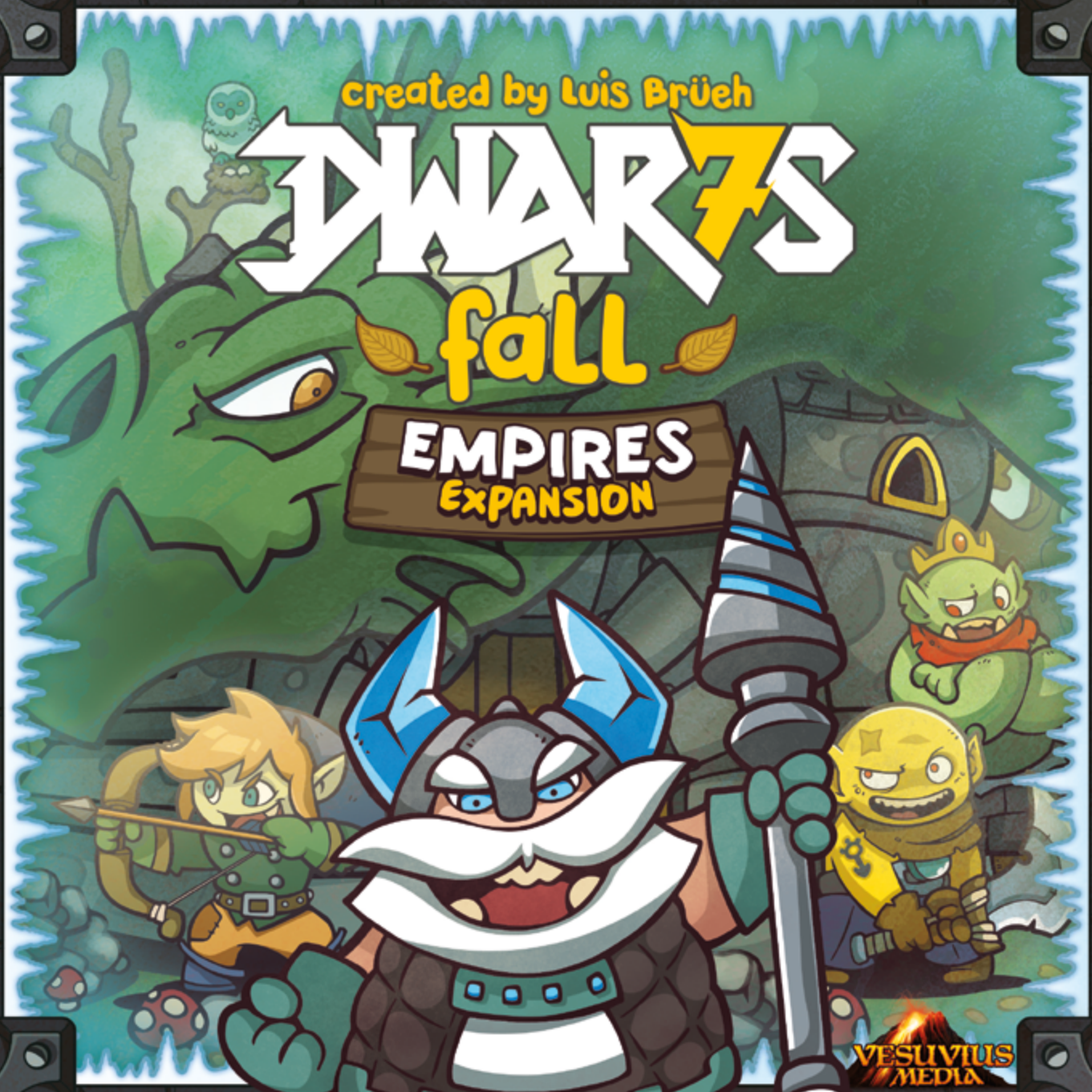


created by Luis Brüh

DWAR7S

fall

EMPIRES
EXPANSION



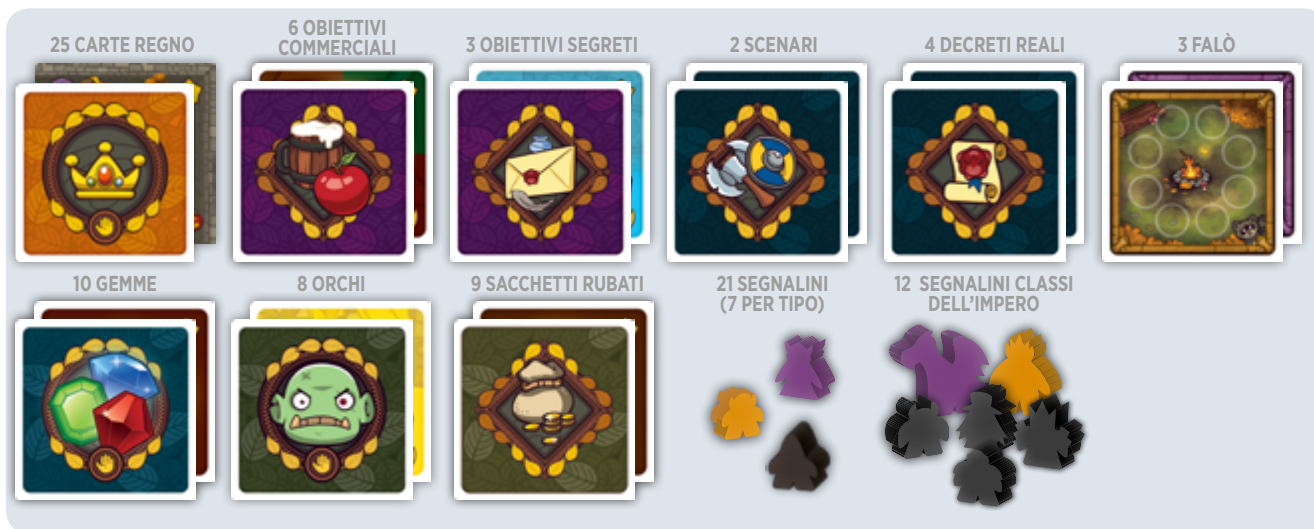
VESUVIUS
MEDIA

L'Espansione Imperi

Con l'abbassarsi della temperatura, le altre nazioni si uniscono infine alla battaglia per le risorse. Saranno i malvagi orchi a prevalere sui nani o saranno gli elfi a governare tutti i regni?! Ma non sono soli in questa lotta... dalle profondità delle grotte di cristallo emerge un altro re dei nani. L'inverno è vicino... i regni devono prepararsi.

Questa espansione introduce 3 nuove razze per i giocatori: gli elfi, gli orchi e i nani dei cristalli. Ogni razza segue tutte le regole del gioco base, però in aggiunta ha alcune caratteristiche in più. Potete utilizzarle per sostituire i nani nelle partite fino a 4 giocatori o per avere più di 4 giocatori al vostro tavolo.

Componenti:



Mescolate gli obiettivi segreti e le Carte Orco nei rispettivi mazzi del gioco base. Gli obiettivi commerciali verranno mescolati seguendo alcune regole come descritto in "Uova di Drago". Per liberare l'intero potenziale dell'espansione Imperi si consiglia di combinarla con l'espansione Decreti Reali (se non l'avete, mettetela da parte tutte le classi, i falò, i decreti reali e gli scenari).

Partite con 5+ giocatori:

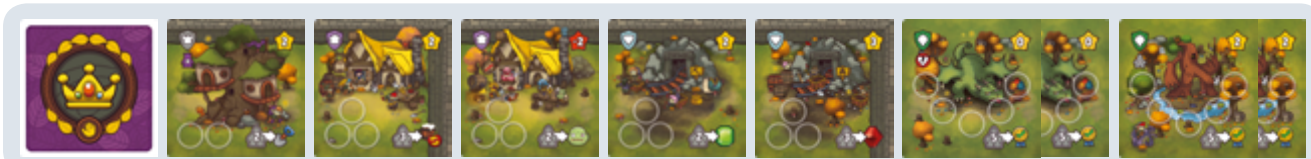
Per ridurre la durata complessiva del gioco con grandi gruppi di giocatori, si consiglia vivamente di cambiare l'attivazione della fine della partita **a due obiettivi completati, invece di tre** (contano per questo limite gli obiettivi commerciali e gli obiettivi segreti).

Se volete ridurre i tempi morti si consiglia di attivare il decreto reale Ehi Ho.

Giocare come Elfo

Gli elfi sono i più efficaci cacciatori di mostri di tutti i regni. La loro precisione elfica è estremamente utile quando si combattono le bestie mentre si raccolgono le provviste per il prossimo inverno.

1. Mano Iniziale:



Gli elfi iniziano la partita con le Carte Regno viola, un obiettivo segreto casuale e i 7 segnalini elfo viola.

2. Punti di forza e di debolezza:

Reciprocità: Tutte le carte (obiettivi segreti, Carte Orco e decreti reali) che si possono applicare ai nani valgono allo stesso modo per gli elfi.

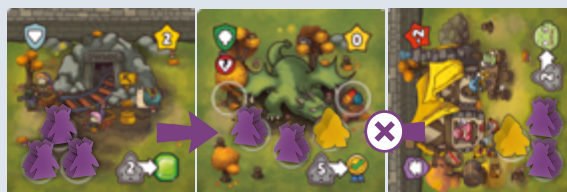
Raccolta lenta: Gli elfi non sono bravi come i nani a raccogliere le gemme. Per completare un compito su una miniera, gli elfi devono avere 3 segnalini su di essa, non importa il costo azione descritto sulla miniera (esempio: raccogliere uno smeraldo costa 3 invece di 2).

Precisione elfica: Gli elfi sono in grado di combattere i mostri da lontano. Al fine di sconfiggere un mostro, potete contare i segnalini elfo anche sulle carte adiacenti non bloccate da mura. Dovete avere almeno 1 elfo sulla Carta Mostro per riuscire ad ammazzarlo.

Tiro pulito: I mostri sconfitti dagli elfi valgono 4 PV invece di 3.

Squame di mostro: Una volta per turno, come azione gratuita potete rimettere un mostro sconfitto nella scatola. Se decidete di farlo, potete raccogliere gemme di valore fino a 4 PV (esempio: un oro e un rubino).

Classi (per gli elfi): Potete comprare il drago come segnalino extra e promuovere uno dei vostri elfi ad alchimista.

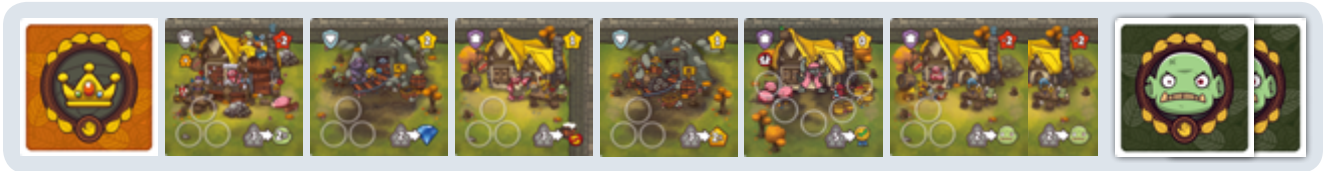


SE AVETE 2 SEGNALINI SULLA CARTA DRAGO E ALTRI 3 SU UNA MINIERA ADIACENTE, POTETE AMMAZZARE IL DRAGO E SUCCESSIVAMENTE PRENDERE PURE LA GEMMA. POICHÉ GLI ALTRI DUE ELFI SONO BLOCCATI DALLE MURA NON SONO IN GRADO DI UNIRSI A QUESTO COMBATTIMENTO, MA OTTENGONO ANCORA LA LORO CARTA ORCO.

Giocare come Orco

A prima vista, si potrebbe pensare che gli orchi siano soltanto esseri caotici senza cultura o maniere. Però la vera essenza della società dei nani dipende da loro. Fanno ciò che è necessario per mantenere la pace prendendosi la colpa. Con l'autunno che si avvicina alla sua fine, una banda di orchi fuori controllo ha deciso di prendere una fetta dei regni per sé stessa.

1. Mano Iniziale:



Gli orchi iniziano la partita con le Carte Regno arancione, due Carte Orco casuali, un obiettivo segreto casuale e i 7 segnalini orco arancioni.

2. Punti di forza e di debolezza:

Reciprocità: Tutte le carte (obiettivi segreti, Carte Orco e decreti reali) che si possono applicare ai nani valgono allo stesso modo per gli orchi.

Raccolta lenta: Gli orchi non sono bravi come i nani a raccogliere le gemme. Per completare un compito su una miniera, gli orchi devono avere 3 segnalini su di essa, non importa il costo azione descritto sulla miniera (esempio: raccogliere uno smeraldo costa 3 invece di 2).

L'anima della festa: Gli orchi contano ciascuna Carta Regno all'interno delle mura del loro castello che vale -2 PV (incluso il proprio castello) come +2 PV invece.

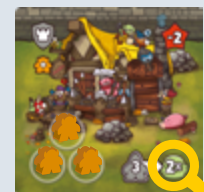
Furti: Ogni volta che eseguite un'azione contro un segnalino nemico (come Bruto, Agguato, Panico o l'abilità del re degli orchi) ottenete anche un sacchetto rubato. I sacchetti rubati non fanno parte della vostra mano. Potete tenerli sul tavolo accanto a voi.

Banco dei pegni: Una volta per turno, come azione gratuita potete rimettere fino a 4 sacchetti rubati sulla loro pila. Se decidete di farlo, potete raccogliere gemme che abbiano lo stesso valore in PV (esempio: 4 sacchetti rubati possono essere scambiati con 2 smeraldi).

Classi (per gli orchi): Potete comprare il re degli orchi come segnalino extra e promuovere uno dei vostri orchi ad alchimista.



NELLA FASE DI PREPARAZIONE, POSIZIONATE LA PILA DEI SACCHETTI RUBATI VICINO ALLE CARTE



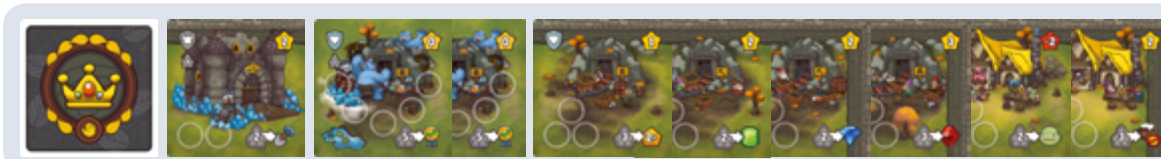
SE PIAZZATE 3 SEGNALINI SUL CASTELLO DEGLI ORCHI, OTTENETE 2 CARTE ORCO.



Giocare come Nano dei Cristalli

Giunsero dalle profondità delle grotte di cristallo. Sembravano quasi uguali a noi, ma i loro cuori erano freddi e le loro anime ottenebrate dall'odio. Senza alcuna esitazione scatenarono le creature contro di noi. Non abbiamo mai avuto alcuna possibilità.

1. Mano Iniziale:



I nani dei cristalli iniziano la partita con le Carte Regno nere, un obiettivo segreto casuale e i 7 segnalini nano neri.

2. Punti di forza e di debolezza:

Reciprocità: Tutte le carte (obiettivi segreti, Carte Orco e decreti reali) che si possono applicare ai nani valgono allo stesso modo per i nani dei cristalli.

Raccolta gemme: Per completare il compito dovete semplicemente piazzare l'esatta quantità di segnalini raffigurata sulla miniera.

Sospetto: Non potete utilizzare il castello di un altro giocatore.

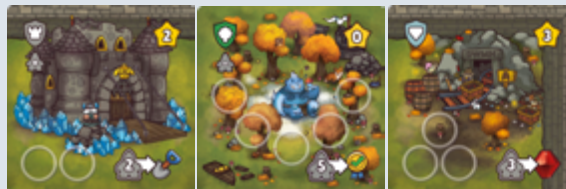
Invasione del gelo: Quando i nani dei cristalli sono in gioco, il decreto reale Invasione del Gelo è sempre attivo.

Cuore di ghiaccio: Una volta per turno, come azione gratuita potete trasformare una delle vostre gemme in un diamante.

Anima di ghiaccio: Non perdetevi la vostra azione extra o i PV delle miniere (secondo l'Invasione del Gelo) per la presenza di giganti del gelo nel vostro regno.

Classi (per i nani dei cristalli): Potete promuovere i nani dei cristalli a re, guardiano, guerriero e alchimista.

Elmi di diamante: Promuovere di classe i vostri segnalini vi costa 1 diamante in più rispetto al costo normale per gli altri nani (esempio: vi servono due diamanti per promuovere uno dei vostri nani a guerriero).



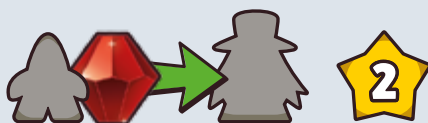
I NANI DEI CRISTALLI NON VENGONO COLPITI DA ALCUN GIGANTE DEL GELO NÉ DAL DECRETO REALE INVASIONE DEL GELO.

Le Classi dell'Impero

Per promuovere di classe i vostri segnalini dovete spendere un'azione durante la fase Eseguire Azioni e le gemme richieste. I segnalini promossi hanno abilità speciali e segneranno PV extra alla fine della partita. I segnalini promossi mantengono i loro tratti razziali.

Alchimista:

Spendendo un'azione con l'alchimista trasformate una gemma in una qualunque altra gemma (eccetto oro in rubino).



Guerriero:

Spendendo un'azione con il guerriero potete spostare un segnalino nemico sulla stessa carta verso una carta adiacente.



Guardiano:

Una Carta Regno con un guardiano sopra non può essere il bersaglio delle Carte Orco.



Re:

Piazzare il re dalla vostra riserva a una Carta Regno è un'azione gratuita.



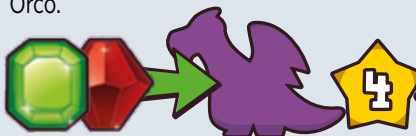
Re degli Orchi:

Spendendo un'azione con il re degli orchi potete scartare un segnalino sulla stessa carta. Piazzare il re degli orchi dalla vostra riserva a una Carta Regno è un'azione gratuita.



Drago:

Piazzare il drago dalla vostra riserva a una Carta Regno è un'azione gratuita. Una Carta Regno con un drago sopra non può essere il bersaglio delle Carte Orco.



I Mostri dell'Impero

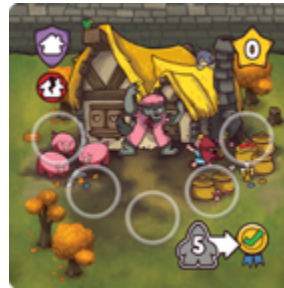
I mostri sono bestie spaventose e territoriali. Non potete impilare alcuna carta sopra a un mostro. Avere un qualsiasi mostro entro le mura del regno impedisce l'azione Scavare dei castelli contenuti.



Gigante del Gelo: Blocca l'azione extra dei castelli.



Drago della Foresta: Blocca il lavoro nelle miniere.



Lupo Cattivo: Blocca il lavoro nelle locande.



Treant: Blocca l'azione extra dei castelli.

Uova di Drago

Se è una partita con meno di 4 giocatori, rimettete le uova 4+ giocatori nella scatola. Mescolate le rimanenti uova di drago con gli altri obiettivi commerciali. Per completare un qualsiasi obiettivo commerciale dovete effettuare uno scambio all'emporio. Piazzate lì 3 segnalini e nella fase Risolvere del vostro turno scambiate il numero di gemme + mostro sconfitto mostrati su un obiettivo per comprarlo. Rimettete le gemme sui Mazzi Gemma appropriati, rimettete il mostro nella scatola e prendete la Carta Obiettivo Commerciale. Riempite il suo posto con la carta in cima al Mazzo Obiettivi Commerciali.

PIAZZATE 3 SEGNALINI



SCARTATE QUESTE CARTE...



...PER OTTENERE QUESTA.

Nuova carta Orco:



Palla da Demolizione: Rimuovi tutti i segnalini dalla carta bersaglio e poi (se possibile) esegui lì un'azione scavare.

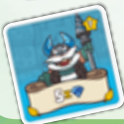
Nuovi Obiettivi Segreti:



Cacciatore: Il tuo regno deve avere almeno 3 mostri vivi.



Abitante: Il tuo regno deve avere almeno 3 Locande (taverne o empori).



Stregone: Devi avere almeno 5 diamanti in mano.



Per giocare con l'espansione Imperi serve il gioco base Dwar7s fall. Venduto separatamente.

Nuovi Scenari:



Damigella in Pericolo: Re dei Draghi, Invasione del Gelo, Mercanti Affascinanti e tutti i decreti di Controllo del Caos



Signore dell'Arena: Tunnel Nascosti e tutti i decreti di Assedio, Sanguinario e Damigella in Pericolo

Nuovi Decreti Reali:



Ehi No: Ciascun giocatore inizia la partita con 1 sola azione per turno (invece di 3).



Tunnel Nascosti: Potete spostare un nano da una miniera a una qualunque miniera sul tabellone con 1 sola azione. Il regno di destinazione non deve avere un drago al suo interno.



Re dei Draghi/Invasione del Gelo: Durante la fase di punteggio annullate i PV delle Miniere con draghi o giganti nel loro regno. Non potete attivare la fine della partita nello stesso turno in cui giocate un mostro dalla vostra mano. Dopo che la fine della partita è stata attivata, ai giocatori non è consentito giocare nuovi mostri

IDEATORE E ILLUSTRATORE: Luís Brüh **SVILUPPATORI:** Constantine Kevorque and Anastasios Grigoriadis

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: Alan Farias, Alexandros Manos, Almer Briene, André Pretzel, André Teruya, Bebel Ribeiro, Carton Olvidado, Daiskardas, Darren Hsiao, Dustin Gaspard, Evellyn Brühmüller, Fabio Piovesan, Fernando Celso, Igor Knop, Irene Theoharopoulos, Jon-Paul Decosse, Karen Soarele, Kei Kouji, Kolja van der Vaart, Lucas Andrade, Luis Francisco, Mac Schwarz Crow, Moisés Pacheco, Nicolas Quesque, Richard Courchese, Rafael Souza, Rodrigo Deus, Sam Fraser, Stefani Angelopoulos, Thiago Leite, Vin Parker, Wei-Chun Yang, Xenia

TRADUTTORE: FABIO PIOVESAN

MORE GAMES AND SUPPORT AT: WWW.VESUVIUSMEDIA.COM