created by Luis Brüeh
DWARFS
spring
Enchanted Forest
Expansion

La forêt enchantée

L'extension La forêt enchantée offre du contenu additionnel pour les jeux Dwar7s Winter et Dwar7s Spring en ajoutant des bâtiments et de nouveaux monstres, et en offrant aux joueurs des options permettant d'améliorer leurs nains.

Crédits:

CONCEPTEUR DU JEU ET ARTISTE: Luís Brüeh **FIGURINES:** Para-bellum **DÉVELOPPEUR:** Constantine Kevorque

SPECIAL THANKS TO: André Teruya, Amy Werneck, Igor Knop, Evellyn Bruehmueller, Fernando Celso Jr., Ferdinand Andrew Capitulo, John Paul Decosse, José Geraldo Freire, Livia Matias, Manu Quariguasi, Rodrigo Deus, Sami Bena.

DROITS D'AUTEUR: ©2019 Vesuvius Media Ltd, 38, avenue Pioneer, Halifax (NouvelleÉcosse) B3M 1W8, Canada. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.

AVERTISSEMENT: Risque d'étouffement! Ce produit n'est pas conçu pour des enfants de moins de 3 ans.

AIDE ET SOUTIEN: Si vous avez des problèmes avec des composantes de votre jeu, communiquez avec notre équipe de soutien à l'adresse suivante: support@vesuviusmedia.com

Dans votre courriel, assurez-vous d'inclure des photos de votre jeu et vos coordonnées complètes au cas où nous aurions besoin de vous envoyer une pièce manquante ou endommagée.

Un monde rempli de nains:

Tous les jeux Dwar7s Seasons sont entièrement indépendants, mais ils partagent une histoire commune. Découvrez-les ici ***www.vesuviusmedia.com***

Composantes

Le contenu qui fait partie de cette extension est marqué du symbole suivant :

Hiver:

HÉROS DE DÉPART

HÉROS

MONSTRES

SALLE DE MUSIQUE

Printemps:

DRAGON

MONSTRES

Bâtiments:

CAMP DE BÛCHERONS:

MOULIN À VENT:

MINE:

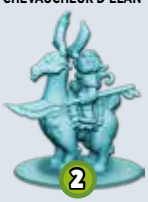
Monstres:

BAGARREUR CACTUS

BROYEUR D'OS

ROI COBRA

CHEVAUCHEUR D'ÉLAN



TROLL MOROSE

Classes Légendaires:

ALCHIMISTE:

DRAGON:

Extension Hiver

L'hiver touchait à sa fin, mais alors que nous pensions être en sécurité, le prince elfe déchu est sorti de la forêt sombre, marchant sur nos terres avec une armée enchantée comme aucune autre auparavant.

Nouvelles capacités des Monstres

Tant que ce monstre est en jeu, vous ne pouvez pas jouer de la musique d'Ocarina.

Détruisez un bâtiment lorsqu'il atterrit dans sa zone.

S'il n'y a pas de nains dans sa zone, rapprochez-le encore d'un pas du château.

Lorsqu'il entre en jeu, faites apparaître un monstre de plus que la limite du nombre de joueurs.

Piochez une nouvelle catastrophe.

Tous les joueurs perdent 1 Or (même si aucun nain n'est adjacent au monstre).

Tous les joueurs perdent 1 ressource comme on l'indique sur la carte Monstre (même si aucun nain n'est adjacent au monstre).

Tous les joueurs retirent 1 nain de leur choix du plateau (même s'il n'y a pas de nain adjacent au monstre).

Placez une toile d'araignée sur sa zone. Déplacer un nain à partir d'une toile d'araignée vous coûte 2 actions.

** Ces capacités proviennent des monstres inclus dans le jeu de base de Dwar7s Spring qui est requis si vous souhaitez jouer avec eux dans Dwar7s Winter.*

Nouvel instrument de Musique : L'Ocarina

Lors de la mise en place, placez la nouvelle salle de musique sur le plateau de jeu par-dessus la précédente. Distribuez à tous les joueurs une carte de chaque bâtiment, les 2 cartes Ocarina de départ et mélangez les cartes Ocarina restantes avec les autres cartes Héros.

Placer un bâtiment: Sauf indication contraire, les camps de bûcherons ne peuvent être construits que dans une zone forestière; les moulins à vent dans les champs; et les mines sur les mines; vous ne pouvez pas construire dans une zone où se trouve déjà un bâtiment.

Production: Les camps de bûcherons produisent du bois; les moulins à vent produisent de la nourriture; les mines produisent de la pierre.

À la fin de la partie, chacun de vos bâtiments en jeu vous donne 2 PV.

CAMP DE BÛCHERONS

MOULIN À VENT

MINE

Nouvelles capacités Musicales

Payez 3 Bois pour placer un bâtiment dans une zone où se trouve un de vos nains.

Produisez 1 ressource par nain de tribu différente dans une zone où vous avez un bâtiment.

Payez 2 Pierres pour repousser un monstre qui se trouve dans une zone où vous avez placé un bâtiment.

Obtenez 1 Or pour chacun de vos bâtiments en jeu.

Déplacez ou placez un de vos nains dans une zone où vous avez placé un bâtiment.

Nouvelles classes légendaires

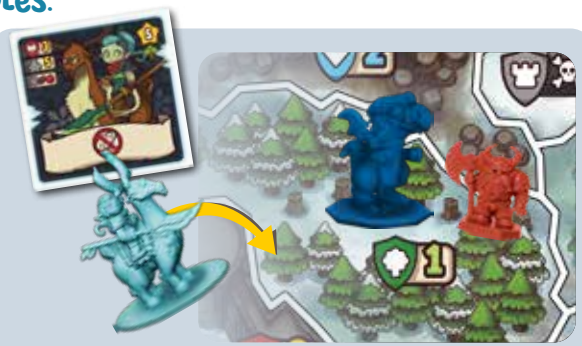
Pendant la mise en place, chaque joueur reçoit une carte de héro Sage. Le Sage vous permet d'améliorer l'un des nains réguliers de votre plateau de jeu en une Classe légendaire pour un coût de 2 Or. Remplacez le nain par une classe légendaire de votre couleur. Remettez le nain remplacé dans la boîte. Vous pouvez avoir plusieurs de vos classes légendaires en jeu. Toutes les classes légendaires valent 2 PV à la fin de la partie.

Alchimiste:
Chaque fois qu'un alchimiste produit une ressource, vous pouvez plutôt choisir de produire de l'Or.

Bébé dragon:
Vous ignorez les capacités des monstres de la même zone que votre bébé dragon. Ces monstres affectent toujours les autres joueurs comme d'habitude.

Exemples:

DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR BLEU A JOUÉ DE LA MANDOLINE ET A DONC OBTENU 2 PIERRES DE LA MINE. COMME IL AVAIT UN ALCHIMISTE DANS UNE DES MINES, IL CHOISIT PLUTÔT D'OBTENIR 2 OR.



DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR BLEU PEUT ENCORE JOUER DE LA MUSIQUE D'OCARINA, TANDIS QUE LE JOUEUR ROUGE NE LE PEUT PAS.

DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR BLEU A JOUÉ DE L'OCARINA; PAR CONSÉQUENT, IL PRODUIRA DES RESSOURCES DANS SES BÂTIMENTS DANS LESQUELS DES TRIBUS SONT PRÉSENTES.

COMME 2 TRIBUS NAINES DIFFÉRENTES SONT PRÉSENTES SUR LA MINE, LE JOUEUR BLEU PRODUIRA 2 PIERRES.

IL Y A UNE TRIBU PRÉSENTE DANS LE CAMP DES BÛCHERONS, MAIS IL S'AGIT DE L'ALCHIMISTE BLEU, DONC LE JOUEUR PEUT CHOISIR DE PRODUIRE 1 OR AU LIEU DE 1 BOIS.

Extension Printemps

Chevauchant son puissant élan, Keadril, le prince elfe, a déserté son royaume pour aider à cacher les monstres au plus profond de la forêt obscure. Les fées ont prédit qu'il serait le futur roi de toutes les créatures enchantées!

Capacités des Monstres

Apparition dans les montagnes 1 ou 2

Si ce monstre est en jeu, vous ne pouvez pas jouer de cartes Fée.

Apparition dans les champs 1 ou 2

Si ce monstre est en jeu, les dragons ne peuvent pas monter de niveau.

Apparition dans les forêts 1 ou 2

Si ce monstre est en jeu, vous ne pouvez pas exécuter d'action Commander des dragons.

Apparition dans les montagnes 1 ou 2

Lorsque vous faites apparaître ce monstre, prenez 2 cartes Monstre supplémentaires dans la boîte et mélangez-les avec les quêtes.

Apparition dans les forêts 1 ou 2

Lorsque vous faites apparaître ce monstre, déplacez 1 nain de votre bastion vers votre trésorerie. Ce nain retournera au bastion au début de la prochaine ère.

Apparition dans les forêts 1 ou 2

Pendant la phase Production de ressources, vous n'obtenez pas de Bois.

Apparition dans les montagnes 1 ou 2

Pendant la phase Production de ressources, vous n'obtenez pas de Nourriture.

Apparition dans les champs 1 ou 2

Pendant la phase Production de ressources, vous n'obtenez pas d'Or.

Apparition dans les forêts 1 ou 2

Si ce monstre est en jeu, la quantité de succès pendant les combats est réduite de 1.

Apparition dans les champs 1 ou 2

Si ce monstre est en jeu, vous ne pouvez pas bâtir votre forteresse.

Apparition dans les forêts 1 ou 2

Si ce monstre est en jeu, vous obtenez un Bois de moins pendant la collecte.

Apparition dans les montagnes 1 ou 2

Si ce monstre est en jeu, vous obtenez un Or de moins pendant la collecte.

Apparition dans les plaines 1 ou 2

Si ce monstre est en jeu, vous obtenez un Or de moins pendant la collecte.

** Nécessite le jeu Dwar7s Winter pour être utilisé dans Dwar7s Spring.*

Améliorez l'un de vos nains en classe légendaire: Vous pouvez améliorer l'un des nains réguliers de votre bastion, à titre d'action gratuite, en défaussant 4 Or de votre trésorerie. Remplacez le nain par la classe légendaire souhaitée, et replacez le nain dans la boîte. Les classes légendaires ont des capacités spéciales et marqueront 1 point de victoire (chacune) à la fin de la partie. Les classes légendaires conservent tous leurs traits raciaux d'origine (par exemple, tout ce qui affecte un nain affecte également un alchimiste).

Alchimiste:
Si votre alchimiste participe à une action de collecte, vous pouvez choisir de recueillir n'importe quel type de ressource.

Bébé dragon:
Vous ignorez les capacités des monstres qui se trouvent dans la même région sauvage que votre bébé dragon. Le monstre affecte toujours les autres joueurs comme d'habitude.

Exemples:

Alchimiste:

DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR BLEU RÉVÈLE 3 CARTES HÉROS : UNE POUR L'ALCHIMISTE, UNE POUR LE NAIN RÉGULIER ET UNE POUR SA COLONIE. IL CHOISIT ALORS DE RECUEILLIR 3 OR AU LIEU DE 3 BOIS, CAR C'EST L'ACTION DE COLLECTE DE L'ALCHIMISTE.

Bébé dragon:

DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR BLEU COLLECTERA 2 NOURRITURES POUR LA CONSTRUCTION DE SON COLLECTIF, PARCE QUE SON BÉBÉ DRAGON LUI A PERMIS D'IGNORER LES COMPÉTENCES DE LA SORCIÈRE.

Edifici

Lors de la mise en place, donnez à tous les joueurs un exemplaire de chaque bâtiment. Les bâtiments sont conservés dans la trésorerie des joueurs jusqu'à ce qu'ils soient construits.

Placer un bâtiment: En guise d'action gratuite, vous pouvez dépenser 4 Bois pour placer un bâtiment sur un terrain sauvage où vous avez placé un nain. Il ne peut y avoir plus de trois bâtiments sur le même terrain sauvage.
Les camps de bûcherons ne peuvent être construits que sur un pétale de forêt; les moulins à vent sur les collines; les mines sur les mines.
Abri: Les bâtiments comptent pour deux de vos nains lorsque vous recueillez des ressources ou combattez des monstres.

À la fin de la partie, chacun de vos bâtiments en jeu vaut 1 PV.

CAMP DE BÛCHERONS MOULIN À VENT MINE

DANS CET EXEMPLE, EN EXÉCUTANT UNE ACTION GRATUITE, LE JOUEUR BLEU PAIE 4 BOIS POUR CONSTRUIRE SON CAMP DE BÛCHERONS DANS LA FORÊT.

LE JOUEUR BLEU COMMENCE UNE ACTION DE RASSEMBLEMENT. IL TIRE 5 CARTES AU TOTAL : 2 POUR SON CAMP DE BÛCHERONS, 2 POUR LES NAINS ET 1 POUR L'AVANT-POSTE.

www.vesuviusmedia.com