

created by Luis Brüh

# DWARFS

\* winter \*



VESUVIUS  
MEDIA

# Inhoud

*Mede dwerg, neem een kijkje in onze voorraad. Bestudeer onze grot en leer hoe elk van onze gereedschappen werken. Leer hoe onze instrumenten werken en zing onze liedjes, omdat we dit alles nodig hebben om deze strenge winter te overleven. Het is makkelijk, gewoon mij volgen, High Ho!*



**Spelbord** (48x48cm)



**4x speler bord** (25x15cm)



**Winter Fiche**



**1ste speler fiche**



**10x een rampen  
fiche**

**24x speler fiches**  
(6 per speler)



**4x muziek fiches**



**Start helden** (28 kaarten)



**Helden** (28 kaarten)



**Rampen** (12 kaarten)



**Game Designer & Artist:** Luís Brüh | **Game Developer & Project Manager:** Constantine Kevorque

**Playtesters:** Alexandros Manos, André Teruya Eichemberg, Anastasios Grigoriadis, Carlos Couto, Evellyn Brühmüller, Ferdinand Andrew, Fernando Celso, Igor Knop, Iriana Theoharopoulos, Jesse Galloway, Joe Sallen, Karen Soarele, Luís Francisco Coutinho, Reid Palmer, Renato José Lopes, Rodrigo Deus, Sam Fraser, Stefani Angelopoulos | **Special Thanks to:** Amarice, Fabio Piovesan, Darren Hsiao & Boardsheep, John Jacobs, Kei Kouji, Grizzly Overland, Patrick Stangier, Tim Hotaling.

**Support at:** support@vesuviusmedia.com | **Copyright:** Vesuvius Media - 2017



**28 dwerg miniaturen** (7 van elke kleur)



**Monster kaarten** (16 kaarten)



**16 monster miniaturen** (2 van elk type)

# Spel voorbereiding

*De winter komt eraan... We hebben onze voorzorgsmaatregelen genomen. Onze muren zijn dik en hun fundering gaat diep, maar ze zijn nutteloos zonder helden die ze verdedigen tegen onze vijanden!*



## **A** Monsters:

schud monster kaarten. Plaats het monster dek en de miniatures binnen makkelijk bereik van alle spelers.

## **B** Spelbord:

Plaats het spelbord midden op de tafel.

## **C** Helden:

schud de helden kaarten, plaats 4 kaarten met de afbeelding naar boven om de heldenpoel te creëren.

## **D** Rampen:

Schud de rampenkaarten. Plaats het rampen dek en de rampen fiches binnen makkelijk bereik van alle spelers.

## **E** Speler borden:

Elke speler neemt een speler bord, 1 setje speler fiches en 1 muziek fiche.

## **F** Elke speler :

neemt een set van 7 dwergen van de door hun gekozen kleur en plaatst deze op hun eigen speler bord.





## Speler bord opzet:

Er zijn 4 grondstoffen in het spel: Goud, Hout, Steen en Eten. Je start het spel met 2 van elk van deze grondstoffen. Gebruik je munt fiche om je goud te markeren en 1 van je krat fiches om je eten, steen en hout te markeren op je speler bord.

Wanneer je grondstoffen krijgt of verliest, beweeg het relevante fiche langs de corresponderende markeringswaarden. Je kan nooit meer dan 7 van elk van de type grondstoffen hebben.

Plaats een scroll fiche op de 5 waarde van de Acties markering en een scroll fiche op de 7 waarde van de Handlimiet markering.

## G Actiedek:

Elke speler pakt 7 start helden kaarten (1 van elk) om hun start actie dek te maken. Houd in acht dat elke start actie kaart 0 overwinningpunten (VP) waard zijn wanneer de helden gescoord worden aan het einde van het spel.



Elke spelers startende helden kaarten hebben een lintje in dezelfde kleur van de dwergen onder het VP symbool.



## H 1ste Speler fiche:

De jongste speler krijgt de 1ste speler fiche.



## O Aankomend kwaad:

Als je met 3 spelers speelt plaats je 1 rampen kaart met de afbeelding naar boven naar het speelbord. Als je met 4 spelers speelt, dan onthul je er 2.

## J De verdedigers:

Met de klok mee vanuit de 1ste speler gezien plaatst de 2e speler 1 dwerg op een zone op het speelbord, daarna plaatst de 3e speler en ook de 4e speler elk 2 dwergen op het speelbord op een eigen gekozen zone.

## K Winter markering:

Plaats het winter fiche op de nummer 1 plek op het winter markering spoor op het spelbord.



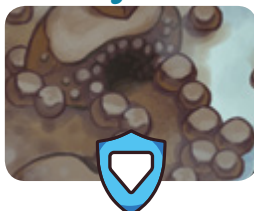
# De slagvelden!

Er zijn 5 verschillende typen zones op het bord.

Bos



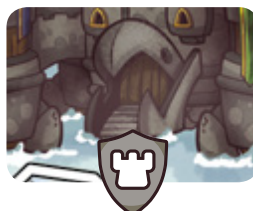
Mijnen



veld



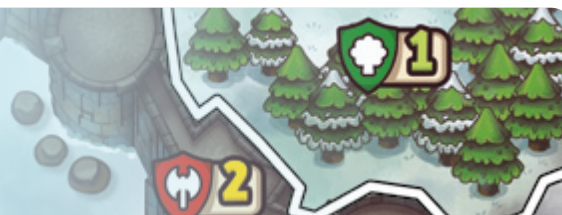
kasteel



Muur



Elke zone op het spelbord (behalve kasteel) heeft een icoon weergegeven met daarin het type en het nummer. Deze unieke combinaties van type en nummer worden gebruikt om op verschillende kaarten de specifieke zone aan te duiden.



Bijvoorbeeld wanneer er een monster of een ramp ten tonele komt met het volgende icoon, verwijst het naar de **MIJN** zone met het nummer 4.



Tenzij anders vermeld mogen dwergen in elke zone geplaatst worden en bewegen naar elke zone op het spelbord. Je kunt meerdere monsters, rampen en dwergen op dezelfde zone hebben.



Dit plaatje laat de initiële opbouw zien van een 4 speler spel.

**SPELEN!** Je bent nu klaar om het spel te spelen. Ga verder naar het onderdeel speloverzicht.





# SPEL Overzicht

De winter grijpt het land in zijn ijzige klauwen! De dwergen moeten vechten tegen de verschrikkelijke wezens en de dodelijke elementen, als ze willen overleven. Maar terwijl elke stam de meeste overwinningspunten (VP) probeert te krijgen is samenwerken de enige manier om de strenge winter te overleven. Een spel van Dwar7s Winter duurt 7 rondes, weken genoemd. Elke week is verdeeld in 4 fases. Aan het einde van de 7de week wordt bepaald wie de winner is door de eindscore te berekenen.

**Fase 1:** vijanden invasie | **Fase 2:** Voorbereiding | **Fase 3:** Acties | **Fase 4:** Afhandeling

## FASE 1: vijanden invasie

### 1.1) Ververs de markering sporen

Alle spelers zetten hun handlimiet naar 7 en hun acties naar 5 door hun scroll fiche te verplaatsen naar dat getal op hun speler bord. Ook krijgt iedereen zijn muziek fiche terug van de muziekhall.



### 1.2) Monsters vallen aan

De 1ste speler bepaald de volgorde hoe de monsters bewegen. Hij / zij kiest een monster en beweegt deze 1 zone dichter naar het kasteel en activeert dan zijn eigenschap. Nadat zijn eigenschap is afgehandeld en alle effecten zijn toegepast wordt het volgende monster gekozen. Doe dit voor alle monster op het speelbord.



Beweeg elk monster 1 zone dichter naar het kasteel...



...Dan activeer zijn speciale eigenschap!

**Als er geen monsters op het spelbord zijn dan gebeurt er niets. Ga verder naar 1.3 monster versterkingen.**



Om een eigenschap van een monster af te handelen dien je het effect toe te passen op elke speler waar het op van toepassing is. Bijvoorbeeld Als het monster je een actie laat verliezen, moeten alle spelers het scroll fiche 1 plekje verschuiven op hun actie markering spoor op hun speler bord. Tenzij anders vermeld wordt de actie maar 1 keer per speler toegepast, ook wanneer er meerdere dwergen in het effect gebied staan. Dus wanneer je 2 dwergen in zones hebt staan waar een ijs reus affect op heeft verlies je maar 1 actie en niet 2.



Wanneer je een actie verliest of je handlimiet wordt verkleind moet je het scroll fiche van de desbetreffende markering spoor 1 plek naar rechts verplaatsen op het speler bord. **Je kan nooit minder dan 3 acties of een handlimiet van 5 hebben.**

## Monster eigenschappen

Elk monster heeft zijn eigen eigenschappen die de koers van het spel kunnen wijzigen. Tenzij anders vermeld een monster eigenschap wordt toegepast tijdens zijn aanval. Naast een aanval van een monster kun je **nooit goederen produceren in een gebied waar een monster staat**. Alleen eigenschappen die produceren worden door monsters aangetast. Als je niet genoeg eten of hout of stenen hebt om een monster te betalen, dan verlies je evenveel goud.



Als je dwergen in zijn zone of in een aangrenzende zone hebt dan verlies je 1 actie.



Kies 1 ander monster en beweeg deze 1 keer.



Als je dwergen in zijn zone of in een aangrenzende zone hebt dan verlies je 1 handlimiet.



Als je dwergen in zijn zone of in een aangrenzende zone hebt dan verlies je 1 hout.



Elke speler haalt 1 dwerg uit de zone van dit monster en plaatst deze op het speler bord.



Wanneer dit teken op een monsterkaart staat, onthul 1 extra ramp.



Als je dwergen in zijn zone of in een aangrenzende zone hebt dan verlies je 1 eten.

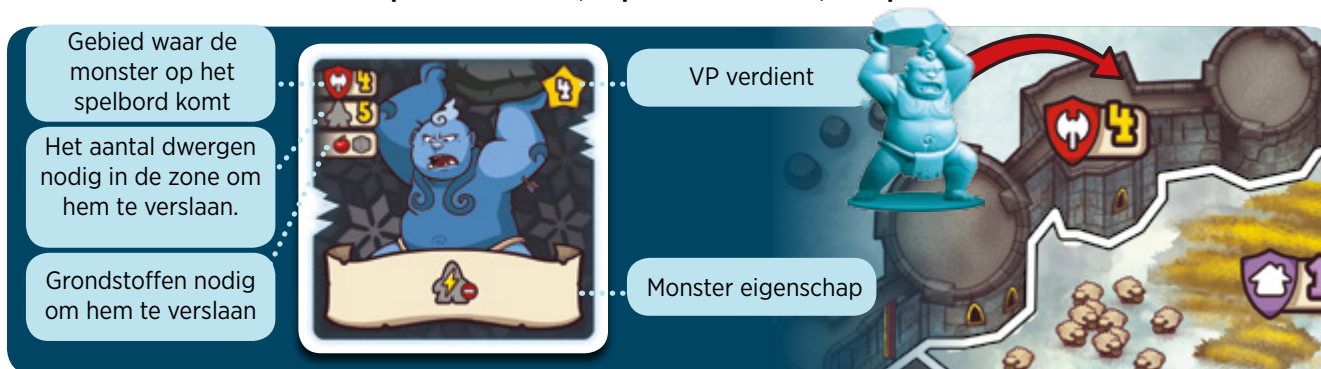


Je kan geen instrumenten bespelen die corresponderen met de zone waar het monster in staat.

## 1.3) Monster versterkingen

Na het bewegen van alle monsters op het spelbord, laat nieuwe monsters in het spel komen (als dit nodig is), gelijk aan het aantal spelers. Aan het einde van deze fase moet het aantal monsters op het spelbord gelijk zijn aan wat hieronder is aangegeven:

**Monsters: 1 speler: 2 Monsters; 2 spelers: 3 Monsters; 3-4 spelers: 4 Monsters.**



Om een monster te onthullen draait de 1ste speler de bovenste kaart om van het monster dek en plaatst deze met de afbeelding omhoog op een vrije plaats naast het speelbord. Daarna wordt een miniatuur van het monster geplaatst op het speelbord op de plek zoals aangegeven op de kaart. Het is mogelijk om meer dan 1 monster in dezelfde zone te hebben.



Sommige monsters, zoals de Ogre koning, hebben een eigenschap die geactiveerd wordt wanneer ze in het spel komen. Je moet deze eigenschap afhandelen zodra de miniatuur geplaatst wordt op het speelbord.



## 1.4) Onthul een ramp

De 1<sup>ste</sup> speler onthult de bovenste kaart van het rampendek en plaatst deze op een vrije plek naast het spelbord. Daarna plaatst hij 1 rampen fiche op het spelbord op de aangewezen locatie op de ramp kaart.



Rampen bewegen niet, ze blijven in de zone liggen tot een speler de benodigde grondstoffen en dwergen heeft om deze te overwinnen. **Totdat een ramp is overwonnen en het fiche is verwijderd kun je geen grondstoffen produceren in die zone.** Alleen eigenschappen die produceren worden aangetast door rampen.

**Als aan het einde van de week 4 of meer rampen nog actief zijn is het spel direct verloren.**



**Tip:** Indien mogelijk probeer om te voorkomen dat alle zones van 1 grondstof geblokkeerd zijn, dit kan leiden tot een dodelijke val.

# FASE 2: voorbereiding

Tijdens de voorbereidingsfase bereiden spelers een hand met helden voor van hun actiedek. Deze kaarten komen tijdens de actie fase in het spel.

Kijk naar de kaarten in je actie dek. Dit zijn je helden. **Elke speler begint het spel met dezelfde 7 kaarten in hun dek.** Tijdens het spel zal je actie dek toenemen met helden die je tijdens het spel verkrijgt.



**Kies een aantal kaarten uit je actie dek, gelijk aan het nummer van je handlimiet weergegeven op het handlimiet weergave spoor.** Deze kaarten vormen je hand, de overige kaarten worden met de afbeelding naar beneden naast het speler bord gelegd.

Omdat je alleen maar gebruik mag maken van de kaarten in je hand tijdens de actie fase in deze week moet je voor het vormen van je strategie goed kiezen.





# Phase 3: Actions!

Het actie markering spoor op je speler bord laat zien hoeveel acties je uit mag voeren tijdens de actie fase. Elke combinatie van acties mogen worden uitgevoerd. Zoals: **Het plaatsen van een dwerg, bewegen van een dwerg, aanschaffen van een held of het spelen van een muziekinstrument** (High ho! High ho!). Je mag ook **een monster verslaan, overwinnen van een ramp als vrije actie**, ervan uitgaande dat je de benodigde grondstoffen en dwergen hebt in die zone.

## 3.1) Het plaatsen van een dwerg

Door het spenderen van een actiepunt mag je 1 dwerg plaatsen van je speler bord naar een zone op het spelbord. Je mag echter nooit 2 dwergen van je speler bord naar dezelfde zone plaatsen op het spelbord in dezelfde beurt. Je mag deze actie zo vaak uitvoeren tijdens je beurt, als je maar actiepunten hebt om te spenderen.



## 3.2) Het bewegen van een dwerg

Door het spenderen van 1 actiepunt mag je een dwerg naar een aangrenzende zone verplaatsen. Deze actie mag je meerdere keren uitvoeren, zolang je maar de actiepunten hebt om te spenderen.



### 3.3) Het aanschaffen van een held

Om een held aan te schaffen moet je een actiepunt spenderen en het goud betalen wat deze kaart kost, zoals weergegeven op het spelbord. **Plaats de nieuw aangeschafte held met de afbeelding naar beneden op je actie dek.** Je schuift dan de overgebleven helden kaarten naar rechts om het ontstane gat te vullen. De bovenste kaart van de helden dek wordt omgedraaid. **Je mag deze actie maar 1 keer per beurt uitvoeren!**

The diagram illustrates the process of acquiring a hero card in four steps:

- 1) Kies een held** (Choose a hero): A hero card is selected from a row. Callouts indicate 'Muziek type' (Music type) and 'VP verdient' (VP earned).
- 2) Betaal de kosten** (Pay the cost): The cost of the hero card is paid using gold coins. A callout indicates 'Held eigenschap' (Hero trait).
- 3) Plaats deze op je dek** (Place this on your deck): The hero card is placed on the action deck, which is represented by a crown icon.
- 4) Verschuif en vul aan** (Shift and refill): The remaining hero cards in the row are shifted one position to the right to fill the gap.

The hero cards shown are:

- Hero 1: \$2 cost, 2x gold coin icon.
- Hero 2: \$2 cost, 2x gold coin icon.
- Hero 3: \$1 cost, 2x gold coin icon.
- Hero 4: \$1 cost, 2x gold coin icon.

The gold coin counter shows 0, 1, 2, 3, 4, 5. The hero card being acquired costs 2 gold coins.

Het hebben van een goede mix van helden in je actie dek is de sleutel tot een overwinning.



## 3.4) Het spelen van muziek



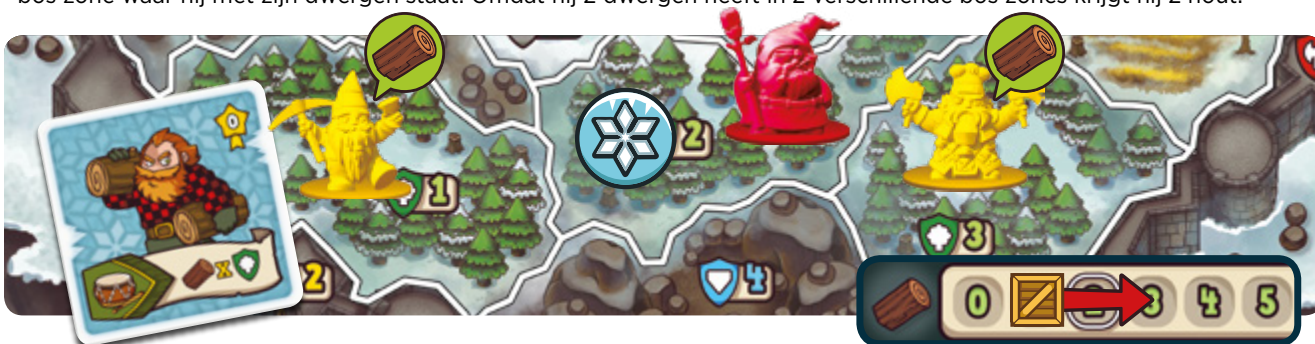
Spendeer 1 actiepunt om een muziekinstrument te bespelen die nog niet bespeeld is. Plaats je muzieknoot fiche bovenop de door jou gekozen muziek instrument in de muziekhall op het speelbord.

**Je kan niet kiezen voor een instrument waar al een muziek fiche op ligt.** Je mag nu de handkaarten uitspelen in je hand met het corresponderende muziekinstrument. De eigenschappen worden direct uitgevoerd. Je hoeft niet alle kaarten uit te spelen die overeenkomen.

Wanneer je klaar bent met het uitspelen van je kaarten mag elke speler (met de klok mee) ervoor kiezen om ook de kaarten uit te spelen met het door jou gekozen muziekinstrument.

**Je mag deze actie maar 1x per beurt uitspelen.**

Bijvoorbeeld: Hier kiest de gele speler ervoor om de trommel te spelen en plaatst zijn muziek fiche op het corresponderende muziekinstrument in de muziekhall op het speelbord. Dan speelt hij de kaart om 1 hout te produceren in elke bos zone waar hij met zijn dwergen staat. Omdat hij 2 dwergen heeft in 2 verschillende bos zones krijgt hij 2 hout.



...Dan speelt de gele speler nog een kaart met het trommel symbool om een dwerg te mogen verplaatsen van Bos1 naar Mijn 4.



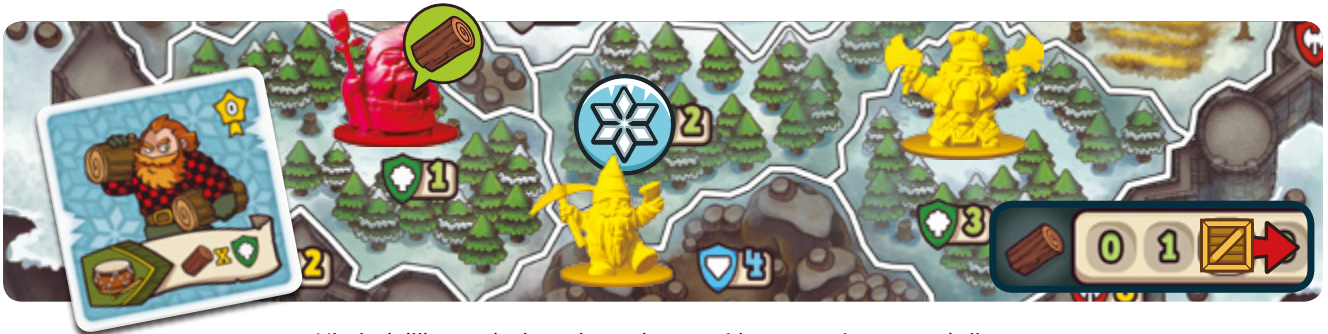


Daarna mag met de klok mee elke andere speler zijn kaarten uitspelen in navolging van jou.

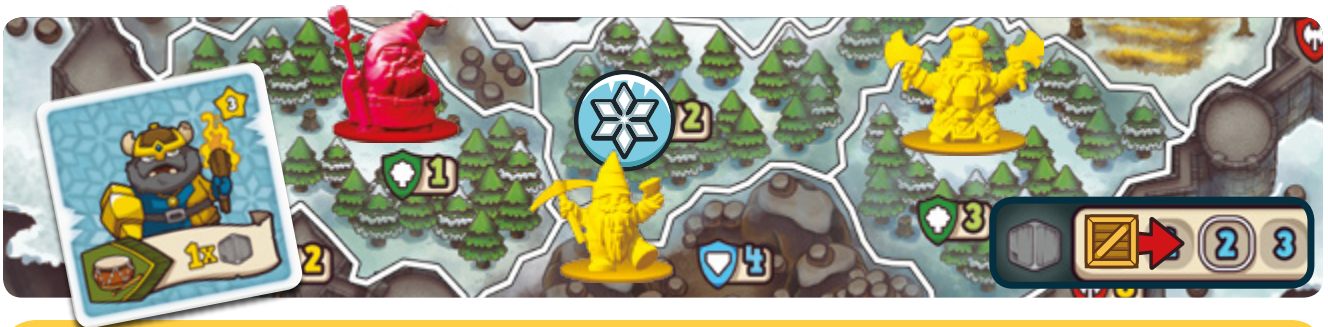
...omdat ze geen productie van grondstoffen krijgt in een zone bezet met een ramp, besluit de rode speler om de dwerg te verplaatsen van bos 2 naar bos 1.



...Dan produceert de rode speler een 2e kaart om hout te produceren in de bossen.



...Uiteindelijk speelt de rode speler nog 1 kaart om 1 steen te krijgen.



**Onthoudt:** het produceren van grondstoffen hangt samen met je aanwezigheid van dwergen in zone types en kan worden geblokkeerd door monsters en / of rampen.

# Eigenschappen van Helden

0



Produceer 1 hout per  
bos die je bezet



Produceer 1 eten per  
veld die je bezet



Produceer 1 steen per  
mijn die je bezet



Verkrijg 1 goud

0



Beweeg een dwerg (van  
jezelf of van een ander) in  
een bos zone met 1 zone.



Beweeg een dwerg (van  
jezelf of van een ander) in  
een veld zone met 1 zone.



Beweeg een dwerg (van  
jezelf of van een ander) in  
een mijn zone met 1 zone.

1



Betaal 2 goud om een  
kaart te verkrijgen van  
de helden pool.



Verkrijg 1 eten, 1  
steen en 1 hout



Plaats of beweeg tot 2 van je  
verschillende dwergen

2



Verkrijg 2 hout



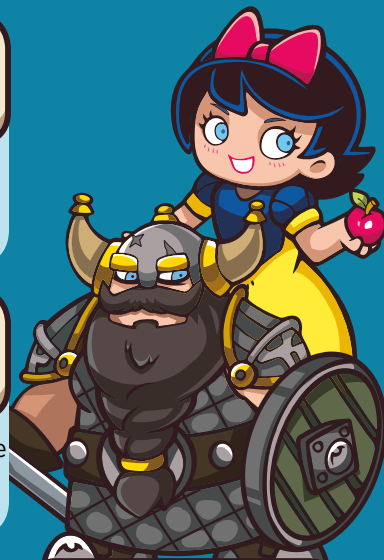
Verkrijg 2 eten



Verkrijg 2 steen



Verkrijg 2 goud





Als iets kapot is, kan mijn hamer het repareren. zo niet, dan kan mijn bijl het maken. Wanneer weer niet, dan zal mede het maken.

|                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                          |                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>2</p>  <p>Verkrijg 1 hout of 1 eten</p>                                                     |  <p>Verkrijg 1 hout of 1 steen</p>                                                     |  <p>Verkrijg 1 eten of 1 goud</p>                                                      |  <p>Verkrijg 1 steen of 1 goud</p>        |
| <p>2</p>  <p>Beweeg twee dwergen (van jezelf of van een ander) in een bos zone met 1 zone.</p> |  <p>Beweeg twee dwergen (van jezelf of van een ander) in een veld zone met 1 zone.</p> |  <p>Beweeg twee dwergen (van jezelf of van een ander) in een mijn zone met 1 zone.</p> |  <p>Plaats of beweeg 1 van je dwergen</p> |
| <p>2</p>  <p>Verwijder 1 van je dwergen van het speelbord om 3 goud te krijgen</p>            |  <p>Spendeer 1 hout om 3 eten te krijgen</p>                                          |  <p>Spendeer 1 steen om 3 goud te krijgen</p>                                         |                                          |
| <p>3</p>  <p>Verkrijg 1 hout</p>                                                             |  <p>Verkrijg 1 eten</p>                                                              |  <p>Verkrijg 1 steen</p>                                                             |  <p>Verkrijg 1 goud</p>                 |

### 3.5) vrije actie: versla een monster



In je beurt, als je dezelfde zone bezet als een monster en je hebt het benodigde aantal aan dwergen en grondstoffen, dan mag je hem verslaan. Verplaats de dwergen die je nodig had om het monster te verslaan naar je speler bord. Verplaats het krat fiche van de grondstoffen die je nodig had conform de te betalen grondstoffen. Verwijder de miniatuur van het speelbord. Als laatste plaats je de verslagen monster kaart met de afbeelding naar beneden naast je speler bord, de afgebeelde punten op de kaart tellen mee aan het einde van het spel.

### 3.6) vrije actie: overwin een ramp



In je beurt, als je dezelfde zone bezet als een ramp en je hebt het benodigde aantal aan dwergen en grondstoffen, dan mag je deze overwinnen. Verplaats de dwergen die je nodig had om de ramp te overwinnen naar je speler bord. Verplaats het krat fiche van de grondstoffen die je nodig had conform de te betalen grondstoffen. Verwijder de ramp fiche van het speelbord. Als laatste plaats je de overwonnen ramp kaart met de afbeelding naar beneden naast je speler bord, de afgebeelde punten op de kaart tellen mee aan het einde van het spel.

# FASE 4: Afhandeling

Wanneer aan het einde van de week er nog 4 rampen actief zijn of er staat nog een monster in het kasteel is het spel door iedereen verloren.

Als dit NIET de 7e week is en we zijn nog steeds in leven, verschuif dan het winter fice 1 stap naar rechts en geef de 1ste speler fice door naar de volgende persoon (met de klok mee).



Wanneer dit het einde is van de 7e week en het kasteel is niet verloren gegaan aan monsters en we zijn niet bedolven onder rampen, dan hebben we de winter overleefd. Wanneer de 1e tekenen van de lente tevoorschijn komen moeten we onze overwinningpunten tellen om te kijken wie de winnaar is.



# Het winnen van het spel

Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste overwinningpunten (VP).

**Je verdiend overwinningpunten op de volgende manieren:**



## **Het verslaan van monsters:**

Elk verslagen monster levert de VP op weergegeven op de kaart



## **Overwinnen van rampen:**

Elke overwonnen ramp levert de VP op weergegeven op de kaart.



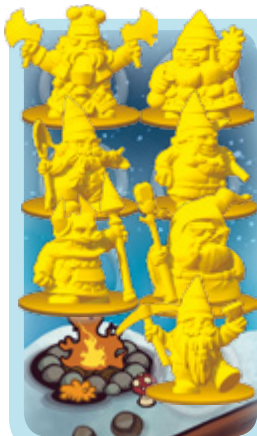
## **Aangeschafte helden:**

Elke held in je actie dek levert de VP op weergegeven op de kaart



## **Vervaardiger:**

Voor elke grondstof die aan het einde van het markeringsspoor staat aan het einde van het spel, levert dit de op de speler bord weergegeven VP op.



## **Militie:**

Als je aan het einde van het spel alle dwergen op je speler bord hebt staan levert dit 3 VP op.

## **Bij een gelijke stand:**

Als er een gelijke stand plaats vind is de winst voor de speler met de meeste dwergen op zijn speler bord, daarna de speler met de meeste VP op helden kaarten, daarna wie de meeste goud in zijn schatkist heeft, daarna de meeste eten, dan de meeste steen, dan de meeste hout, daarna de speler die de meeste rampen heeft overwonnen en uiteindelijk de speler die de meeste monsters heeft verslagen. Als er ondanks dit alles nog een gelijkspel is, dan delen de spelers de winst!

# voorbeeld van het berekenen van een score:



Door het hebben van 7 goud aan het einde van het markeringspoot krijgt de gele speler 3 VPs.



Door het hebben van 7 steen aan het einde van het markeringspoot krijgt de gele speler 2 VPs.



Omdat er 7 dwergen aan het einde van het spel op het speler bord staan krijgt de gele speler 3 VPs.



De gele speler krijgt ook punten voor de helden kaarten verkregen tijdens het spel. In dit voorbeeld is het totaal:  $(3+2+2+2+1+3)$  **13 VPs.**

En als laatste krijgt geel punten voor alle overwonnen rampen  $(3+3)$  en verslagen monsters  $(5+3)$ . Totaal: **14 VPs.**



## Viteindelijk score:

de gele spelers eindscore is:  $3+2+3+13+14=$  **35 VPs!**

# Solo variant:

In een solo spel verloopt het spel hetzelfde als anders met de volgende veranderingen:

- 1 De speler start met 4 goud en 4 van elke grondstof
- 2 In plaats van 1 muziek fiche krijg je er 3. In een solo game wordt het plaatsen van een muziek fiche beschouwd als een vrije actie.
- 3 Je mag zoveel actiepunten spenderen (tot je actiepunten limiet) om helden aan te schaffen van de heldenpoel.

Mocht het lukken om de winter te overleven, vergelijk je score dan met het volgende overzicht om je succes te meten:

**De overlevende:** 25 VPS en heeft 4+ rampen overwonnen.

**De beestenjager:** 30 VPS en heeft 5+ monsters verslagen.

**De ridder van de ronde tafel:** 35 VPS en 7+ helden aangeschaft

**De Koning van de winter:** 40 VPS en op zijn minst 1 van je markeringsporen op je speler bord op 7

**De legende:** 50+ VPS en 7 monsters verslagen en 7 rampen overwonnen.

# Nachtmerrie variant:

Wanneer je een nog moeilijker spel wilt krijgen, onthul 2 rampen in plaats van 1 in week 3,5 en 7.



# BloedLust variant:



Voor elke verschillende type monster die je verslagen hebt krijg je aan het einde van het spel 1 VP meer.

In dit voorbeeld krijgt de speler **18 VPs** voor het verslaan van deze monsters, maar ook nog **3 extra VPs** voor hun



# De Legendarische uitbreiding!

*De wraak van de ijskoningin is bewezen dat het meer is dan de helden kunnen hebben. Het is tijd om in de diepten van de kristallen grotten af te dalen om de legenden van de aarde, donder en ijs aan te roepen.*

**Componenten:** 12 rampen, 8 monsters (kaarten en miniatures), 4 start helden en 12 legendarische dwergen.

Elke extra inhoud behorende bij deze uitbreiding is gemarkeerd met: (symbol).



## Het sneeuwbal effect:

Wanneer je een ramp onthult die in dezelfde zone is als een andere ramp en je hebt 3 actieve rampen of minder, onthul een extra ramp.

## Legendarische monster eigenschappen:



Als er dwergen in zijn gebied zijn of aangrenzende, laat hem 1 stap dichterbij het kasteel zetten.



Als je dwergen in zijn zone hebt of aangrenzend, verlies 1 goud.



Als je dwergen in zijn zone hebt of aangrenzend, verlies 1 steen.



Als je dwergen in zijn zone hebt of aangrenzend, verlies 1 eten, 1 steen en 1 hout.

## De Legendarische klassen:

**Tijdens het opzetten van het spel krijgt elke speler een Wijze helden kaart.** De wijze laat het toe om 1 van je reguliere dwergen op je speler bord op te waarderen naar een legendarische dwerg (zie hier beneden). Voor de kosten van 2 goud vervang je 1 van je werkers miniatures op je speler bord (kampvuur) voor een legendarische miniatuur in je eigen kleur. Plaats de miniatuur van de werker terug in de doos. Je mag alle 3 van je legendarische dwergen in het spel hebben. Alle legendarische dwergen zijn 2 VP waard aan het einde van het spel.



### De ijs vechter:

Het telt als 2 dwergen bij het verslaan van een monster.



### De aarde beschermer:

Als je beschermer op een zone staat met een ramp, dan betaal je 1 grondstof minder om deze te overwinnen.



### De donderkoning:

Het plaatsen van je koning op het spelbord vanuit je speler bord is een gratis actie.