

created by Luis Brüh

DWARFS

Spring





Dwar7s Spring

L'hiver dernier a été rude, nous avons fait de notre mieux et pourtant... nous avons à peine survécu. Mais nous ne sommes plus seuls. Nous avons des DRAGONS! Il est temps d'étendre nos colonies dans le monde entier et de rassembler une armée de héros pour combattre les monstres dans les terres sauvages. Le printemps est arrivé. Alors que les fleurs s'épanouissent, des empires se lèveront!



Crédits:

CONCEPTEUR DU JEU ET ARTISTE: Luís Brüh

DÉVELOPPEUR: Constantine Kevorque

MINIATURES: Para-bellum

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À: 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 (Nouvelle-Écosse), B3M 1W8, Canada. Tous droits réservés.

Fabriquée 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:

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



**JEU COMPÉTITIF
PLACEMENT DE TUILES
PLACEMENT D'OUVRIERS
DE 2 À 8 JOUEURS**



**JEU COOPÉRATIF
TOWER DEFENSE
JEU DE FIGURINES
DE 1 À 4 JOUEUR**

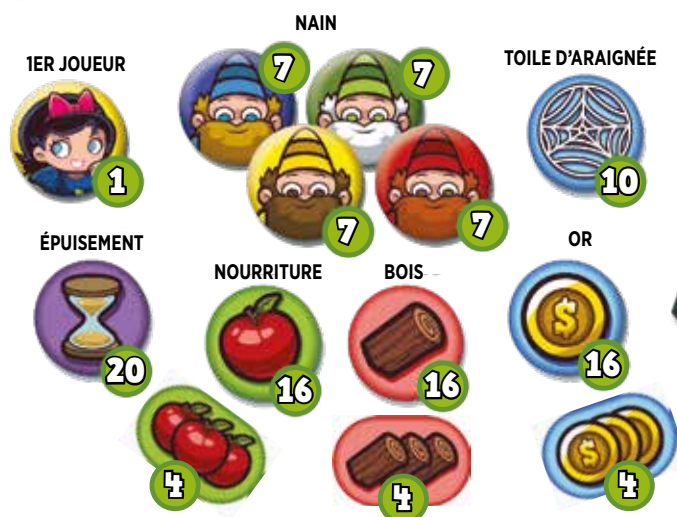
Plateau Empire:



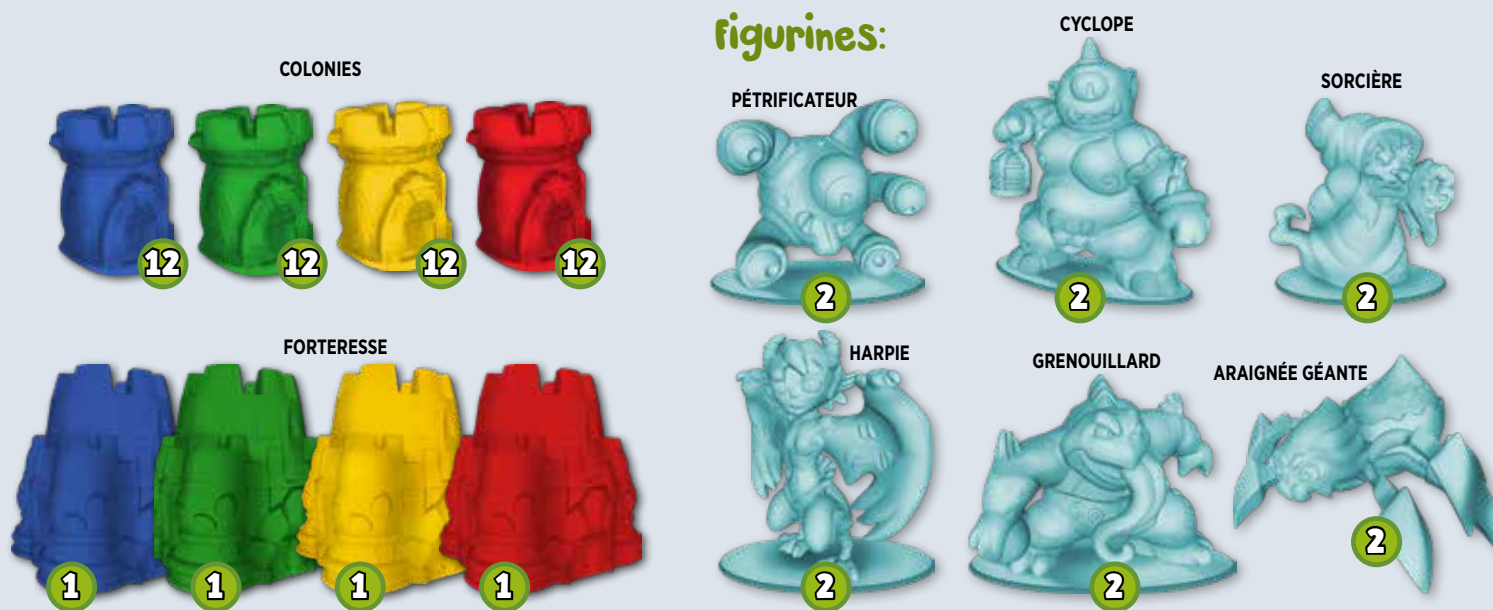
Cartes:



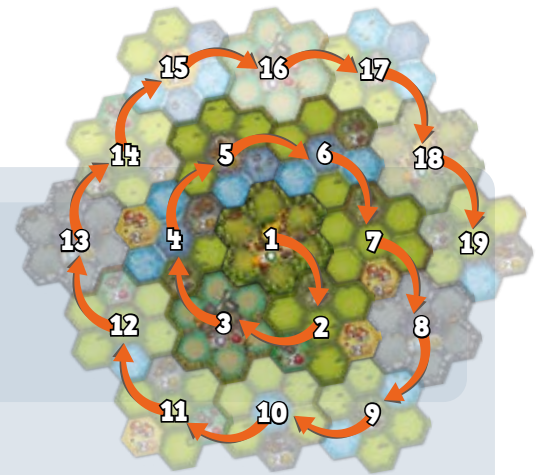
Pétales:



Figurines:



Mise en place du jeu:



carte du monde:

- 1 1.1) Mélangez les cartes Fée et placez-les, face cachée, sur la table.
- 1.2) Mélangez tous les pétales restants (à la fois les terres sauvages et les prairies) et placez-les en cercle autour du centre en suivant l'exemple de droite.

zone d'expédition:

- 2.1) Créez une pioche avec toutes les cartes Monstre. Mélangez-les et révélez les trois premières, en les plaçant face visible sur la table. Pour chaque carte, placez la figurine de monstre à l'endroit indiqué sur sa carte. Si cette zone est déjà occupée par un autre monstre, faites apparaître le nouveau monstre dans la zone sauvage inoccupée la plus proche.
- 2.2) Prenez les 6 cartes Monstre suivantes de la pioche de cartes Monstre et mélangez-les avec toutes les quêtes. Remettez le reste des cartes Monstre dans la boîte.
- 2.3) À partir de cette nouvelle pioche, révélez 3 cartes et placez-les, face visible, sur la table. Si l'une d'entre elles est un monstre, suivez les mêmes règles de placement que précédemment.
- 2.4) Placez la pioche face cachée à côté des 6 cartes révélées.

Jeton Premier joueur:

Le joueur le plus jeune reçoit le jeton Premier joueur.

Empires:

- 4 En commençant par le 1er joueur, chaque joueur reçoit son plateau d'Empire. Il choisit ensuite une couleur et obtient les éléments suivants qui lui correspondent : 12 colonies; une forteresse; 7 jetons Nain; 7 héros de départ.



DONNEZ À CHAQUE JOUEUR DES HÉROS DE DÉPART CORRESPONDANT À LEUR RUBAN DE COULEUR.



Dragons:

- 5 Mélangez les dragons de niveau 1 portant un ruban blanc et donnez-en un à chaque joueur. Mélangez ensuite les dragons de niveau 1 restants et placez-les, face cachée, sur la table. Placez les cartes Dragon de niveau 2 et de niveau 3 dans des pioches séparées à côté du plateau.

fées:

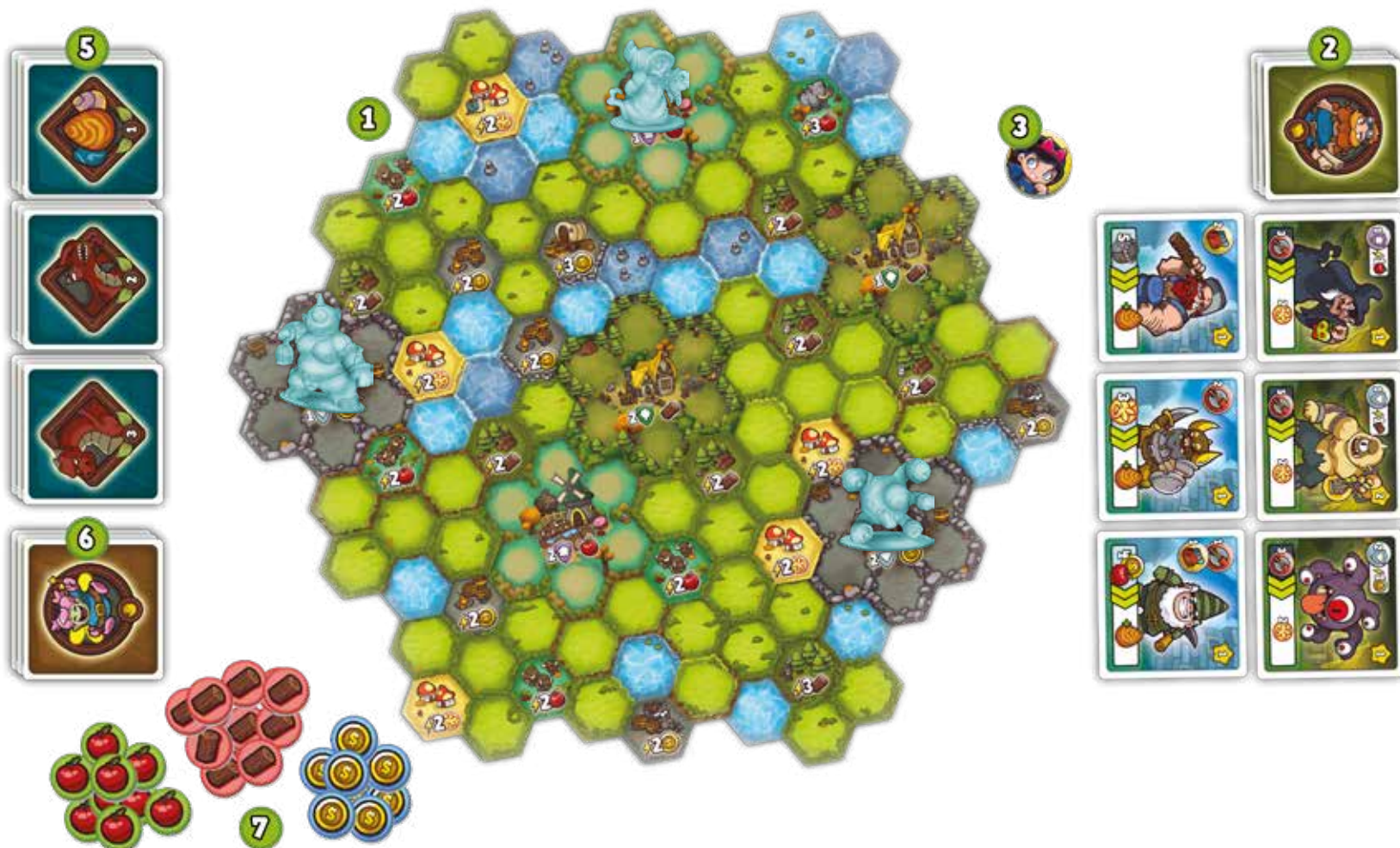
- 6 Mélangez les cartes Fée et placez-les, face cachée, sur la table. Chaque joueur reçoit une carte Fée en main.

Réserve:

- 7 Placez les jetons Ressource (Bois, Nourriture et Or), en piles séparées, à côté du plateau de jeu, à portée de tous les joueurs. Ces jetons forment la réserve. Chaque fois qu'une ressource est défaussée, elle est remise dans la réserve. Chaque fois que vous gagnez une ressource, sauf indication contraire, vous la prenez dans la réserve.

Trésorerie:

- 8 Chaque joueur reçoit 4 jetons Épuisement et les place à côté de son plateau de joueur pour former sa trésorerie. Chaque fois qu'un joueur gagne des ressources, celles-ci sont placées dans sa trésorerie; sauf indication contraire, chaque fois qu'un joueur doit défausser des ressources, celles-ci sont retirées de sa trésorerie.



9

Bastion:

Placez vos nains sur les emplacements Bastion.

10

Lignes de production:

Votre plateau compte 3 lignes de production, une pour chaque ressource. Placez une colonie sur chacun de leurs emplacements.

11

Capitole:

Placez votre forteresse sur l'emplacement de votre capitole.

12

Nid de dragons:

Placez votre dragon de niveau 1 face vers le haut à côté de votre plateau Empire pour former votre nid de dragons.

13

Pioche des héros:

Mélangez vos cartes de héros de départ et placez-les face cachée. Il s'agit de votre pioche personnelle de cartes Héros.

Mise en place du plateau Empire



Mise en place des colonies de départ:

14

En commençant par le 1er joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une de ses colonies de départ à l'endroit le plus à gauche d'une ligne de production et la place sur n'importe quelle zone de la carte du monde en suivant les règles ci-dessous. Une fois que tous les joueurs ont placé leur première colonie, en commençant par le dernier joueur, et en procédant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une deuxième colonie à l'extrémité gauche de n'importe quelle ligne de production et la place sur la carte du monde.



VOUS NE POUVEZ PAS PLACER UNE COLONIE SUR UNE ZONE DES TERRES SAUVAGES



VOUS NE POUVEZ PAS PLACER UNE COLONIE SUR DES ZONES DE RIVIÈRE



VOUS NE POUVEZ PAS PLACER UNE COLONIE SUR UNE ZONE OÙ SE TROUVE DÉJÀ UNE AUTRE COLONIE



VOUS POUVEZ PLACER UNE COLONIE DANS UNE ZONE DE CHAMP



SI VOUS POUVEZ PLACER UNE COLONIE DANS UNE ZONE DE RESSOURCES, VOUS OBTENEZ INSTANTANÉMENT LES RESSOURCES INDICÉES...



... MAIS N'OUBLIEZ PAS QUE DES MONSTRES PEUVENT ÊTRE ACTIFS ET QU'ILS PEUVENT MODIFIER LA QUANTITÉ DE RESSOURCES RÉCOLTÉES.



15



Exemple de mise en place de départ :

Le premier joueur place sa première colonie bleue dans une zone comptant 2 fées. Comme aucun monstre n'affecte les fées, il tire 2 cartes Fées. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs placent leurs colonies et rassemblent les ressources correspondantes en tenant compte des monstres qui peuvent affecter le type de ressource visé. Comme le joueur vert est le dernier joueur à placer une colonie sur la carte du monde, il place sa deuxième colonie en premier, puis tous les autres joueurs placent leur deuxième colonie dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. À la fin de la phase de création:

Le joueur bleu a obtenu **5 cartes Fée**; le joueur rouge a obtenu 1 carte Bois, 1 carte Or et 1 carte Fée; le joueur jaune a obtenu 1 carte Bois et 1 carte Fée, le joueur vert a obtenu 1 carte Nourriture et 1 carte Fée.

Le jeu est maintenant entièrement mis en place. Il est temps de lancer une nouvelle ère.



Une partie de Dwar7s Spring dure 4 Ères (ou moins), chacune d'entre elles étant divisée comme suit : début d'une nouvelle ère, phase de production, phase d'actions et fin de l'ère. Tous les joueurs terminent une phase, puis vous passez tous à la suivante.

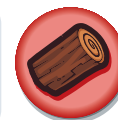
Début d'une Nouvelle Ère

- A Les nains retournent au Bastion:** Pendant cette phase, tous les nains retournent (même depuis la carte du monde!) à leur zone de départ dans le bastion de chaque joueur.
- B Repos pour Les dragons:** Retirez tous les jetons d'épuisement de vos dragons, en les plaçant dans votre Trésorerie. Vos dragons sont maintenant prêts à être utilisés à nouveau!

Phase de Production

- C Production de ressources:** Pour chaque colonie que vous avez construite, une ressource a été révélée à partir d'une de vos lignes de production. Au cours de cette phase, vous gagnez une quantité de ressources égale à celle qui a été révélée par toutes vos lignes de production.

Limite de l'entrepôt: Vous ne pouvez pas avoir plus de 7 ressources de chaque type (Nourriture, Bois, Or) à la fin de cette phase. Si vous dépassez cette limite, défaussez toutes les ressources supplémentaires de votre Trésorerie à la Réserve



BOIS



NOURRITURE



OR



Phase d'Action

Au cours de cette phase, les joueurs enverront leurs nains effectuer des actions. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs exécutent les actions à tour de rôle. Il existe deux types d'actions : les actions naines qui nécessitent l'utilisation d'un nain pour être exécutées, et les actions libres. Vous pouvez exécuter une seule action naine et autant d'actions libres que vous le souhaitez à votre tour, puis c'est au tour du joueur suivant. Chaque joueur joue un tour par ronde, et la phase d'action dure 7 rondes. Une action naine peut être l'une des suivantes : construire une colonie, construire une forteresse, explorer, invoquer une fée, commander des dragons, atteindre un objectif. À votre tour, vous pouvez également effectuer un nombre quelconque d'actions gratuites telles que : entraîner vos dragons ou jouer une carte Fée. Lorsque tous les joueurs n'ont plus de nains dans leur emplacement de départ pour effectuer des actions, il est temps de passer à la Fin de l'ère.

Construire une colonie:

En plaçant un de vos nains dans un des emplacements inoccupés du bâtiment, vous pouvez construire la colonie la plus à gauche de cette chaîne de production. Choisissez la colonie sur le plateau de votre Empire et placez-la sur la carte du monde en suivant les règles ci-dessous. **Contiguïté:** vous ne pouvez construire des colonies qu'à côté de vos anciens bâtiments ou à côté de vos nains sur la carte du monde. Tout nain sur une terre sauvage est considéré comme adjacent à tous les endroits qui entourent cette terre sauvage. Gardez à l'esprit que la dernière colonie de chaque chaîne de production vous accorde des ressources et des points de victoire supplémentaires.



VOUS NE POUVEZ PAS PLACER UNE COLONIE SUR DES TERRES SAUVAGES



VOUS NE POUVEZ PAS PLACER UNE COLONIE SUR DES ZONES DE RIVIÈRE



VOUS POUVEZ PLACER UNE COLONIE DANS LES CHAMPS EN SUIVANT LES RÈGLES DE CONTIGUÏTÉ



VOUS POUVEZ PLACER UNE COLONIE DANS DES ZONES DE RESSOURCES POUR OBTENIR INSTANTANÉMENT DES RESSOURCES EN SUIVANT LES RÈGLES DE CONTIGUÏTÉ



LES TERRES SAUVAGES SONT CONSIDÉRÉES COMME ADJACENTES À TOUTES LES ZONES DE RESSOURCES QUI LES ENTOURENT

Vous ne pouvez jamais placer des colonies dans des endroits déjà occupés par des colonies ou des nains.

Construire votre forteresse:

En plaçant un de vos nains à l'endroit indiqué dans l'exemple, vous pouvez dépenser 7 ressources de chaque type pour placer votre forteresse sur la carte du monde, en suivant les mêmes règles que pour la construction d'une colonie. La construction de votre forteresse augmente de 1 la capacité de votre nid de dragon. Une forteresse ne peut être ciblée par aucune carte Fée, ni subir d'effets de monstres pendant que vous la placez. Par exemple, elle ne peut pas être déplacée par une carte Fée qui affecte les colonies, et vous obtenez toujours la quantité totale de ressources provenant d'une zone de ressource même si un monstre en jeu affecte cette zone.

PLACEZ UN NAIN DANS L'EMPLACEMENT CONSTRUIRE UNE FORTERESSE...



...ET DÉPENSEZ 7 RESSOURCES DE CHAQUE TYPE POUR CONSTRUIRE VOTRE FORTERESSE!

Exploration:

Vous pouvez placer des nains sur la carte du monde à condition qu'ils soient placés à côté de vos anciennes colonies (ou de vos nains). **Vous ne pouvez jamais placer des nains dans des emplacements déjà occupés par des colonies ou d'autres nains. Le placement d'un nain dans des zones de champs a pour seul but d'atteindre des zones éloignées ou de traverser des rivières.**

Le placement d'un nain dans des zones de champs a pour seul but d'atteindre des zones éloignées ou de traverser des rivières.

Le placement d'un nain dans une terre sauvage permet d'effectuer l'une des actions suivantes: combattre ou recueillir des ressources.



VOUS POUVEZ PLACER UN NAIN DANS UNE ZONE DE CHAMPS.



VOUS POUVEZ PLACER UN NAIN DANS UNE ZONE DE RIVIÈRE.



VOUS POUVEZ PLACER UN NAIN DANS UNE ZONE DE RESSOURCES, MAIS VOUS N'OBTENEZ AUCUNE RESSOURCE EN LE FAISANT.

Combattre: Chaque fois que vous placez un nain dans une zone de terres sauvages en présence d'un monstre, vous pouvez le combattre immédiatement. Pour ce faire, vous mélangez votre pioche personnelle de héros et vous en tirez autant de cartes que la somme des éléments suivants: le nombre de vos nains dans ce pétale de terre sauvage, plus une carte pour chaque colonie adjacente à la vôtre, plus 2 si votre forteresse est adjacente à celle-ci. Lorsque vous combattez, votre objectif est d'obtenir le plus de haches possible. Si le nombre de haches indiquées dans vos cartes Héros révélées est égal (ou supérieur!) au nombre de haches indiquées sur la carte Monstre que vous combattez, alors félicitations! Vous avez vaincu le monstre! Lorsque vous remportez un combat contre un monstre, ajoutez la carte du monstre vaincu à votre pioche de cartes Héros, retirez la figurine du monstre du plateau, tirez 2 cartes Fées et révélez une nouvelle carte de la pioche Expédition. Sauver les fées des monstres est une tâche épuisante qui n'est pas sans conséquence: les cartes Monstre vont encombrer votre pioche Héros, mais elles vous donneront aussi des points de victoire à la fin de la partie.



DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR BLEU RÉVÈLERA 3 CARTES (UNE POUR CHAQUE NAIN), PLUS UNE POUR SA COLONIE, PLUS 2 POUR SA FORTERESSE ADJACENTE



LORSQUE VOUS COMBATTEZ, VOTRE BUT EST D'OBTENIR LE PLUS DE HACHES POSSIBLE. DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR A RÉVÉLÉ 4 HACHES.



VÉRIFIEZ SI LE NOMBRE DE HACHES EST SUFFISANT POUR VAINCRE LE MONSTRE, ET, SI VOUS GAGNEZ, AJOUTEZ LA CARTE DU MONSTRE (AINSI QUE LES HÉROS QUE VOUS VENEZ DE RÉVÉLER) À VOTRE PIOCHE DE HÉROS...



...REMPLISSEZ LA ZONE D'EXPÉDITION...

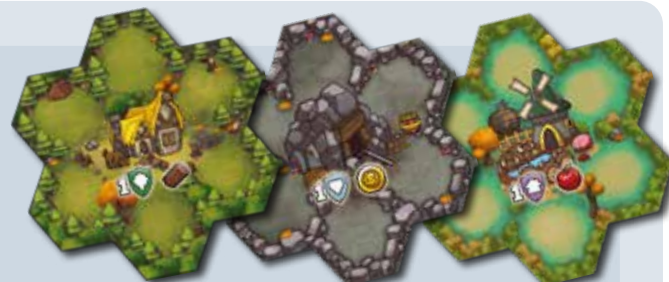


...RETIREZ LA FIGURINE DU MONSTRE DE LA CARTE DU MONDE...



...ET PIOCHEZ DEUX CARTES FÉES!

Récolter des ressources: Chaque fois que vous placez un nain dans une zone des terres sauvage où l'on ne trouve aucun monstre, vous pouvez récolter des ressources. La mécanique est la même que celle du combat, mais votre but cette fois-ci est d'obtenir autant de sacs à dos que possible! Pour chaque sac à dos que vous révélez, vous gagnez une ressource.



RÉCOLTER DU BOIS

RÉCOLTER DE L'OR

RÉCOLTER DE LA NOURRITURE

Exemples de récoltes:



DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR BLEU RÉVÈLERA 1 CARTE POUR LE NAIN DANS LA ZONE DES TERRES SAUVAGES, PLUS UNE POUR SA COLONIE, PLUS 2 POUR SA FORTERESSE ADJACENTE.



LORSQUE VOUS RÉCOLTEZ DES RESSOURCES, VOTRE OBJECTIF EST DE VOUS PROCURER LE PLUS GRAND NOMBRE POSSIBLE DE SACS À DOS. DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR A RÉVÉLÉ 3 SACS À DOS. COMME LE JOUEUR BLEU EST SUR UNE ZONE DE FORÊT, IL RÉCOLTERA 3 BOIS.



PUIS, AU TOUR SUIVANT, LE JOUEUR BLEU DÉCIDE D'ALLER À NOUVEAU RÉCOLTER DES RESSOURCES, EN ENVOYANT UN AUTRE DE SES NAINS DANS LA MÊME FORÊT. IL MÉLANGE SA PIOCHE DE CARTES HÉROS ET RÉVÈLE MAINTENANT 5 CARTES, AU LIEU DE 4.



CETTE FOIS, LE JOUEUR BLEU A RÉVÉLÉ 2 SACS À DOS ET RÉCOLTE 2 BOIS.

Invoquer une fée:

En plaçant un de vos nains dans la zone de fées, tirez une carte Fée de la pioche. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 fées dans votre main.



Pouvoir de fée: Vous commencez avec un pouvoir de fée de 1 et vous pouvez l'augmenter de 1 si vous activez les deux emplacements de dragon sur le plateau de votre Empire.

Joueur une carte Fée: Jouer des cartes Fées est une action gratuite que vous pouvez accomplir à tout moment pendant votre tour. Vous n'avez pas besoin d'envoyer de nains à un endroit quelconque et vous pouvez jouer autant de cartes Fées de votre main que vous le souhaitez. Chaque carte Fée a une capacité spéciale que vous pouvez appliquer autant de fois que le niveau de votre pouvoir féérique actuel. Par exemple, si le niveau de votre pouvoir féérique est de 2, vous pouvez déplacer deux fois le même nain, ou deux nains différents une seule fois chacun, en utilisant la fée Déplacer un de vos nains.



On n'obtient pas de ressources en échangeant des colonies, et on ne peut aller combattre ou récolter des ressources en échangeant ou en déplaçant des nains.

Commander des dragons:

En plaçant l'un de vos nains dans l'une des zones de dragon, vous pouvez activer vos dragons. Chaque zone de dragon vous permet d'activer jusqu'à 2 de vos dragons en plaçant un jeton d'épuisement sur l'un de vos dragons (qui n'a pas déjà de jeton d'épuisement) dans votre nid de dragons. La capacité de ce dragon vous donnera immédiatement des ressources et/ou des succès pour de futurs combats ou récoltes de ressources. La deuxième zone de dragon (la bleue) ne peut être utilisée que si la première a déjà été utilisée. Elle vous donnera également +1 pouvoir féérique pour la durée de cette ère.



Entraînez vos dragons: l'entraînement de vos dragons est une action gratuite que vous pouvez exécuter à tout moment pendant votre tour. Vous n'avez pas besoin d'envoyer de nains à un endroit quelconque et vous pouvez entraîner autant de dragons que vous le souhaitez, tant que vous disposez des ressources nécessaires. Lorsque vous avez dépensé les ressources nécessaires, cherchez le dragon amélioré dans la pioche du niveau suivant et placez-le sur sa dernière forme. Vous pouvez entraîner un dragon déjà épuisé, mais dans ce cas, laissez le jeton d'épuisement sur le dragon.



Accomplissez une quête:

En plaçant un de vos nains dans une des zones d'expédition, vous pouvez accomplir une quête à condition de satisfaire à ses exigences. Lorsque vous avez terminé la quête, vous pouvez tirer un œuf de dragon de la pioche du niveau 1 et le placer face vers le haut dans votre nid de dragon. Ajoutez la carte Quête à votre pioche personnelle de cartes Héros. Vous n'avez pas besoin de dépenser de ressources pour accomplir une quête. La limite de dragons que votre nid de dragons peut contenir est de 5, mais elle passe à 6 une fois que vous avez construit votre forteresse. En plus de pouvoir y accomplir une quête, la deuxième zone d'expédition vous donne la possibilité de retirer n'importe laquelle des cartes de votre pioche de carte Héros pour rendre celle-ci plus efficace. Défaussez la carte choisie et remplacez-la dans la boîte.



SI VOUS AVEZ CONSTRUIT 5 COLONIES OU PLUS SUR LA CARTE DU MONDE, VOUS POUVEZ REVENDIQUER CETTE QUÊTE ET PIOCHER UN ŒUF DE DRAGON

	Avoir un dragon de niveau 2		Avoir un dragon de niveau 3		Avoir 2 dragons
	Avoir vaincu un monstre		Avoir vaincu 2 monstres		Avoir 5 colonies sur la carte du monde
	Construire toutes les colonies dans l'arbre Or		Construire toutes les colonies dans l'arbre Nourriture		Construire toutes les colonies dans l'arbre Bois
	Avoir 5 Nourriture		Avoir 5 Bois		Avoir 5 Or
	Avoir 3 Nourriture, 3 Bois et 3 Or		Avoir 3 Fées et 3 Bois		Avoir 3 colonies sur la carte du monde et 3 Fées
	Avoir 4 Nourriture et 4 Bois		Avoir 3 Fées et 3 Nourriture		Avoir 4 colonies sur la carte du monde et 4 Bois



Avoir 4 Nourriture et 4 Or



Avoir 3 Fées et 3 Or



Avoir 4 colonies sur la carte du monde et 4 Nourriture



Avoir 3 Fées



Avoir 4 Fées



Avoir 4 colonies sur la carte du monde et 4 Or



Avoir 4 Bois et 4 Or

Les quêtes et les monstres sont mélangés et vous devez toujours en avoir six, face vers le haut, dans la zone d'expédition. Chaque fois que vous remportez un combat contre un monstre ou que vous accomplissez une quête, vous révélez immédiatement une nouvelle carte. Si vous révélez un monstre, vous devez placer sa figurine dans sa zone de départ ou (si elle est déjà occupée par un monstre) dans la zone inoccupée la plus proche. Dès qu'un monstre entre en jeu, sa capacité est en vigueur et le restera jusqu'à ce que le monstre soit vaincu.



Apparition dans les forêts 1 ou 2

Placez des jetons Toile dans les zones de ressources les plus proches; vous ne pouvez pas y construire de colonies jusqu'à ce que ce monstre soit vaincu.



Apparition dans les champs 1 ou 2

Toutes les zones de ressources Nourriture ne donnent qu'une seule Nourriture lorsque vous y construisez des colonies (au lieu de deux ou trois).



Apparition dans les montagnes 1 ou 2

Toutes les zones de ressources Or ne donnent qu'un seul or lorsque vous y construisez des colonies (au lieu de deux ou trois).



Apparition dans les forêts 1 ou 2

Toutes les zones de fées ne donnent qu'une seule carte Fée lorsque vous y construisez des colonies (au lieu de 2 ou 3).



Reproduction dans les champs 1 ou 2

Si ce monstre est en jeu, vous ne pouvez pas participer aux quêtes.



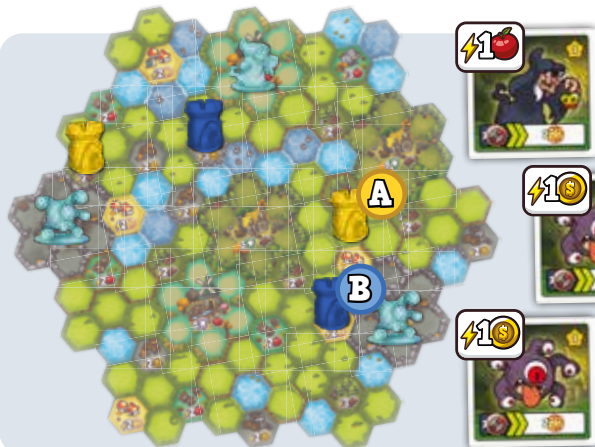
Apparition dans les montagnes 1 ou 2

Toutes les zones de ressources Bois ne donnent qu'un seul Bois lorsque vous y construisez des colonies (au lieu de deux ou trois).

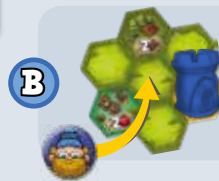
Exemple de phase d'actions:

Cet exemple commence au début de la 1^{re} ère, après la fin de la phase de production dans une partie à 2 joueurs. Le joueur jaune possède : 2 Bois, 2 Nourriture et une carte Fée. En même temps, en raison de sa stratégie lors du placement de ses colonies de départ, le joueur bleu possède : 4 Or, 3 cartes Fée et 1 Nourriture.

Tour 1:



Le joueur jaune commence la partie en utilisant son nain pour construire une colonie dans une zone où se trouve une ressource Nourriture. Comme il y a une sorcière en jeu, il recevra 1 Nourriture au lieu de 2.



Le joueur bleu place son nain à côté de sa colonie, afin d'ouvrir un chemin vers les zones de ressources les plus proches.

Tour 2:



Le joueur jaune envoie un nain pour combattre le monstre. Il mélange la pioche de ses héros et révèle 2 cartes (une pour le nain et une pour la colonie adjacente). Il obtient 2 hexagones et perd le combat, car il fallait révéler 3 haches pour vaincre le monstre.



Joueur bleu: en guise d'action gratuite, le joueur bleu utilise sa carte Fée pour échanger sa colonie avec celle de l'adversaire. Il place ensuite un nain pour combattre le monstre. Il mélange la pioche des héros, révèle 3 cartes et obtient 3 haches pour vaincre le monstre. Il prend la carte du monstre vaincu comme prix et la mélange à la pioche des Héros, et il tire également 2 cartes Fée. Enfin, il retire la figurine du monstre du plateau et révèle une nouvelle carte dans la zone d'expédition.



fin de L'ère

Si, dans cette phase, votre zone d'expédition contient moins de 6 cartes ou si c'est la fin de la 4e ère, passez immédiatement à la fin de la partie.

Sinon, passez le jeton du premier joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, au joueur suivant et passez au début d'une nouvelle ère.



fin de La partie

À la fin de la partie, le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire est le gagnant.

Les éléments suivants vous permettent de marquer des points de victoire:



Quêtes terminées: Chaque quête de votre pioche de cartes Héros vaut autant de points de victoire que ce qui est indiqué sur sa carte.



Monstres vaincus: Chaque monstre dans votre pioche de cartes Héros vaut autant de points de victoire que ce qui est indiqué sur sa carte.



Dragons: Chaque quête de votre nid de dragons vaut autant de points de victoire que ce qui est indiqué sur sa carte.



Plateau de l'Empire:
Vous obtenez 2 points de victoire pour chaque ligne de production que vous avez construite dans ses quatre colonies. La construction de votre forteresse vous rapporte 5 points de victoire.



Ressources excédentaires: Faites le compte de toutes vos ressources. Pour chaque tranche de 7 ressources dans votre trésorerie, vous gagnez 1 point de victoire. Par exemple, si vous avez 5 Bois, 3 Or et 7 Nourriture, cela vous donne un total de 15 ressources, ce qui signifie que vous gagnez 2 points de victoire.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes dans sa pioche de cartes Héros remporte la partie. S'il y a toujours égalité, le joueur ayant le plus de ressources excédentaires est le vainqueur.