

created by Luis Brüh

DWARFS

Spring



VESUVIUS
MEDIA



Dwar7s Spring

L'ultimo inverno è stato rigido, abbiamo fatto del nostro meglio eppure... siamo sopravvissuti a malapena. Ma non siamo più soli. Abbiamo i DRAGHI! È tempo di estendere i nostri insediamenti, di espanderci in tutto il mondo e di radunare un esercito di eroi per combattere i mostri nelle terre selvagge. La primavera è alle porte. Allo sbocciare dei fiori sorgeranno gli imperi!



Riconoscimenti:

IDEATORE E ILLUSTRATORE: Luis Brüh

SVILUPPATORE: Constantine Kevorque

MINIATURE: Para-bellum

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A: André Teruya, Amy Werneck, Igor Knop, Evellyn Bruehmüller, Fernando Celso Jr., Ferdinand Andrew Capitulo, John Paul Decosse, José Geraldo Freire, Livia Matias, Manu Quariguasi, Rodrigo Deus, Sami Bena.

TRADUTTORE: Fabio Piovesan

COPYRIGHT: ©2019 Vesuvius Media Ltd, 38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canada. Tutti i diritti riservati.

Prodotto in Cina.

ATTENZIONE: Pericolo di soffocamento! Non adatto ai bambini al di sotto dei 3 anni.

AIUTO E SUPPORTO: Se avete problemi con i componenti del gioco, contattate il nostro team di supporto al seguente indirizzo e-mail: support@vesuviusmedia.com

Nella vostra e-mail, assicuratevi di includere le foto del vostro gioco e le informazioni complete per la spedizione, nel caso dovessimo inviare un componente mancante/danneggiato.

Un mondo pieno di Nani:

Tutti i giochi della serie Dwar7s sono completamente indipendenti, collegati solo dalla storia. Cercateli su www.vesuviusmedia.com



COMPETITIVO
PIAZZAMENTO TESSERE
PIAZZAMENTO LAVORATORI
2-8 GIOCATORI



COLLABORATIVO
TOWER DEFENSE
MINIATURE
1-4 GIOCATORI

Plancia Impero:



Gettoni:



carte:



Petali:



INSEDIAMENTO



FORTEZZA



CICLOPE



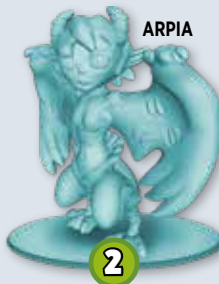
STREGA



PIETRIFICATORE



ARPIA



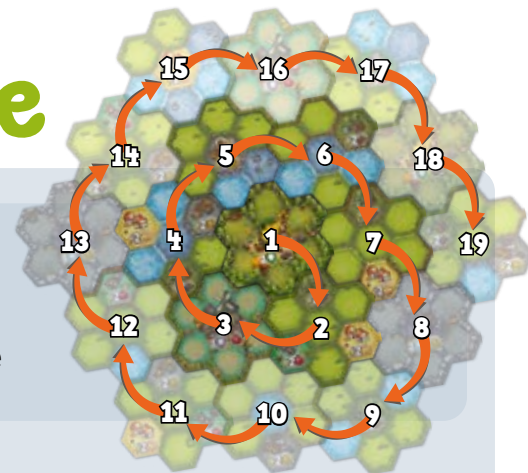
RANOCCHIO



RAGNO GIGANTE



Preparazione



Mappa del Mondo:

- 1.1) Mescolate i petali delle terre selvagge, prendetene uno e sistematelo a faccia in su al centro del tavolo.
- 1.2) Mescolate insieme tutti i petali rimanenti (sia le terre selvagge che le praterie) e disponeteli a caso in modo da farli girare intorno alla tessera centrale, seguendo l'esempio a destra.

Area delle Spedizioni:

- 2.1) Formate un mazzo con tutte le carte Mostro. Mescolatelo e rivelate le prime 3 carte, appoggiandole sul tavolo a faccia in su. Per ciascuna carta, piazzate la miniatura del Mostro sul luogo indicato dalla carta. Se quel luogo è già occupato da un altro Mostro, generate il nuovo Mostro nella terra selvaggia non occupata più vicina.
- 2.2) Prendete le successive 6 carte Mostro del mazzo Mostri e mescolatele insieme a tutte le Missioni. Rimettete il resto delle carte Mostro nella scatola.
- 2.3) Da questo nuovo mazzo, rivelate 3 carte e appoggiatele sul tavolo a faccia in su. Se qualcuna di esse è un Mostro, seguite le stesse regole di piazzamento di prima.
- 2.4) Collocate il mazzo a faccia in giù accanto alle 6 carte scoperte.

Gettone 1° Giocatore:

Il giocatore più giovane riceve il gettone 1° Giocatore.

Imperi:

- 4.1) Cominciando dal 1° giocatore, ogni giocatore riceve la sua **plancia Impero**. Poi sceglie un colore e ottiene i seguenti componenti corrispondenti: **12 Insedimenti; 1 Fortezza; 7 gettoni Nano; 7 Eroi di Partenza**.



DATE AD OGNI GIOCATORE GLI EROI DI PARTENZA IN BASE AL COLORE DEL LORO NASTRO



Draghi:

- 5.1) Mescolate i Draghi di Livello 1 col nastro bianco e distribuitene 1 ad ogni giocatore. Quindi rimescolate i restanti Draghi di Livello 1 e appoggiateli sul tavolo a faccia in giù. Sistemate le carte Drago di Livello 2 e 3 in mazzi separati accanto alla mappa.

Fate:

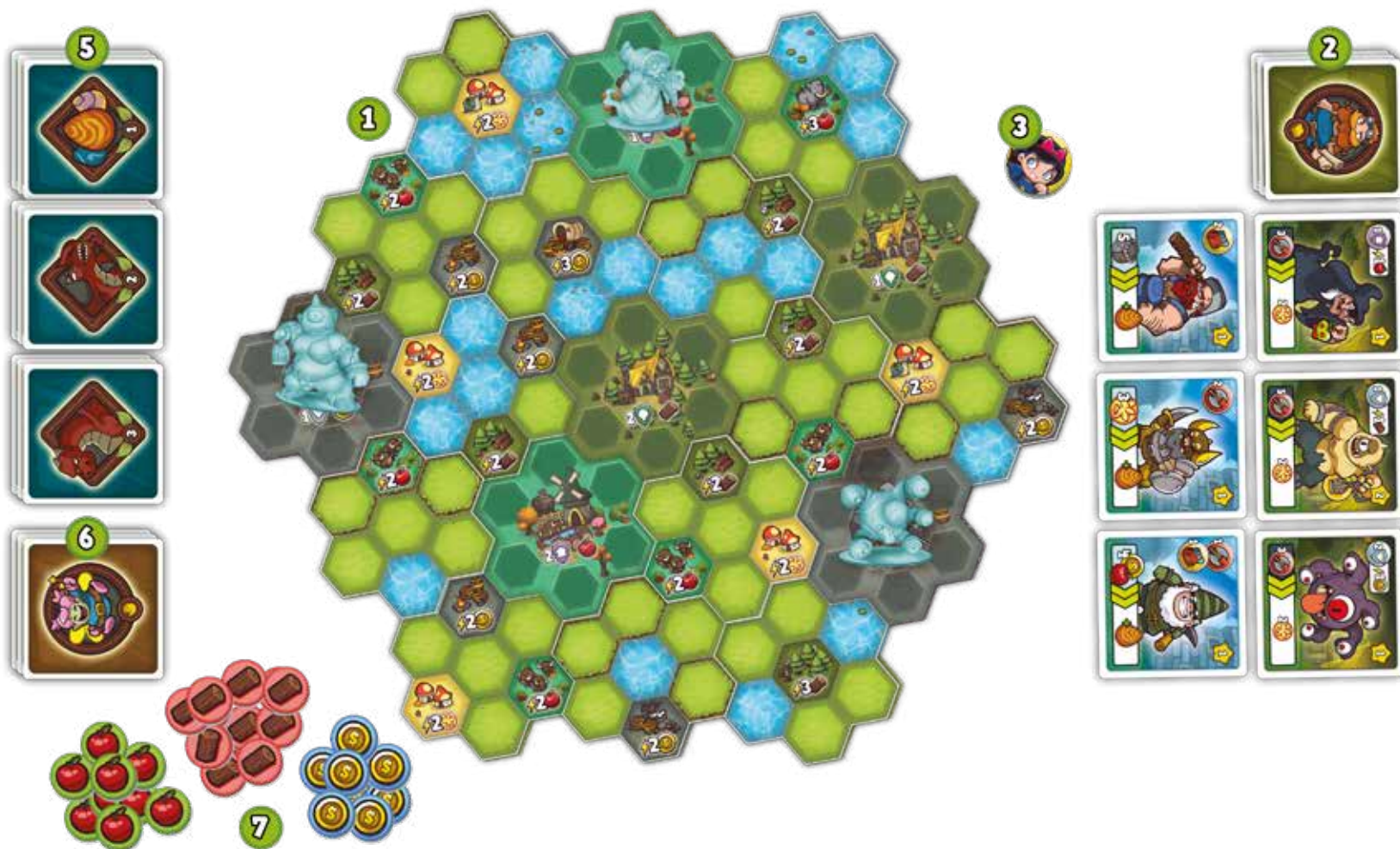
- 6.1) Mescolate le carte Fata e appoggiatele sul tavolo a faccia in giù. Ogni giocatore riceve una carta Fata in mano.

Riserva:

- 7.1) Sistemate i gettoni risorsa (Legno, Cibo e Oro) in mucchi separati accanto alla mappa, a portata di mano di tutti i giocatori. Questi gettoni formano la Riserva. Ogniqualvolta una risorsa viene scartata, viene rimessa nella Riserva. Ogniqualvolta ottenete una risorsa, se non diversamente specificato, la prendete dalla Riserva.

Tesoro:

- 8.1) Ogni giocatore riceve **4 gettoni Esausto** e li posiziona accanto alla propria plancia Impero per formare il proprio Tesoro. Ogniqualvolta un giocatore guadagna risorse, queste vengono messe nel suo Tesoro; se non diversamente specificato, ogniqualvolta un giocatore deve scartare risorse, queste vengono scartate dal suo Tesoro.



9 Bastione:
Piazzate i vostri Nani negli spazi Bastione.

10 Linee di Produzione:
La vostra plancia ha 3 linee di produzione, una per ogni risorsa. Posizionate un Insedimento in ciascuno dei loro spazi.

11 Capitale:
Posizionate la vostra Fortezza sul vostro spazio Capitale.

12 Nido dei Draghi:
Appoggiate il vostro Drago di Livello 1 a faccia in su accanto alla vostra plancia Impero per formare il vostro Nido dei Draghi.

13 Mazzo Eroi:
Mescolate le vostre carte Eroe di Partenza e appoggiatele a faccia in giù. Questo è il vostro mazzo Eroi personale.

Preparazione della plancia Impero



Posizionamento degli Insediamenti di Partenza:

14

Cominciando dal 1° giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie uno dei propri Insediamenti da uno spazio più a sinistra in una qualsiasi linea di produzione e lo posiziona in un qualunque punto della mappa del mondo seguendo le regole qui sotto. Dopo che tutti i giocatori hanno posizionato il loro primo Insediamento, iniziando dall'ultimo giocatore e procedendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie un secondo Insediamento da uno spazio più a sinistra in una qualsiasi linea di produzione e lo posiziona sulla mappa del mondo.



NON POTETE POSIZIONARE UN INSEDIAMENTO IN ALCUN LUOGO DELLE TERRE SELVAGGE.



NON POTETE POSIZIONARE UN INSEDIAMENTO SU UN LUOGO CON ACQUA.



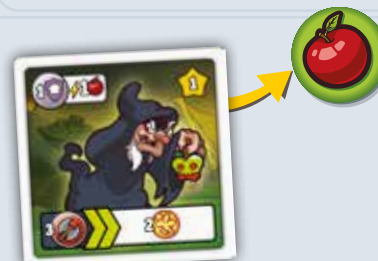
NON POTETE POSIZIONARE UN INSEDIAMENTO SU UN LUOGO CHE HA GIÀ UN ALTRO INSEDIAMENTO.



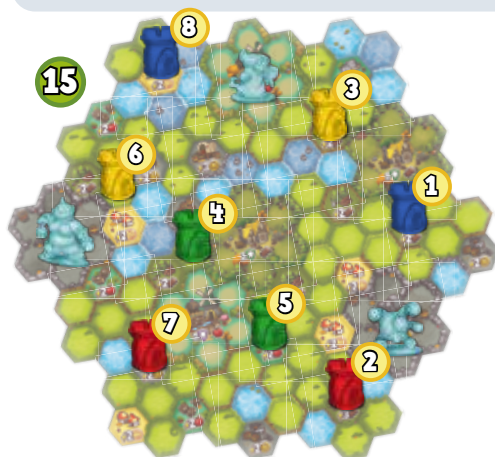
POTETE POSIZIONARE UN INSEDIAMENTO SU UN LUOGO CON ERBA.



SE POSIZIONATE UN INSEDIAMENTO SU UN LUOGO CON RISORSE, OTTENETE ISTANTANEAMENTE LE RISORSE INDICATE...



...MA TENETE PRESENTE CHE POTREBBERO ESSERCI DEI MOSTRI ATTIVI, I QUALI CAMBIERANNO LA QUANTITÀ DI RISORSE RACCOLTE.



Esempio di posizionamento di partenza:

Il 1° giocatore posiziona il suo primo Insediamento blu in un luogo con 2 Fate. Poiché non ci sono Mostri che influenzano le Fate, pesca 2 carte Fata. Quindi, procedendo in senso orario, gli altri giocatori posizionano i loro Insediamenti e raccolgono le risorse, tenendo conto dei Mostri che possono influenzare il tipo di risorsa specifica. Dato che il verde è l'ultimo giocatore a posizionare un Insediamento nella mappa del mondo, posiziona per primo il secondo Insediamento e poi tutti gli altri giocatori posizionano il loro secondo Insediamento in senso antiorario.

Al termine della fase di preparazione:

Il **blu** ha 5 carte Fata; il **rosso** ha 1 Legno, 1 Oro e 1 carta Fata; il **giallo** ha 1 Legno e 1 carta Fata, il **verde** ha 1 Cibo e 1 carta Fata.



Ora la preparazione del gioco è completa. Procedete con Inizio di una Nuova Era.

Una partita di Dwar7s Spring dura 4 Ere (o meno), ciascuna delle quali divisa in: **Inizio di una Nuova Era, Fase Produzione, Fase Azioni** e **Fine dell'Era**. Quando tutti i giocatori completano una fase passate alla successiva.

Inizio di una Nuova Era

- A I Nani tornano al Bastione:** Durante questa Fase, tutti i Nani torneranno (anche dalla mappa del mondo!) ai loro spazi di partenza sul Bastione di ogni giocatore.
- B fate riposare i Draghi:** Togliete eventuali gettoni Esausto dai vostri Draghi, mettendoli nel vostro Tesoro. Adesso i vostri Draghi sono pronti per essere usati di nuovo!

Fase Produzione

- C Produzione di Risorse:** Per ogni Insegiamento che avete costruito, è stata rivelata una risorsa da una delle vostre linee di produzione. Durante questa fase, ottenete una quantità di risorse pari a quella rivelata da tutte le vostre linee di produzione.

Limite del Magazzino: Non potete avere più di 7 di ogni tipo di risorsa (Cibo, Legno, Oro) al termine di questa fase. Se superate questo limite, scartate qualunque risorsa extra dal vostro Tesoro alla Riserva.



fase Azioni

Durante questa fase, i giocatori manderanno i loro Nani a compiere azioni. Cominciando dal 1° giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori eseguono a turno le azioni. Ci sono due tipi di azioni: le azioni Nano, che richiedono l'uso di un Nano per essere eseguite, e le azioni gratuite. Nel vostro turno dovete eseguire una sola azione Nano e quante azioni gratuite volete, poi tocca al giocatore successivo. Ogni giocatore effettua un turno per round e la Fase Azioni dura 7 round.

L'azione Nano può essere una delle seguenti: **Costruire un Insedimento, Costruire la propria Fortezza, Esplorare, Evocare una Fata, Comandare i Draghi, Raggiungere un Obiettivo**. Nel vostro turno potete pure eseguire un numero qualsiasi di azioni gratuite come: **Addestrare i propri Draghi** o **Giocare Carte Fata**.

Quando tutti i giocatori non hanno più Nani nei loro spazi di partenza per eseguire azioni, è il momento di procedere alla **Fine dell'Era**.

Costruire un Insedimento:

Piazzando uno dei vostri Nani in uno degli spazi Costruzione non occupati potrete costruire l'Insedimento più a sinistra di quella linea di produzione. Prelevate l'Insedimento dalla vostra plancia Impero e posizionate sulla mappa del mondo seguendo le regole qui sotto.

Adiacenza: Sulla mappa del mondo potete costruire soltanto Insedimenti adiacenti ai vostri edifici precedenti o ai vostri Nani. Ogni Nano su una terra selvaggia è considerato adiacente a tutti i luoghi che circondano quella terra selvaggia.

Tenete presente che: l'ultimo Insedimento di ogni linea di produzione vi garantisce risorse extra e Punti Vittoria.



NON POTETE POSIZIONARE UN INSEDIAMENTO NELLE TERRE SELVAGGE.



NON POTETE POSIZIONARE UN INSEDIAMENTO SU UN LUOGO CON ACQUA.



POTETE POSIZIONARE UN INSEDIAMENTO SU UN LUOGO CON ERBA SEGUENDO LE REGOLE DELL'ADIACENZA.



POTETE POSIZIONARE UN INSEDIAMENTO SU UN LUOGO CON RISORSE PER OTTENERE ISTANTANEAMENTE RISORSE SEGUENDO LE REGOLE DELL'ADIACENZA.



LE TERRE SELVAGGE SONO CONSIDERATE ADIACENTI A TUTTE LE PRATERIE CHE LE CIRCONDANO.

Non potete mai posizionare Insedimenti in luoghi già occupati da Insedimenti o Nani.

Costruire La propria fortezza:

Piazzando uno dei vostri Nani sullo spazio mostrato nell'esempio, potete spendere 7 risorse di ciascun tipo per posizionare la vostra Fortezza sulla mappa del mondo, seguendo le stesse regole della costruzione di un Insedimento. Costruire la vostra Fortezza incrementa di 1 la capacità del vostro Nido di Drago. Una Fortezza non può essere presa di mira da alcuna carta Fata, né subire gli effetti dei Mostri mentre la posizionate. Ad esempio, non può essere spostata da una carta Fata che influisce sugli Insedimenti e ottenete sempre l'intero ammontare di un luogo con risorse, anche se è in gioco un Mostro che influisce su quel luogo.

PIAZZATE UN NANO NELLO SPAZIO COSTRUZIONE DELLA FORTEZZA...



...E SPENDETE 7 RISORSE DI CIASCUN TIPO PER COSTRUIRLA!

Esplorare:

Potete piazzare Nani sulla mappa del mondo a patto che siano collocati adiacenti ai vostri precedenti Insediamenti (o Nani). **Non potete mai piazzare i Nani in luoghi già occupati da Insediamenti o da Nani.**

Piazzare un Nano nei luoghi delle praterie ha l'unico scopo di raggiungere zone lontane o di attraversare i fiumi.

Piazzare un Nano in una terra selvaggia permette di eseguire una delle seguenti azioni: **Combattere o Raccogliere.**



POTETE PIAZZARE UN NANO IN UN LUOGO CON ERBA.



POTETE PIAZZARE UN NANO IN UN LUOGO CON ACQUA.



POTETE PIAZZARE UN NANO IN UN LUOGO CON RISORSE, MA FACENDOLO NON OTTENETE ALCUNA RISORSA.

Combattere: Ogni volta che piazzate un Nano in una terra selvaggia con un Mostro presente, potete combatterlo subito. Per farlo, mescolerete il vostro mazzo Eroi personale e rivelerete tante carte da esso quante sono la somma di: il numero dei vostri Nani in questo petalo di terra selvaggia più una carta per ogni vostro Insediamento adiacente più 2 se la vostra Fortezza è adiacente a esso.



IN QUESTO ESEMPIO, IL GIOCATORE BLU RIVELERÀ 3 CARTE (UNA PER OGNI NANO) PIÙ 1 PER AVERE UN INSEDIAMENTO PIÙ 2 PERCHÉ LA SUA FORTEZZA È ADIACENTE.



QUANDO COMBATTETE, L'OBIETTIVO È OTTENERE PIÙ ASCE POSSIBILI. IN QUESTO ESEMPIO IL GIOCATORE HA RIVELATO 4 ASCE.



CONTROLLATE SE LA QUANTITÀ DI ASCE È SUFFICIENTE PER SCONFIGGERE IL MOSTRO E, SE VINCETE, AGGIUNGETE LA CARTA MOSTRO (INSIEME AGLI EROI CHE AVETE APPENA RIVELATO) AL VOSTRO MAZZO EROI...



...RIFORNITE L'AREA DELLE SPEDIZIONI...



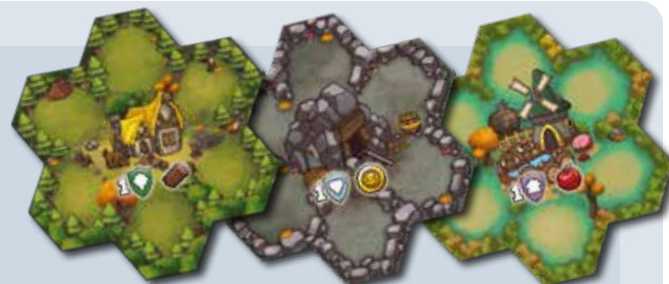
...RIMUOVETE LA MINIATURA DEL MOSTRO DALLA MAPPA DEL MONDO...



...E PESCA TE DUE CARTE FATA!

Quando combattete, l'obiettivo è ottenere più asce possibili. Se il numero di asce mostrate sulle vostre carte Eroe rivelate è uguale (o superiore!) al numero di asce mostrate sulla carta Mostro che state combattendo, congratulazioni! L'avete sconfitto! **Quando sconfiggete un Mostro:** aggiungete la carta Mostro sconfitto al vostro mazzo Eroi, rimuovete la miniatura del Mostro dalla mappa, pescate 2 carte Fata e rivelate una nuova carta dal mazzo Spedizione. Salvare le Fate dai Mostri è un compito estenuante e ha un costo: le carte Mostro intasano il vostro mazzo Eroi, però vi assegnano anche dei Punti Vittoria alla fine della partita.

Raccogliere: Ogni volta che piazzate un Nano in una terra selvaggia senza Mostri potete raccogliere risorse. La meccanica è la stessa del combattimento, ma il vostro obiettivo questa volta è quello di ottenere più zaini possibili! Per ogni zaino rivelato, guadagnate una risorsa.



RACCOGLIETE LEGNO

RACCOGLIETE ORO

RACCOGLIETE CIBO

Esempi di Raccolta:



IN QUESTO ESEMPIO, IL GIOCATORE BLU RIVELERÀ 1 CARTA PER IL NANO NELLA TERRA SELVAGGIA PIÙ 1 PER AVERE UN INSEDIAMENTO PIÙ 2 PERCHÉ LA SUA FORTEZZA È ADIACENTE.



QUANDO RACCOGLIETE, IL VOSTRO OBIETTIVO È QUELLO DI OTTENERE PIÙ ZAINI POSSIBILI. IN QUESTO ESEMPIO IL GIOCATORE HA RIVELATO 3 ZAINI. IL GIOCATORE BLU SI TROVA SU UNA FORESTA E RACCOGLIERÀ 3 LEGNO.



POI, NEL SUO TURNO SUCCESSIVO, IL GIOCATORE BLU DECIDE DI RACCOGLIERE DI NUOVO, MANDANDO UN ALTRO DEI SUOI NANI NELLA STESSA TERRA SELVAGGIA. MESCOLA IL SUO MAZZO EROI E ORA RIVELA 5 CARTE, INVECE DI 4.



QUESTA VOLTA IL GIOCATORE BLU HA OTTENUTO 2 ZAINI E RACCOGLIE 2 LEGNO.

Evocare una fata:

Piazzando uno dei vostri Nani nello spazio Fata, pescate una carta Fata dal mazzo. Non potete mai avere più di 5 carte Fata in mano.



Potere Fatato: Iniziate con un Potere Fatato di 1 e potete aumentarlo di 1 se activate entrambi gli spazi Drago sulla vostra plancia Impero.

Giocare carte Fata: è un'azione gratuita che potete eseguire in qualunque momento durante il vostro turno. Non richiede il piazzamento di Nani in nessuno spazio e potete giocare dalla vostra mano quante carte Fata volete. Ogni carta Fata ha un'abilità speciale che potete applicare un numero di volte pari al vostro attuale Potere Fatato. Per esempio, se il vostro Potere Fatato è 2, potete spostare lo stesso Nano due volte o spostare due Nani diversi quando usate la Fata "Sposta uno dei tuoi Nani".



Non ottenete risorse scambiando gli Insedimenti, né combattete né raccogliete scambiando o spostando i Nani.

Comandare i Draghi:

Piazzando uno dei vostri Nani in uno degli spazi Drago potete attivare i vostri Draghi. Ogni spazio Drago vi permette di attivare fino a 2 dei vostri Draghi, collocando un gettone Esausto su uno dei vostri Draghi nel vostro Nido di Drago che non abbia gettoni Esausto sopra. L'abilità di quel Drago vi assegnerà immediatamente alcune risorse e/o successi per futuri combattimenti o raccolte. Il secondo spazio Drago (quello blu) può essere utilizzato solamente se il primo è già stato usato. Vi assegnerà anche +1 Potere Fatato per la durata di questa Era.



Addestrare i propri Draghi: è un'azione gratuita che potete eseguire in qualunque momento durante il vostro turno. Non richiede il piazzamento di Nani in nessuno spazio e potete addestrare quanti Draghi volete, purché abbiate le risorse da spendere.

Quando spendete le risorse richieste, cercate il Drago migliorato nel mazzo del livello successivo e appoggiatelo in cima alla sua forma precedente. Potete addestrare un Drago già esausto, ma in questo caso tenete il gettone Esausto sopra di esso.



PAGATE 4 ORO PER ADDESTRARE UN DRAGO DI LIVELLO 1 IN UNO DI LIVELLO 2 E POI 5 PER ADDESTRARE UN DRAGO DI LIVELLO 2 IN UNO DI LIVELLO 3.

Andare in Missione:

Piazzando uno dei vostri Nani in uno degli spazi Spedizione, potete compiere una Missione a condizione che ne soddisfi i requisiti. Quando la completate, come premio, pescate un Uovo di Drago dal mazzo di Livello 1 e mettetelo a faccia in su nel vostro Nido di Drago. Aggiungete la carta Missione al vostro mazzo Eroi personale. Non dovete spendere risorse per completare una Missione. **Il limite di Draghi che il vostro Nido di Drago può contenere è 5, ma diventa 6 quando avete costruito la vostra Fortezza.** Oltre a compiere una Missione, il secondo spazio Spedizione vi dà la possibilità di rimuovere una qualsiasi carta dal vostro mazzo Eroi per renderlo più efficace. Rimettete questa carta nella scatola.

PIAZZATE UN NANO SUL PRIMO SPAZIO PER COMPIERE UNA MISSIONE.



SE AVETE COSTRUITO 5 INSEDIAMENTI O PIÙ SULLA MAPPA DEL MONDO POTETE RIVENDICARE QUESTA MISSIONE E PESCARE UN UOVO DI DRAGO.

POI MESCOLATELO NEL VOSTRO MAZZO EROI PERSONALE.



Avere un Drago di Livello 2



Avere un Drago di Livello 3



Avere 2 Draghi



Aver sconfitto un Mostro



Aver sconfitto 2 Mostri



Avere 5 Insedimenti sulla mappa del mondo



Costruire tutti gli Insedimenti nella linea dell'Oro



Costruire tutti gli Insedimenti nella linea del Cibo



Costruire tutti gli Insedimenti nella linea del Legno



Avere 5 Cibo



Avere 5 Legno



Avere 5 Oro



Avere 3 Cibo e 3 Legno e 3 Oro



Avere 3 Fate e 3 Legno



Avere 3 Insedimenti sulla mappa del mondo e 3 Fate



Avere 4 Cibo e 4 Legno



Avere 3 Fate e 3 Cibo



Avere 4 Insedimenti sulla mappa del mondo e 4 Legno



Avere 4 Cibo e
4 Oro



Avere 3 Fate e
3 Oro



Avere 4 Insediamenti
sulla mappa del
mondo e 4 Cibo



Avere 3 Fate



Avere 4 Fate



Avere 4 Insediamenti
sulla mappa del
mondo e 4 Oro



Avere 4 Legno
e 4 Oro

Le Missioni e i Mostri vengono mescolati insieme e dovete avere sempre sei di loro a faccia in su nell'area delle spedizioni. Ogni volta che sconfiggete un Mostro o completate una Missione, rivelate subito una nuova carta. Se rivelate un Mostro, dovete generare la sua miniatura sulla sua terra selvaggia di partenza o (se è già occupata da un Mostro) nella terra selvaggia non occupata più vicina.

Appena un Mostro entra in gioco, la sua abilità è attiva e rimarrà attiva finché il Mostro non sarà sconfitto.



Si genera nella Foresta 1 o 2

Collocate gettoni Ragnatela nei più vicini luoghi con risorse: non potete costruire Insediamenti lì finché questo Mostro non sarà sconfitto.



Si genera nella Pianura 1 o 2

Tutti i luoghi con risorse Cibo danno solo 1 Cibo quando costruite Insediamenti lì (invece di 2 o 3).



Si genera nella Montagna 1 o 2

Tutti i luoghi con risorse Oro danno solo 1 Oro quando costruite Insediamenti lì (invece di 2 o 3).



Si genera nella Foresta 1 o 2

Tutti i luoghi con Fate danno solo 1 carta Fata quando costruite Insediamenti lì (invece di 2 o 3).



Si genera nella Pianura 1 o 2

Se questo Mostro è in gioco, non potete Andare in Missione.



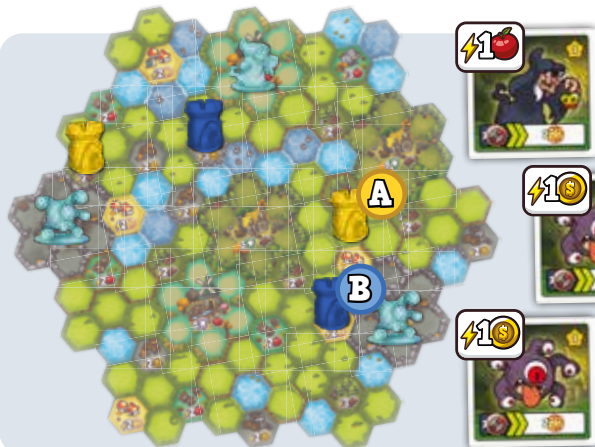
Si genera nella Montagna 1 o 2

Tutti i luoghi con risorse Legno danno solo 1 Legno quando costruite Insediamenti lì (invece di 2 o 3).

Esempio di fase Azioni:

Questo esempio comincia all'inizio della 1ª Era, dopo il termine della Fase Produzione in una partita con 2 giocatori. **Il giocatore giallo ha:** 2 Legno, 2 Cibo e 1 carta Fata. Allo stesso tempo, a causa della sua strategia di posizionamento dei suoi Insedimenti di partenza, **il giocatore blu ha:** 4 Oro, 3 carte Fata e 1 Cibo.

Turno 1:



Giocatore giallo: inizia la partita utilizzando un suo Nano per costruire un Insedimento in un luogo con risorse Cibo. Poiché c'è una strega in gioco, otterrà 1 Cibo, invece di 2.



Giocatore blu: piazza il suo Nano adiacente al suo Insedimento, in modo da aprire un percorso verso i più vicini luoghi con risorse.

Turno 2:



Giocatore giallo: manda un Nano a combattere il Mostro. Mescola il suo mazzo Eroi e rivela 2 carte (una per il Nano e una per l'Insedimento adiacente). Ottiene 2 asce e perde il combattimento, perché il Mostro ne ha bisogno di 3 per essere sconfitto.

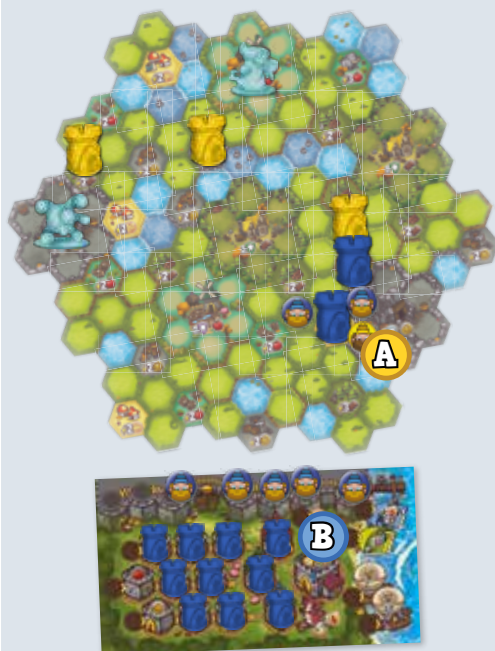


Giocatore blu: come azione gratuita usa la sua carta Fata per scambiare il suo Insedimento con quello dell'avversario. Poi piazza un Nano per combattere il Mostro. Mescola il suo mazzo Eroi, rivela 3 carte e ottiene 3 asce, sconfiggendo il Mostro. Prende la carta Mostro sconfitto come premio e la mescola nel suo mazzo Eroi; pesca anche 2 carte Fata.

Infine, rimuove la miniatura del Mostro dalla mappa e rivela una nuova carta nell'area delle spedizioni.



Turno 3:



A

Giocatore giallo: come azione gratuita attiva una carta Fata per scambiare 2 Nani in gioco.

Dopo lo scambio e a portata dei luoghi con risorse, il giocatore giallo usa un Nano per costruire un nuovo Inseguimento nel luogo con risorse Legno, raccogliendo altri 2 Legno (ora ne ha 4!).

Come azione gratuita il giocatore giallo spende 4 Legno dal suo Tesoro per migliorare il suo Drago al Livello 2. Infine, appoggia la carta Drago di Livello 2 in cima alla carta di Livello 1.

B

Giocatore blu: utilizza un Nano per ottenere una carta Fata. Ora ne ha 4.



Turno 4:



A

Giocatore giallo: usa un Nano per Andare in Missione. Poiché ha un Drago di Livello 2, è in grado di compiere una delle Missioni disponibili. Prende la sua carta, la aggiunge al suo mazzo Eroi, pesca anche un nuovo Drago di Livello 1 e lo mette nel suo Nido di Drago.

Alla fine riempie l'area delle spedizioni.

B

Giocatore blu: pure lui decide di utilizzare un Nano per Andare in Missione. Avendo 4 carte Fata, è in grado di compiere una delle Missioni disponibili. Prende la sua carta, la aggiunge al suo mazzo Eroi, pesca anche un nuovo Drago di Livello 1. Riempie di nuovo l'area delle spedizioni.



I giocatori continuano a turno a eseguire le azioni, fino a quando ognuno ha usato tutti i propri Nani.

fine dell'Era

Se, in questa fase, la vostra area delle spedizioni ha meno di 6 carte o se questa è la fine della 4ª Era, procedete immediatamente alla Fine della Partita.

In caso contrario, passate il gettone 1° Giocatore, in senso orario, al giocatore successivo e procedete all'**Inizio di una Nuova Era**.



fine della partita

Alla fine della partita il giocatore con più Punti Vittoria (PV) vince.

Segnate Punti Vittoria in tutti i seguenti modi:



Missioni completate: Ogni Missione nel vostro mazzo Eroi vale tanti Punti Vittoria quanti indicati sulla sua carta.



Mostri sconfitti: Ogni Mostro nel vostro mazzo Eroi vale tanti Punti Vittoria quanti indicati sulla sua carta.



Draghi addestrati: Ogni Drago di Livello 2 o 3 vale tanti Punti Vittoria quanti indicati sulla sua carta.



Plancia Impero: Ottenete 2 Punti Vittoria per ogni linea di produzione di cui avete costruito tutti e 4 gli Insedimenti. La costruzione della vostra Fortezza vi garantisce 5 Punti Vittoria.



Risorse eccedenti: Sommate insieme tutte le vostre risorse. Ogni 7 nel vostro Tesoro guadagnate 1 Punto Vittoria. Per esempio, se avete 5 Legno, 3 Oro e 7 Cibo, fa un totale di 15 risorse, ciò significa che guadagnate 2 Punti Vittoria.

In caso di parità, vince il giocatore con più carte nel suo mazzo Eroi. Se c'è ancora un pareggio, il giocatore con più risorse eccedenti è il vincitore.