Le jeu se joue de deux à quatre joueurs âgés de 14 ans et plus. Il y a deux modes de jeu : un mode débutant d'une durée de 60 minutes et un mode avancé d'une durée de 60 à 90 minutes.

## REMPORTER LA PARTIE

Le joueur avec le plus d'argent à la fin de la partie l'emporte.

## CONTENU DU JEU



Cartes Guilde (78)



Cartes Ressource (116)



Cartes de joueur (8)



Pièces (102)



Cartes Aide des symboles (4)



Cartes Aide du tour de jeu (4)



Plateau de jeu (1)

## MODE DÉBUTANT ET MODE AVANCÉ

Le jeu comporte deux modes de jeu : un mode débutant et un mode avancé.

78 cartes Guilde sont réparties en 25 cartes principales, 18 cartes pour le mode débutant et 35 cartes pour le mode avancé. Le mode débutant utilise 43 cartes Guilde (cartes principales et cartes mode débutant) et le mode avancé utilise 60 cartes Guilde (cartes principales et cartes mode avancé). Les 78 cartes Guilde sont également partagées en 10 cartes Apprenti, 16 cartes Outil, 25 cartes Objet et 27 cartes Objet du Roi. Les cartes Guilde constituent la pioche de Guildes. Les 116 cartes Ressource sont utilisées dans les deux modes de jeu et constituent la pioche de la Mine. Nous suggérons aux nouveaux joueurs de jouer au mode débutant quelques fois avant de jouer au mode avancé. Les règles sont les mêmes dans les deux modes, mais la manière de jouer est très différente.

Mode Principal  
(sans icône)

Mode Débutant

Mode Avancé



## MISE EN PLACE DU JEU

Pour mettre le jeu en place, effectuez les étapes suivantes :

- Séparez les cartes Aide des symboles, les cartes Aide du tour de jeu, les cartes des joueurs, les cartes Guilde et les cartes Ressource.
- Choisissez le mode débutant ou avancé et formez la pioche des cartes Guilde.
  - Mode débutant – retirez les 35 cartes du mode avancé dans la pile des cartes Guildes et remettez-les dans la boîte. Les cartes Guilde restantes du mode principal et du mode débutant sont placées ensemble pour former la pioche des cartes Guilde.
  - Mode avancé – retirez les 18 cartes du mode débutant dans la pile des cartes Guilde et remettez-les dans la boîte. Les cartes Guilde restantes du mode principal et du mode avancé sont placées ensemble pour former la pioche des cartes Guilde.
- Mélangez soigneusement la pioche des cartes Guilde, puis placez-la sur le plateau de jeu que vous aurez placé au centre de la table.
- Mélangez soigneusement la pioche de la Mine, puis placez-la sur le plateau de jeu.
- Triez et empilez les pièces, puis placez-les sur le plateau de jeu.
- Chaque joueur reçoit une carte de joueur, une carte Aide du tour de jeu, une carte Aide des symboles et 15 pièces.
- Chaque joueur prend quatre cartes de la pioche de la Mine et les place comme non taillées dans son Atelier.
- Chaque joueur prend quatre cartes de la pioche de la Mine et deux cartes de la pioche des cartes Guilde qu'il garde en main.
- Le joueur le plus petit choisit qui sera le premier joueur ; nous vous suggérons le joueur avec la barbe la plus longue.



## CARTES GUILDE

**Quatre sortes de cartes Guilde** : Apprenti, Outil, Objet et Objet du Roi. Chaque sorte de cartes fonctionne différemment lorsqu'elle est terminée.

**Apprenti (10)** – Les apprentis changent les règles du jeu.



**Outil (16)** – Les outils sont soit vendus à la banque pour leur Valeur Finale soit la carte est conservée et le texte de la carte est utilisé pour réduire le coût des ressources afin de fabriquer des types ou sous-types spécifiques de cartes Guilde. Le texte de la carte indique : moins une ressource / une sorte de ressource / pour créer des types ou des sous-types de cartes.



Le texte de la carte ci-dessus indique : moins une Pierre Précieuse pour créer des cartes avec des sous-types d'armes et de boucliers.

**Objet (25)** – Les objets sont vendus à la banque pour leur Valeur Finale.



**Objet du Roi (27)** – Les Objets du Roi restent cachés jusqu'à la fin de la partie, puis ils sont vendus à la banque pour leur Valeur Finale. Les Objets du Roi peuvent accorder des pièces bonus en fin de partie.



## CARTES RESSOURCE

**Quatre sortes de Métaux** : Mithril (18), Or (20), Argent (22) et Fer (26).



**Quatre sortes de Pierres Précieuses** : Émeraude (3), Rubis (3), Saphir (4), et Pierre de Lune (4).



**Quatre sortes de Runes** : Tonnerre (4), Éclair (4), Givre (4) et Terre (4).



## CARTE DE JOUEUR

Pendant la partie, les joueurs effectuent des actions autour de leur carte de joueur. L'espace autour de la carte de joueur est divisé en quatre zones : Marché, Apprenti, Outil et Atelier. Les icônes autour du bord de la carte de joueur indiquent la limite de cartes de chaque zone et les actions qui peuvent être effectuées dans ces zones pendant le tour d'un joueur.





## ZONE DE JEU DU JOUEUR

Le schéma ci-dessous aide les joueurs à visualiser les zones Marché, Atelier, Apprenti et Outil autour de leur carte de joueur et montre les limites des zones de la carte.



*Remarque : les joueurs peuvent empiler les cartes Ressources dans leur Atelier pour économiser de la place sur la table. Les joueurs ne peuvent pas empiler les cartes Guilde pour économiser de la place sur la table. Quand les cartes Guilde sont placées sur les cartes Ressources, cela s'appelle Fabriquer ou Développer. Fabriquer ou Développer une carte Guilde est une Action qui se produit lors de la 3e phase du tour d'un joueur (voir page 7).*

### LIMITES DE CARTES EN MAIN ET LIMITES DE LA ZONE DE CARTES

Les joueurs ont une limite de cartes en main de six cartes. Chaque zone autour de la carte de joueur a une limite du nombre de cartes qui peuvent être placées dans la zone. Les limites des cartes dans les zones sont les suivantes :

- *Apprenti* – Limite de deux cartes Apprenti terminées,
- *Outil* – Limite de deux cartes Outil terminées,
- *Marché* – Limite de quatre cartes,
- *Atelier* – Limite de sept cartes,

## PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu contient des emplacements pour les pioches de la Mine et des cartes Guilde, les défausses et les pièces.



La zone **Entrepôt** en bas du plateau indique un espace qui contient des cartes Ressource qui ont été vendues sur le marché d'un joueur. Les cartes Ressource vendues sont empilées les unes sur les autres dans une rangée verticale, avec l'icône Taillé, le nom de la carte et la Valeur d'Achat la plus élevée visible. La rangée permet aux joueurs "d'avoir" une vue rapide des cartes Ressource disponibles à l'achat.

## COMMENT JOUER

La carte Aide des Symboles est utilisée comme aide rapide pour tous les Symboles utilisés dans le jeu. La carte Aide du tour de jeu fournit un résumé du tour de jeu et du décompte des points.

Les **cartes défaussées** sont placées dans deux piles séparées, une pour les cartes Guilde et une pour les cartes Ressource. Placez toutes les cartes défaussées face visible.

Les règles suivantes sont valables à tout moment :

- Si le texte d'une carte est en contradiction directe avec ces règles, le texte de la carte est toujours prioritaire.
- Une carte jouée sur la table reste sur la table et ne peut plus être reprise en main par un joueur.
- Les cartes prises dans la pioche des cartes Guilde, dans la pioche de la Mine ou achetées à l'Entrepôt vont directement dans la main du joueur.
- Les joueurs peuvent regarder les cartes dans les piles de défausse et les cartes Ressource sous leurs propres Objets du Roi terminés.
- Les joueurs ne peuvent pas regarder les cartes Ressource sous un Objet du Roi terminé dans le Marché d'un autre joueur.

La partie se joue en une série de tours de jeu et le jeu se poursuit dans le sens horaire autour de la table. Chaque joueur effectue la séquence de phases suivante à son tour.

### LES QUATRE PHASES DU TOUR DU JOUEUR

1. **Phase de Taille**
2. **Phase de Finalisation**
3. **Phase d'action (renouvelable)**
  - Jouer une carte
  - Déplacer ou échanger une carte
  - Défaussez une carte de guilde du marché
  - Vendre une carte Ressource
  - Acheter une carte
  - Fabriquer ou Développer une carte Guilde
4. **Phase de pioche**

#### 1) Phase de Taille



Le tour d'un joueur commence par la taille (incliner une carte à 180°) de toutes les cartes Ressource Métaux et Pierres Précieuses non taillées actuellement dans l'Atelier du joueur. Après qu'une carte ait été taillée, le nom de la carte taillée sera en haut de la carte avec le symbole de ressource taillée dans le coin supérieur gauche. Les Valeurs d'Achat et de vente de la carte changent lorsqu'elle est taillée. Les cartes Ressource ne sont taillées que dans l'Atelier du joueur.





## 2) Phase de Finalisation

Toutes les cartes de Guilde fabriquées et développées au tour précédent du joueur sont maintenant terminées. Le texte d'une carte entre en vigueur immédiatement lorsqu'elle est placée dans les zones d'Apprenti ou d'Outil.

Terminez chaque sorte de carte Guilde comme suit :

### Apprenti

Placez la carte Apprenti dûment remplie dans la zone Apprenti du joueur, puis défaussez les cartes Ressource utilisées.



*Placez la carte Apprenti dans la zone d'Apprenti*

*Défaussez les cartes Ressource*

**Action spéciale – renvoyer un Apprenti :** si un joueur a déjà deux cartes dans sa zone Apprenti, déplacez une carte de la zone Apprenti dans l'Atelier, puis déplacez immédiatement la nouvelle carte Apprenti dans la zone Apprenti et défaussez les cartes Ressource utilisées. Les joueurs ne peuvent pas effectuer cette action si le résultat du déplacement d'une carte entraîne le dépassement de la limite de taille de marché ou de cartes en main. Si le joueur ne peut pas réaliser cette action, alors il doit immédiatement mélanger la carte Apprenti terminée tout comme les cartes Ressource utilisées dans leurs pioches respectives.

### Outil

Défaussez les cartes Ressource utilisées, puis choisissez entre ces deux options :

1. Utilisez la carte Outil en plaçant la carte dans la zone Outil. Une fois utilisée, une carte Outil ne peut pas être retirée ou remplacée et ne peut pas être vendue.
2. Vendez la carte Outil à la banque pour sa Valeur Finale. Défaussez la carte Outil et les cartes Ressource utilisées, puis recevez des pièces de la banque correspondant à sa Valeur Finale.



*Placez les cartes Outil dans la zone d'Outil*

**Utiliser l'Outil**

*Défaussez l'Outil et les cartes Ressource*

**OU Vendre l'Outil**

*Obtenez la valeur finale en pièces*

Si un joueur a déjà deux cartes Outil terminées, la carte Outil terminée doit être vendue à la banque pour sa Valeur Finale.

### Objet

Défaussez la carte Objet terminée et les cartes Ressource utilisées, puis recevez des pièces de la banque correspondant à sa Valeur Finale.



*Défaussez l'Objet et les cartes Ressource*

*Obtenez la valeur finale en pièces*

### Objet du Roi

**Un Objet du Roi terminé et toutes ses cartes Ressource sont considérés comme une seule et même carte pour le reste de la partie.**

Pour terminer un Objet du Roi, gardez ensemble les cartes Ressource et la carte Guilde face cachée, puis déplacez toutes les cartes dans le Marché du joueur. Une carte Objet du Roi terminée et les cartes Ressource utilisées restent dans le Marché jusqu'à la fin de la partie. Elles ne sont jamais inclinées et ne peuvent pas être achetées.

**Action Spéciale – Échange :** si un joueur a déjà quatre cartes dans sa zone de Marché, échangez immédiatement une carte du Marché du joueur avec une de son Atelier. Placez l'Objet du Roi terminé et ses ressources dans le Marché. Les joueurs ne peuvent pas défausser ou vendre des cartes de leur Marché pendant cette action.

*Un Objet du Roi terminé et toutes les cartes Ressource qui ont été utilisées sont considérés comme une seule et même carte pour la limite de cartes de la zone du Marché et n'inclinent pas les cartes.*

*Placez l'Objet du Roi terminé et toutes les cartes Ressource dans le Marché.*



**Conseil :** si possible, ne créez pas plus de deux Objets du Roi d'un même sous-type de carte (arme, armure et bouclier) pour augmenter vos chances d'obtenir le seul bonus de sous-type de l'objet à la fin de la partie.



### 3) Phase d'action

Pendant la Phase d'action, le joueur peut faire n'importe laquelle des six actions suivantes aussi souvent qu'il le peut et dans n'importe quel ordre. Terminez une action entièrement avant de réaliser une autre action et respectez toujours les limites de cartes en main et dans les zones.

1. Jouer une carte
2. Déplacer ou échanger une carte
3. Défausser une carte Guilde du Marché
4. Vendre une carte Ressource à l'Entrepôt
5. Acheter une carte
6. Fabriquer ou Développer une carte Guilde

#### CARTES INCLINÉES PLACÉES SUR UN MARCHÉ

Lorsqu'une carte est jouée, déplacée, échangée ou achetée, puis placée dans le Marché d'un joueur, la carte est **inclinée** (45 degrés). Une carte **inclinée** est un rappel visuel. La carte ne peut pas être vendue ou défaussée pendant le tour d'un joueur, mais elle peut être déplacée ou échangée. Les cartes sont seulement **inclinées** dans le Marché du joueur et non dans son Atelier. Toutes les cartes inclinées sont redressées à la fin du tour du joueur.

#### 1. Jouer une carte



Le joueur peut jouer une carte Guilde ou Ressource de sa main sur son Marché ou son Atelier. Toutes les cartes, y compris les Objets du Roi, sont jouées face visible pour cette action. Les cartes Ressource de Métaux et de Pierres Précieuses sont jouées comme non taillées (symbole non taillé joué dans le coin supérieur gauche) de la main du joueur.

*Jouée non taillée et inclinée*



*Jouez des cartes Guilde ou Ressource de la main*

*Jouée taillée et droite*



*Conseil : les cartes peuvent rester dans votre Marché pendant plusieurs tours jusqu'à ce que vous décidiez de les déplacer, de les vendre ou de les défausser, mais elles risquent d'être achetées par d'autres joueurs.*

#### 2. Déplacer ou échanger une carte



Le joueur peut déplacer une carte Guilde ou Ressource entre son Marché et son Atelier. Si les zones Marché et Atelier sont pleines, intervertissez les cartes.

*N'oubliez pas d'incliner les cartes placées dans le Marché*



*Les cartes inclinées ne peuvent pas être vendues ou défaussées, mais peuvent être déplacées ou échangées.*



### 3. Défausser une carte Guilde du Marché



Le joueur peut défausser toute carte Guilde non inclinée dans son Marché.



*La carte Silver Heater peut être défaussée pendant ce tour.*



*La carte Goblet inclinée ne peut pas être défaussée pendant ce tour.*

#### 4. Vendre une carte Ressource à l'Entrepôt



Le joueur peut vendre à la banque n'importe quelle carte Ressource non inclinée dans son Marché à l'Entrepôt pour la Valeur de Vente de la carte. Placez la carte vendue sur la pile de cartes en cours dans l'Entrepôt. Disposez les cartes dans l'Entrepôt pour que les joueurs puissent voir l'icône des ressources, le nom de la carte et la Valeur d'Achat la plus élevée de chaque carte.



*Les cartes inclinées ne peuvent pas être vendues*



*Recevez la Valeur de Vente en pièces d'or*



#### 5. Acheter une carte



##### Acheter une carte Ressource de l'Entrepôt

Le joueur peut acheter, à la Banque, n'importe quelle carte Ressource dans l'Entrepôt. Pour acheter la carte, payez la Valeur d'Achat la plus élevée de la carte, plus une pièce supplémentaire pour chaque carte empilée sur la carte achetée. La carte achetée est placée dans la main du joueur et les cartes au-dessus de la carte achetée restent dans l'Entrepôt.



*Payez la Valeur d'Achat la plus élevée de la carte, plus un or pour chaque carte au-dessus de la carte achetée, puis placez la carte dans votre main.*



*Impossible de dépasser la limite de cartes en main*



## Acheter une carte d'un autre Marché



Le joueur peut acheter n'importe quelle carte face visible sur le Marché d'un autre joueur. Le joueur paye la Valeur d'Achat, en haut à droite (du point de vue du vendeur) en pièces au vendeur. Une carte achetée sur le Marché d'un autre joueur doit être placée dans le Marché ou l'Atelier de l'acheteur et non dans sa main. Pour l'acheteur, une carte Ressource taillée reste taillée et une carte Ressource non taillée reste non taillée.

*Le joueur peut choisir de placer la carte dans son Marché ou dans son Atelier*

*Inclinez la carte si elle est placée dans le Marché*



*Les cartes taillées restent taillées et non taillées à l'achat.*



## 6. Fabriquer ou Développer une carte Guilde



En utilisant les cartes Ressource taillées déjà dans votre Atelier, empilez les cartes nécessaires pour Fabriquer ou Développer une carte Guilde, puis placez la carte Guilde sur la pile des cartes Ressource. La carte Guilde peut provenir de votre main, de votre Atelier ou de votre Marché.

Disposez les ressources utilisées, comme illustrées dans le schéma ci-dessous, afin que d'autres joueurs puissent voir les icônes des cartes Ressource. Une fois qu'une carte Guilde est placée sur la pile des cartes Ressource, les cartes Guilde et Ressource ne peuvent pas être déplacées. La fabrication se termine au tour suivant du joueur dans la Phase 2) Finalisation (voir page 5).

Apprenti



Outil



Objet



Objet du Roi



*Remarque : toutes les cartes Guilde et Ressource comptent dans la limite des cartes de l'Atelier.*

Lorsque vous placez une carte Guilde sur la pile de ressources, respectez les règles suivantes :

- **Apprentis, Outils ou Objets** – Placez la carte face visible sur le dessus de la pile des cartes Ressource.
- **Objets du Roi** – Placez la carte face cachée sur le dessus de la pile des cartes Ressource.
- Les joueurs peuvent fabriquer ou développer plus d'une carte Guilde à la fois, mais ne peuvent pas dépasser la limite de cartes de leur Atelier.
- Les cartes Guilde ne peuvent être fabriquées ou développées que dans l'Atelier.

Si une carte Guilde est fabriquée ou développée avec les mauvaises ressources, mélangez immédiatement la carte Guilde et les cartes Ressource utilisées dans leurs pioches respectives.

## 4) Phase de pioche

Le joueur pioche quatre cartes, mais ne peut pas dépasser sa limite de cartes en main. Le joueur redresse toutes les cartes inclinées dans sa zone de Marché pour terminer son tour. Le joueur peut choisir de prendre quatre cartes dans n'importe quelle combinaison entre les pioches de la Mine et celle des cartes Guilde. Il peut regarder les cartes au fur et à mesure qu'il les pioche.

**Pour accélérer le jeu :** après que le joueur a pioché sa première carte dans la Phase de pioche, le joueur suivant peut commencer son tour.

*Exemple : avec une limite de cartes en main de six cartes, un joueur avec trois cartes en main ne peut piocher que trois cartes.*

## DERNIER TOUR (FIN DE LA PARTIE)

Le dernier tour de jeu est déclenché lorsque l'un des événements suivants se produit :

- Un joueur prend la dernière carte Guilde (pioche des cartes Guilde),
- Un joueur prend la dernière carte Ressource (pioche de la Mine),
- Un joueur termine son tour avec quatre Objets du Roi ou plus dans son Marché.

La partie est terminée pour le joueur qui a déclenché le tour final, les joueurs restants jouent alors un dernier tour de jeu.

## DÉCOMPTE DES POINTS ET REMPORTE LA PARTIE

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur dernier tour, le jeu prend fin. Toutes les cartes restent sur la table jusqu'à ce qu'elles soient retirées via les étapes ci-dessous. Réalisez les étapes suivantes pour déterminer le vainqueur :

1. Les joueurs défaussent toutes les cartes de leur main et toutes les cartes dans leur Atelier.
2. Les joueurs défaussent toutes les cartes Guilde dans leur Marché, à l'exception des cartes Objet du Roi terminées.
3. Chaque joueur, un à la fois, vend à la banque toutes les cartes Ressource de son Marché pour la Valeur d'Achat de la carte, puis défaussent la ou les cartes concernées.
4. Les joueurs révèlent tous leurs Objets du Roi terminés.
5. Comparez séparément les Valeurs Finales de chaque sous-type d'Objet du Roi. Les joueurs reçoivent 25 pièces bonus de la banque pour la Valeur Finale la plus élevée (non cumulable) de chaque armure, arme et bouclier (75 pièces bonus au total).
6. Les joueurs reçoivent des pièces de la banque correspondant à la Valeur Finale pour le ou les Objets du Roi. Les joueurs peuvent maintenant défausser toutes les cartes, y compris celles d'Apprenti et d'Outil, dans leurs zones d'Apprenti et d'Outil.
7. Les joueurs font le total de toutes leurs pièces. Le joueur avec le plus de pièces remporte la partie.



## FAQ

Q.) Si j'ai une carte Outil qui dit que je n'ai pas besoin d'une ressource Fer et que j'ai une carte qui n'a besoin que d'une seule ressource Fer, puis-je simplement déposer la carte dans mon Atelier ?

R) Oui, c'est l'action Fabriquer. Placez la carte dans votre Atelier sans aucune carte Ressource sous la carte pour la fabriquer. Toutes les cartes comptent dans votre limite de carte dans votre Atelier.

Q) Puis-je commencer immédiatement à fabriquer ou à développer une carte Guilde ou utiliser une carte Ressource après qu'elle a été achetée à un autre joueur ou à l'Entrepôt ?

R) Oui, les cartes Guilde et Ressource peuvent être utilisées immédiatement après l'achat.

## VARIANTES

### ENCHÈRES

L'ajout d'enchères dans le jeu accroît l'interaction entre les joueurs, mais augmente également le temps d'attente entre chaque tour de joueur et allonge le temps de jeu global.

Pour introduire les enchères dans le jeu, ajoutez les règles suivantes :

1. Les enchères remplacent l'action "Acheter une carte d'un autre Marché".
2. Le joueur qui vend la carte ne peut pas enchérir.
3. Pour pouvoir enchérir sur une carte, un joueur doit avoir suffisamment d'argent et ne peut pas dépasser les limites de cartes de la zone concernée.
4. Les joueurs peuvent passer et ne font qu'une seule enchère.

#### Fonctionnement des enchères

1. Le joueur annonce quelle carte il veut acheter dans le Marché d'un autre joueur.
2. En commençant par le joueur à droite du joueur qui vend la carte, le joueur place UNE seule enchère en pièces sur la carte. L'enchère doit être égale ou supérieure à la Valeur d'Achat de la carte.
3. Les enchères se poursuivent dans le sens antihoraire autour de la table pour les joueurs éligibles. Chaque enchère doit être supérieure à celle du joueur précédent.
4. Une fois que tous les joueurs qui le pouvaient ont enchéri ou passé, le joueur ayant fait la plus haute enchère reçoit la carte et donne ensuite au vendeur le nombre de pièces égal au montant de l'enchère.

### MINE SANS FIN

Les joueurs peuvent supprimer la règle de déclenchement du dernier tour : « Un joueur prend la dernière carte Ressource ». Au lieu de cela, lorsque la pioche de la Mine est épuisée, mélangez les cartes Ressource défaussées et les cartes de l'Entrepôt pour former une nouvelle pioche de la Mine. En utilisant cette variante, cela peut provoquer un jeu beaucoup plus long, voire sans fin.

## CRÉDITS

**Conception originale du jeu :** Mike Warth

**Développement du jeu :** Charlie Sinning and Craig Blythe

**Règles écrites par :** Mike Warth

**Logo du jeu :** Nick Deligaris

**Illustrations de la boîte et des cartes de joueur :** Leonardo Borazio

**Illustration des cartes :** Enggar Adirasa, Leonardo Borazio

**Contenu du jeu et symboles :** Karin Wittig

**Mise en page des cartes Aide :** Lisa Johnson, Luff Games

**Conception graphique :** Mike Warth, Sebastián Koziner

**Éditeur :** Flatworks Gaming, LLC.

**Site Web :** www.DwarvenSmithy.com

**Règles françaises** par Board Game Circus.

**Traduction :** Stéphane Athimon.

**Relecture :** Julien CHARbonnier and Natacha Athimon-Constant

**Testeurs :** Aaron Angel, Aaron Scott, Adam Whitlatch, Alex Ambrose, Alyse Capaccio, Andrew D. Joines, Andrew Noe, Andrew Space, Andrew Warth, Anthony Atwood, Anthony Pulcastro, Ashley Lane, Ava Benoit, Ben Smithy, Benjamin Rigg, Beth Hill, Bethany Milewski, Brian Herr, Briana Walz, Brittany Ballo, Brittany Gunter, Bryan Drennen, Casey Edwards, Cat Lynch, Chris Hadsall, Chris Milewski, Clay Napier, Cody McNeeley, Cody S. Martin, Colin Newey, Daniel Peabody, Danny Capaccio, Darryll Rowland, Derek McCauley, Don Tyler Wooldridge, Duncan Seibert, Eleanore 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 Seibert, Lauren Kohles, Lindsay Wildt, Lisa Johnson, Matthew Beamer, Matthew Beckerich, Max Benoit, Maxine Springer, Megan Beckerich, Michael Life, Michael Sundrup, Mike Ball, Misty Troutt, Nancy Snyder, Nathaniel Chaddock, Nathaniel Clark, Nick Lynch, Noah Blythe, Noah Kohles, Oliver Wojtyna, Paola Roman, Pat McClelland, Peter Schreck, Philippe Rigaud, Rammy Meyerowitz, Reece Benoit, Richard Life, Rick Bonds, Rob McEwen, Robert Lane, Rose Sinning, Rugen Lawler, Ryan C. Kennedy, 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, Tory Trone, Troy Hufford, Tyler Candella, Wm Brian Troutt, Zach Warth and Zach Workman.



© 2018 Flatworks Gaming

7877 Tollgate Road, Alexandria, KY 41001

FlatworksGaming.com

Livret de règles v2. © 2018 Flatworks Gaming, LLC ©, Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'autorisation expresse de Flatworks Gaming, LLC. Dwarven Smithy® est une marque déposée de Flatworks Gaming, LLC. Dwarven Smithy® is a registered trademark of Flatworks Gaming, LLC.