Johannes GOUPY

Yoann LEVET

DEWAN

LUẬT CHƠI



Bình minh lại đến, nhưng tài nguyên đang cạn dần. Chúng ta quyết định dỡ trại, khám phá vùng đất xung quanh để sinh tồn.

Dù ở khúc quanh sông hay giữa núi non, ta sẽ tìm nguồn tài nguyên còn thiếu. Băng qua rừng sâu và sa mạc, ta luôn gìn giữ ngọn lửa quý giá để sưởi ấm và soi đường.

Trước sức ép ngày càng lớn từ các bộ tộc láng giềng, ta sẽ vững vàng và viết nên câu chuyện của chính mình.

MỤC TIÊU TRÒ CHƠI

Để chiến thắng trong Dewan, hãy giành nhiều điểm nhất. Đặt các Khu Trại thật khéo léo để tận dụng địa hình và tài nguyên, đáp ứng yêu cầu trên các thẻ Ký sự của bạn. Trên hành trình, bạn còn thu thập Quả mọng và làm chủ Lửa để kiếm thêm điểm.

CHUẨN BỊ

1. Đặt thẻ Kịch bản cạnh khu vực chơi.

2. Tạo Bản đồ: phát ngẫu nhiên cho mỗi người 1 mảnh Khởi đầu. Lấy ngẫu nhiên số mảnh Trung lập bằng số người chơi. Xoay ngẫu nhiên các mảnh này rồi xếp theo hình ở mặt sau thẻ Kịch bản.

3. Đặt 2 token Quả mọng lên mỗi biểu tượng trên Bản đồ.

4. Mỗi người lấy 1 bảng Bộ tộc và 9 Khu Trại cùng màu đã chọn. Đặt 8 Khu Trại vào các ô tương ứng trên bảng Bộ tộc, rồi đặt Trại thứ 9 vào ô giữa mảnh Khởi đầu của mình làm Trại ban đầu.



Tài nguyên
- Cổ vật
- Bột màu
- Pha lê

Các biểu tượng khác
- Quả mọng
- Lửa
- Điểm

Địa hình
- Đất cằn
- Núi
- Sa mạc
- Rừng
- Nước

THÀNH PHẦN

10 mảnh Lãnh thổ:
- 4 mảnh Khởi đầu
- 6 mảnh Trung lập

4 bảng Bộ tộc

36 Khu Trại (9 mỗi màu)

1 thẻ Kịch bản

15 token Quả mọng

55 lá Địa hình

24 thẻ Ký sự

1 token Dewan

1 tập giấy ghi điểm

Các thành phần dưới đây dùng cho kịch bản bổ sung *(xem trang 10)*. Trong ván đầu, hãy để chúng trong hộp.

4 thẻ Kịch bản

1 mảnh Lãnh thổ Núi lửa

1 mảnh Lãnh thổ Mưa lớn

8 mảnh Dung nham

8 mảnh Nước

1 thẻ Sự kiện

20 token Cá

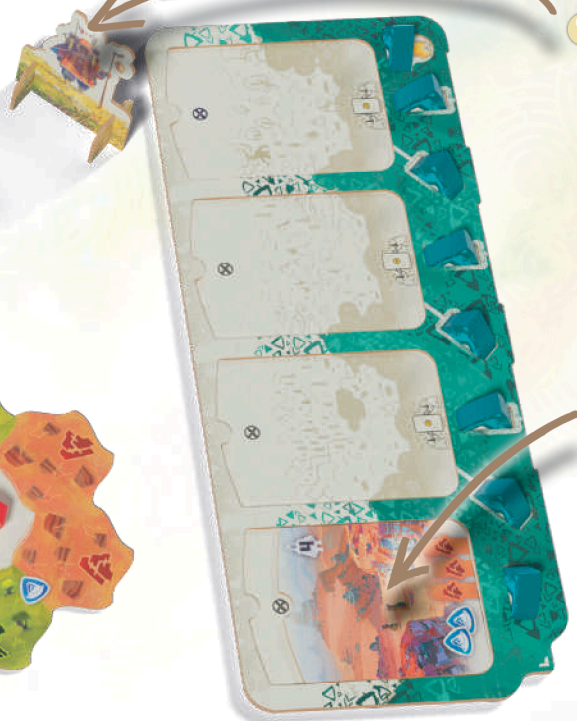


5 Xáo các thẻ Ký sự, lật ngửa 5 thẻ thành một hàng cạnh Bản đồ. Xếp úp các thẻ Ký sự còn lại thành một chồng trong tầm với của mọi người.



6 Xáo toàn bộ các lá Địa hình, chia úp cho mỗi người 2 lá. Lật ngửa 6 lá thành một hàng cạnh Bản đồ. Xếp úp các lá Địa hình còn lại thành chồng bài rút trong tầm với của mọi người.





7 Cuối cùng, chọn ngẫu nhiên người đi đầu và đưa token Dewan cho họ.

Người bên phải họ chọn 1 trong 5 thẻ Ký sự đang mở, hoặc lấy thẻ trên cùng của chồng thẻ nếu không muốn lấy thẻ đang mở nào. Đặt ngửa thẻ đã chọn vào ô ngoài cùng bên trái trên bảng Bộ tộc, trượt xuống sát đáy để biểu tượng ⊗ phía trên lộ ra (tượng trưng cho việc chưa hoàn thành). Nếu lấy từ 5 thẻ đang mở, bổ sung lại bằng thẻ trên cùng của chồng thẻ úp.

Tiếp tục như vậy với người kế bên phải, cho đến khi mỗi người đều đã chọn 1 thẻ Ký sự.





Trò chơi đã sẵn sàng bắt đầu!

TRÌNH TỰ CHƠI

Trong mỗi vòng, mọi người lần lượt chơi theo chiều kim đồng hồ, bắt đầu từ người giữ token Dewan. Khi mỗi người đã chơi 1 lượt, vòng kết thúc và vòng mới bắt đầu.

Trong lượt, bạn **phải** thực hiện 1 trong 2 hành động sau:

Lấy 2 lá bài hoặc **Đặt Khu Trại**

Lấy 2 lá bài

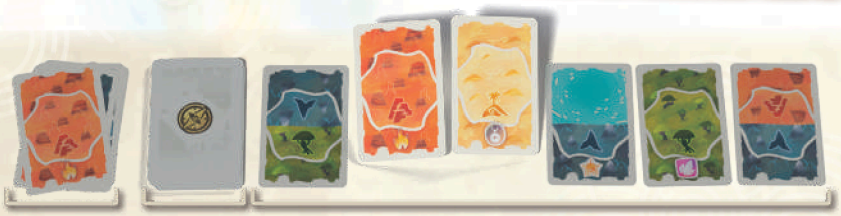
Chọn 2 lá Địa hình **nằm cạnh nhau** trong hàng bài và thêm vào tay. Bạn **không được** rút từ chồng bài rút. Không giới hạn số bài trên tay.

Lấy 2 lá trên cùng của chồng bài rút để lấp các chỗ vừa lấy, bắt đầu từ chỗ gần chồng bài rút nhất.

Lưu ý: *Nếu chồng bài rút hết khi cần bổ sung bài, xáo toàn bộ chồng bài bỏ rồi xếp úp để tạo chồng bài rút mới.*



Trong lượt, Charlie lấy 2 lá Địa hình cạnh nhau vào tay, rồi lần lượt bổ sung 2 chỗ trống bằng 2 lá từ chồng bài rút.



Đặt Khu Trại

Chọn 1 Khu Trại cùng màu của bạn trên Bản đồ làm điểm xuất phát, rồi chọn 1 ô trống (không có Khu Trại) làm đích đến. Đích đến không được là ô Nước.

Tiếp theo, với mỗi ô đi qua, kể cả điểm xuất phát và đích đến, bỏ ngửa 1 lá trên tay khớp với loại Địa hình của ô đó. Nếu lá bài có 2 loại Địa hình, chọn 1 loại khi bỏ bài để đi qua ô. Tuân thủ các quy tắc sau:

- Nếu xuất phát từ **Khu Trại ban đầu** của mình, bạn có thể bỏ lá đầu tiên thuộc bất kỳ loại nào. Nếu xuất phát từ Khu Trại khác, lá đầu tiên phải khớp Địa hình của ô có Khu Trại đó.

Ⓐ *Charlie bỏ 1 lá bất kỳ cho điểm xuất phát, rồi bỏ 1 lá Núi vì ô tiếp theo đi qua là ô Núi.*

- Vùng Nước có quy tắc riêng: bỏ 1 lá Nước để đi qua **bao nhiêu ô tùy ý** trong cùng một vùng Nước.

Ⓑ *Tiếp theo, Charlie bỏ 1 lá Nước để đi qua cả 2 ô trong vùng Nước.*

- Nếu đường đi qua một hay nhiều Khu Trại của người khác, đưa lá dùng để đi qua ô đó cho chủ Khu Trại thay vì bỏ đi. Người nhận thêm lá đó vào tay. (Nếu đi qua Khu Trại ban đầu của người khác, bạn phải đưa cho họ 1 lá tùy chọn.)

Ⓒ *Charlie đưa Billy 1 lá Đất cần khi đi qua Khu Trại của Billy. Sau cùng, Charlie bỏ 1 lá Đất cần để đặt Khu Trại ở đích đến.*



Sau khi bỏ đủ các lá Địa hình cần thiết (hoặc đưa cho người khác), chuyển Khu Trại ngoài cùng bên trái trên bảng Bộ tộc của bạn tới ô đích đến.

Sau khi đặt Khu Trại



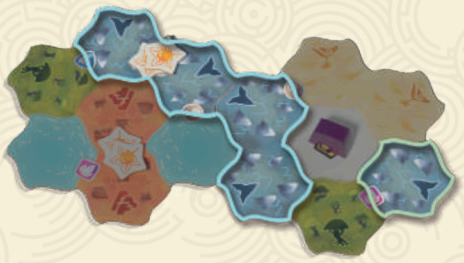
- Nếu vùng vừa đặt Khu Trại còn ít nhất 1 Quả mọng, lấy 1 token Quả mọng ở đó và đặt bên trái bảng Bộ tộc của bạn.

  Lưu ý: *Về sau, khi đặt thêm Khu Trại trong vùng đó, bạn có thể lấy thêm 1 Quả mọng.*

- Áp dụng hiệu ứng của ô vừa lấy Khu Trại trên bảng Bộ tộc như sau:

Vùng

Một vùng gồm 1 hay nhiều ô cùng loại Địa hình nối liền nhau.



Trong hình trên, các ô tô sáng thuộc 2 vùng Núi riêng biệt.



A Không có hiệu ứng.

B Khi đặt Khu Trại thứ 2, 4 và 6, lấy 1 trong 5 thẻ Ký sự đang mở. Nếu không muốn lấy thẻ nào trong số đó, bạn có thể lấy và lật ngửa thẻ trên cùng của chồng thẻ. Đặt thẻ vào ô trống ngoài cùng bên trái trên bảng Bộ tộc. Nếu lấy 1 trong 5 thẻ đang mở, bổ sung ngay bằng thẻ trên cùng của chồng thẻ.

C Khi đặt Khu Trại thứ 3, 5 và 7, bạn có thể lấy 1 lá Địa hình trên tay, luôn dưới bảng Bộ tộc tại vị trí tương ứng để lộ 1 loại Địa hình; phần Địa hình đó có thể kèm biểu tượng. Nếu không có bài trên tay hoặc không muốn dùng hiệu ứng này, để trống vị trí đó.

D Khi đặt Khu Trại cuối cùng, bạn kích hoạt kết thúc ván *(xem trang 8)*. Khi tính điểm, bạn được thêm 1 🔥.



Charlie đặt Khu Trại ngoài cùng bên trái trên bảng Bộ tộc vào ô đích. Vùng Đất cần đó còn 1 Quả mọng, nên Charlie lấy token ấy.



Charlie lấy Khu Trại ở vị trí thứ 3 để đặt lên Bản đồ, rồi chọn 1 lá trên tay và luồn dưới ô Khu Trại đó.



Thẻ Ký sự

Thẻ Ký sự là nguồn điểm chính. Để ghi điểm từ thẻ (và tính số 🔥 có thể nhận khi kết thúc ván), bạn phải đáp ứng các yêu cầu về Địa hình và tài nguyên ghi trên thẻ.

Xét yêu cầu của từng thẻ Ký sự riêng biệt. Mỗi Khu Trại và mỗi lá bài dưới bảng Bộ tộc có thể đáp ứng yêu cầu của nhiều thẻ Ký sự.

Lưu ý: *Không tính Khu Trại ban đầu vào yêu cầu của thẻ Ký sự.*



- Nếu thẻ có nhiều , , hoặc , bạn phải có Khu Trại trong từng ấy vùng Địa hình tương ứng **khác nhau**.

- Nếu thẻ có nhiều , bạn phải có các Khu Trại **liền kề** từng ấy vùng Nước **khác nhau**. Một Khu Trại có thể liền kề nhiều vùng Nước.

Charlie có 2 Khu Trại cùng vùng Rừng và cùng liền kề 1 vùng Nước.

Charlie chỉ có 1 , 1 và 1 .



- Nếu thẻ có nhiều , hoặc , bạn phải có các Khu Trại **liền kề từng ấy biểu tượng khác nhau** của tài nguyên tương ứng.

  Mỗi biểu tượng chỉ đáp ứng 1 yêu cầu loại đó, dù có bao nhiêu Khu Trại của bạn nằm liền kề nó.

Alix có 1 , 1 ; Billy có 1 , 1 , 1 .
Cả hai có thể dùng chung để đáp ứng yêu cầu.
Charlie có 1 , 1 , 2 và chỉ 1 .



- Mỗi lá Địa hình dưới bảng Bộ tộc được tính là 1 vùng Địa hình tương ứng. Nếu có biểu tượng, lá đó còn được tính là 1 tài nguyên tương ứng.

Nhờ các lá dưới bảng Bộ tộc,
Charlie có 1 , 1 , 1 và 1 .

Cuối lượt

Cuối lượt, kiểm tra xem bạn đã đáp ứng yêu cầu của các thẻ Ký sự chưa. Có thể hoàn thành thẻ nào trước cũng được, không bắt buộc phải theo thứ tự.

Với mỗi thẻ Ký sự đủ yêu cầu, trượt thẻ lên che biểu tượng ⊗ trên bảng Bộ tộc để đánh dấu đã hoàn thành. Sau đó, **rút 1 lá Địa hình** từ chồng bài rút cho mỗi thẻ vừa hoàn thành. Đến lượt người bên trái bạn.

Cuối lượt, Charlie có các Khu Trại ở 2 vùng khác nhau và 1 lá có dưới bảng Bộ tộc.



Một Khu Trại kề 1 ; lá dưới bảng Bộ tộc cũng có 1 .

Vì đã đủ yêu cầu (2 , 3) của thẻ Ký sự ngoài cùng bên trái, Charlie trượt thẻ lên và rút 1 lá Địa hình. Lượt kết thúc.



CUỐI TRÒ CHƠI

Ván kết thúc vào cuối vòng có người đặt **Khu Trại cuối cùng**. Chơi nốt vòng để mọi người có số lượt bằng nhau, rồi tính điểm bằng tập giấy ghi điểm. Bỏ ngay các thẻ Ký sự chưa đủ yêu cầu.



Tính điểm theo thẻ Kịch bản như sau:

Cộng điểm ghi trên từng thẻ Ký sự đã hoàn thành.

Mỗi 🔥 trên thẻ Ký sự đã hoàn thành và các lá dưới bảng Bộ tộc cho 1 điểm. Cộng thêm 1 🔥 nếu đã đặt được Khu Trại cuối cùng. Ai có nhiều 🔥 nhất được thêm 4 điểm; nếu hòa về số 🔥, mọi người hòa đều được 4 điểm.



Được 4 điểm cho mỗi nhóm có ít nhất 2 Khu Trại của bạn nối liền nhau trên Bản đồ.

Mỗi token Quả mọng đã thu thập và mỗi biểu tượng ⭐ lộ trên lá Địa hình dưới bảng Bộ tộc cho 2 điểm.

Ai có tổng điểm cao nhất thắng. Nếu hòa, người còn nhiều lá Địa hình trên tay hơn thắng. Nếu vẫn hòa, cùng chiến thắng.

*Charlie tính điểm: đã hoàn thành **3 thẻ Ký sự**; thẻ thứ tư chưa đủ yêu cầu nên bỏ đi. Các thẻ hoàn thành cho tổng cộng **16 điểm** (5 + 7 + 4).*



*Charlie thu được **3 token Quả mọng** và có **1 biểu tượng** ⭐ lộ trên lá Địa hình dưới bảng Bộ tộc. Tổng là 4 Quả mọng, cho thêm **8 điểm**.*









Charlie tạo được ***2 nhóm, mỗi nhóm từ 2 Khu Trại nối liền nhau*** *trên Bản đồ, được thêm* ***8 điểm*** *(4 điểm mỗi nhóm).*



Tổng 🔥 *là 3: 1 từ thẻ Ký sự, 1 từ lá dưới bảng và 1 do đã đặt Khu Trại cuối cùng. Vì Alix có nhiều* 🔥 *hơn, Charlie chỉ được* ***3 điểm****; thưởng 4 điểm về* 🔥 *thuộc Alix.*



Điểm riêng theo Kịch bản (xem trang cuối)

Tổng điểm của Charlie:
16 + 3 + 8 + 8 = 35 điểm.

KỊCH BẢN ĐỒNG ĐỘI

Đặt thẻ Kịch bản cạnh khu vực chơi. Dùng luật cơ bản cho 4 người. Chia 2 đội, mỗi đội 2 người; đồng đội ngồi đối diện nhau để hai đội luân phiên đi lượt. Khi có người đặt Khu Trại cuối cùng, chơi nốt vòng hiện tại rồi cộng điểm của từng đội.

Đội cộng điểm thẻ Ký sự của cả hai thành viên.

Cộng số của cả hai, mỗi biểu tượng cho 1 điểm. Đội nhiều nhất được thêm 4 điểm; nếu hòa số, cả hai đội đều được 4 điểm.

Mỗi nhóm từ 2 Khu Trại nối liền nhau, có Khu Trại của cả hai thành viên, cho đội 4 điểm.

Đội được 4 điểm cho mỗi cặp Quả mọng gồm 1 quả của mỗi thành viên.

Đội có tổng điểm cao hơn thắng. Nếu hòa, đội có tổng số lá Địa hình còn trên tay nhiều hơn thắng. Nếu vẫn hòa, hai đội cùng thắng.

KỊCH BẢN BỔ SUNG

Dewan có 3 kịch bản bổ sung. Dùng luật thông thường, trừ khi có quy định khác. Luật riêng của kịch bản luôn được ưu tiên.

Xem cách chuẩn bị ở mặt sau thẻ Kịch bản tương ứng. Đặt thẻ đó cạnh khu vực chơi thay cho thẻ Kịch bản cơ bản. Các luật dưới đây áp dụng cho cả 3 kịch bản.

Tạo chồng bài rút

Sau khi bày hàng bài đầu ván, lấy ngẫu nhiên một số lá làm chồng bài rút.
Số lá tùy theo số người chơi:

- 2 người: 6 lá
- 3 người: 8 lá
- 4 người: 10 lá

Đặt chồng bài rút lên thẻ Sự kiện. Các lá còn lại tạo thành kho bài, đặt cạnh chồng bài rút.



Kích hoạt Sự kiện

Mỗi kịch bản có một Sự kiện riêng. Khi thực hiện hành động "Lấy 2 lá bài", người chơi bổ sung hàng bài bằng các lá từ chồng bài rút.

Khi lấy lá cuối cùng của chồng bài rút, người chơi lập tức kích hoạt và xử lý Sự kiện.
Sau đó, lấy từ kho bài số lá như trên để lập chồng bài rút mới.



Ván 3 người: Billy dùng "Lấy 2 lá bài", rồi bổ sung bằng 2 lá cuối của chồng bài rút. Billy xử lý Sự kiện, sau đó lập chồng bài rút mới bằng 8 lá từ kho bài.

Thưởng thẻ Ký sự

Với mỗi thẻ Ký sự vừa hoàn thành, người chơi lấy 1 lá trên cùng từ kho bài (không lấy từ chồng bài rút).

***Lưu ý:** Nếu cần lấy bài mà kho bài đã hết, xáo chồng bài bỏ rồi xếp úp để tạo kho bài mới.*

Giới hạn thành phần

Nếu Sự kiện yêu cầu đặt dấu hoặc lấy token đã hết, bỏ qua phần đó của Sự kiện.

Mưa lớn





Chuẩn bị như thường lệ, nhưng đặt mảnh Lãnh thổ Mưa lớn theo mặt sau thẻ Kịch bản. Đặt mảnh Nước cạnh Bản đồ. Trước khi xếp chồng thẻ Ký sự, loại 5 thẻ có biểu tượng Nước .

Mỗi khi Sự kiện được kích hoạt, người đang có lượt đặt 1 mảnh Nước lên ô trống bất kỳ không phải Nước, kề một ô Nước sẵn có. Ô đó trở thành ô Nước. Nếu một vùng bị chia làm hai vùng, chuyển toàn bộ số Quả mọng ở đó sang vùng lớn hơn. Nếu hai vùng bằng nhau, chia đều số Quả mọng giữa hai vùng; nếu số lượng lẻ, đặt ngẫu nhiên quả lẻ vào một trong hai vùng.



Tính điểm thẻ Ký sự đã hoàn thành và biểu tượng như thường lệ.



Mỗi vùng Rừng hoặc Núi có ít nhất 1 Khu Trại của bạn được 3 điểm.



Mỗi cặp gồm 1 và 1 thu được trong ván được 4 điểm.



Billy kích hoạt Sự kiện và phải đặt 1 mảnh Nước. Hình trên đánh dấu 6 ô hợp lệ: ô trống, không phải Nước, kề một ô Nước (kể cả mảnh Nước đã đặt trước đó).

Núi lửa



Chuẩn bị như thường lệ, nhưng đặt mảnh Lãnh thổ Núi lửa theo mặt sau thẻ Kịch bản. Đặt mảnh Dung nham cạnh Bản đồ.

Mỗi khi Sự kiện được kích hoạt, người đang có lượt đặt 1 mảnh Dung nham lên ô trống bất kỳ không phải Nước, kề núi lửa hoặc một mảnh Dung nham khác. Nếu một vùng bị chia làm hai vùng, chuyển toàn bộ số Quả mọng ở đó sang vùng lớn hơn. Nếu hai vùng bằng nhau, chia đều số Quả mọng giữa hai vùng; nếu số lượng lẻ, đặt ngẫu nhiên quả lẻ vào một trong hai vùng.

Khi đặt Khu Trại, không được đi qua ô có mảnh Dung nham hoặc núi lửa.



Tính điểm thẻ Ký sự đã hoàn thành và như thường lệ (kể cả do ở kề núi lửa).



Mỗi vùng Nước kề ít nhất 1 Khu Trại của bạn được 2 điểm. Mỗi Khu Trại của bạn kề ô mảnh Khởi đầu của đối thủ được 2 điểm.



Mỗi cặp gồm 1 và 1 thu được trong ván được 3 điểm.



Billy kích hoạt Sự kiện và phải đặt 1 mảnh Dung nham. Hình trên đánh dấu 4 ô hợp lệ: ô trống, không phải Nước, kề núi lửa hoặc mảnh Dung nham khác. Billy có 1 do ở kề núi lửa.

Làng ven hồ

Chuẩn bị như thường lệ. Đặt token Cá cạnh Bản đồ.

Khi dùng hành động "Đặt Khu Trại", bạn có thể đặt Khu Trại lên ô Nước. Chọn ô bất kỳ trong một vùng Nước làm đích đến. Lá cuối cùng bỏ ra phải là lá Nước.

Mỗi vùng Nước chỉ chứa 1 Khu Trại, được gọi là Làng ven hồ. Khi một vùng Nước đã có 1 Làng ven hồ, không được đặt thêm Khu Trại nào trong vùng đó.

Bạn có thể dùng Làng ven hồ làm điểm xuất phát. Khi đó, lá đầu tiên bỏ ra phải là lá Nước. Lá tiếp theo có thể là Địa hình bất kỳ khớp với một ô liền kề vùng Nước xuất phát.

Nếu đối thủ đi qua vùng Nước có Làng ven hồ của bạn, họ phải đưa bạn 1 lá Nước thay vì bỏ lá đó.

Quan trọng: Làng ven hồ KHÔNG được xem là liền kề với vùng Nước mà nó nằm trong.

Khi Sự kiện được kích hoạt, mỗi người có ít nhất 1 Làng ven hồ có thể bỏ đúng 1 lá Địa hình bất kỳ từ tay.

Sau đó, họ lấy 1 token Cá cho mỗi Làng ven hồ của mình.

Lấy token Cá theo thứ tự lượt, bắt đầu từ người kích hoạt Sự kiện.

Tính điểm thẻ Ký sự đã hoàn thành và 🔥 như thường lệ.

Với mỗi vùng Nước, người có nhiều Khu Trại kề vùng đó nhất được 6 điểm. Nếu hòa, mỗi người hòa được 3 điểm.

Làng ven hồ KHÔNG liền kề với vùng Nước mà nó nằm trong, nên không tính vào yêu cầu Nước trên thẻ Ký sự hoặc số Khu Trại liền kề vùng đó khi tính điểm.

Với mỗi cặp gồm 1 ⭐ và 1 🔺 được 3 điểm.

Mỗi token Cá được 3 điểm.

Dana có 1 Làng ven hồ ở vùng Nước A và 1 ở vùng B; Charlie có 1 ở vùng C. Mỗi lần xử lý Sự kiện, cả hai có thể bỏ 1 lá bất kỳ từ tay; nếu bỏ, Dana lấy 2 token Cá, còn Charlie lấy 1.



Cuối ván, tính điểm từng vùng Nước như sau:

- **VÙNG A**: *Dana có 4 Khu Trại kề vùng này (không tính Làng ven hồ), Billy có 2 và Charlie có 1. Dana được 6 điểm.*

- **VÙNG B**: *Billy và Charlie cùng có 2 Khu Trại kề vùng này, nên mỗi người được 3 điểm.*

- **VÙNG C**: *Dana và Billy cùng có 3 Khu Trại kề vùng này, nên mỗi người được 3 điểm.*

Biên tập: Scott Lewis & Paul Grogan.
Dewan do Asmodee Group - SPACE Cowboys phát hành, 18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy - BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex - Pháp
© 2026 SPACE Cowboys. Bảo lưu mọi quyền.
Tin mới về Dewan và SPACE Cowboys: www.spacecowboys.fr, SpaceCowboysFR và space_cowboys_officiel.