

created by Luis Brüh

DWARFS

fall

ROYAL DECREES
EXPANSION



Lagerfeuerkarten



Die Karten zeigen die farbe des spielers und hier können die zwerge abgelegt werden.

Szenarios (1)

Alle Szenariokarten werden beim Spielanfang gemischt und es wird eine Karte gezogen. Entsprechend dieser Karte werden königliche Dekrete aktiviert.



Blutdurstig: Kneipenschlägerei, Tagelöhner, Erfahrene Monsterjäger, Kriegerdenkmal



Wahrsagerin: Es werden drei zufällige königliche Dekrete gezogen.

Szenarios (2)



Chaoskontrolle: verrückter
Ballonfahrer, Nach Zwergenart



Belagerung: festung,
Kriegerdenkmal, Gierige
vermieter



Das Evangelium der Axt: harte
Arbeit, freundliche Kaufleute,
Gierige vermieten

Königliche Dekrete



Harte Arbeit: Die Axt wird als Marker für den Startspieler benutzt. Jeder Spielzug wird in zwei Phasen unterteilt:

Morgen: Der erste Spieler führt seine Aktionen aus ohne Wertungen durchzuführen oder Karten abzulegen. Danach, beginnend mit dem Spieler links vom Startspieler, verfahren alle Spieler genauso.

Nacht: Der Startspieler führt seine Wertungen durch und legt dann eventuell Karten ab. Danach, beginnend mit dem Spieler links vom Startspieler, verfahren alle Spieler genauso. Jetzt wird die Axt an den links vom Startspieler sitzenden Spieler weitergegeben. Dieser ist nun Startspieler für den nächsten Morgen.

Königliche Dekrete



festung: Zwerge können nur auf Karten des eigenen Königreichs oder Karten die zu keinem Königreich gehören, gesetzt werden. Sollte es kein freies Feld zum Einsetzen eines Zwerges geben, so kann unter Aufwand einer Aktion ein beliebiges Königreichteil gedreht werden, auf dem sich keine Zwerge befinden.



verrückter Ballonfahrer: Man darf pro Zug jeweils nur einen Zwerg aus seinem Vorrat auf die gleiche Königreichkarte setzen. Man behält seine drei oder vier Aktionen und kann Zwerge auf verschiedene Königreichkarten setzen.

Königliche Dekrete



Gierige Vermieter: Wenn zwei oder mehr Spieler sich ein gemeinsames Königreich teilen, so werden die Siegpunkte für das Königreich beim Spielende durch die Anzahl der Spieler geteilt - und eventuell abgerundet.



freundliche Kaufleute: Man kann ein erreichtes Ziel zum Erwerb eines anderen Ziels mit einem höheren Preis nutzen. Das eingetauschte Ziel wird zurück zu den offenen Handelszielen gelegt.

Königliche Dekrete



Kneipenschlägerei: Hat man drei Zwerge auf einem Gasthaus, so kann man zwei Ogerkarten ziehen.



Erfahrene Monsterjäger: Durch jedes besiegte Monster sinkt die notwendige Zahl zum Besiegen eines weiteren Monsters für diesen Spieler um eins bis zu einem Minimum von drei.



Tagelöhner: Man kann eine Ogerkarte ablegen (ohne die Fähigkeiten der Karte zu nutzen) und erhält einmalig eine zusätzliche Aktion.

Königliche Dekrete



Nach Zwergenart: Wenn am zugende eine Karte voller Zwerge ist, aber keine Wertung mit diesen Zwerge möglich ist, dann werden alle diese Zwerge an die jeweiligen Spieler zurückgegeben. Dies gilt nicht für Monsterkarten.



Kriegerdenkmal: Wurde ein Monster besiegt, so wird es durch eine Kriegerdenkmalkarte ersetzt.



Das Kriegerdenkmal erlaubt es, eine beliebige Leere Königreichkarte zu drehen.

Geheimes Ziel

In dieser Erweiterung ist ein weiteres Geheimziel enthalten: Die Drachenjäger.



Um dieses Geheimziel zu erreichen muss man einen Monster mit drei verschiedenen Sorten von Spielfiguren besiegen.

zwergenklassen (1)

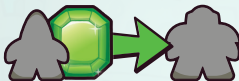
Um eine Spielfigur aufsteigen zu lassen, muss man eine seiner Aktionen in der Aktionsphase aufwenden und die entsprechenden Edelsteine abgeben. Aufgestiegene Spielfiguren haben besondere Fähigkeiten und zählen am Spielende extra Siegpunkte.

Krieger: Eine Aktion einsetzen, um eine fremde Spielfigur von der Karte auf der sich der Krieger befindet auf eine benachbarte Karte zu bewegen.



zwergeklassen (2)

wächter: Eine königreichkarte auf der sich ein wächter befindet kann nicht das ziel von Ogerkarten sein.



könig: Den König aus dem Vorrat ins Spiel zu bringen ist eine freie Aktion.

