

created by Luis Brüh

DWARFS

Spring



VESUVIUS
MEDIA



Dwar7s Spring



O último inverno foi duro, nós fizemos o nosso melhor e ainda assim... nós mal sobrevivemos. Porém não estamos mais sozinhos. Agora temos DRAGÕES! Chegou o momento de espalhar os assentamentos e expandir mundo a fora, além de juntar um exército de heróis para enfrentar monstros nas terras selvagens. A primavera já vai chegar. Enquanto as flores desabrocham, impérios se levantarão!

Créditos:

GAME DESIGNER E ARTISTA: Luís Brüh **DESENVOLVEDOR:** Constantine Kevorque

MINIATURAS: Para-bellum

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS: 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.

COPYRIGHT: ©2019 Vesuvius Media Ltd, 38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canadá. Todos os direitos reservados.

Feito na China.

AVISO: Perigo de asfixia! Não deve ser usado por crianças menores de 3 anos!

AJUDA E SUPORTE: Se você tiver algum problema com os componentes do jogo, entre em contato com nossa equipe de suporte no seguinte endereço de e-mail: support@vesuviusmedia.com

P\Por favor certifique-se de adicionar em seu e-mail fotos do seu jogo e todas as informações de envio, caso seja necessário enviar algum componente ausente/danificado.

TRADUÇÃO: Rodrigo Deus

Um mundo cheio de anões:

Todos os jogos de estações de Dwar7s (outono, inverno e primavera) são independentes, apenas ligados pelo tema e história. Confira todos os jogos em www.vesuviusmedia.com



COMPETIÇÃO
COLOCAÇÃO DE PEÇAS
ALOCÇÃO DE TRABALHADORES
2-8 JOGADORES



COOPERATIVO
DEFESA DE TORRE
JOGO DE MINIATURAS
1-4 JOGADORES

Tabuleiro do império:



Cartas:



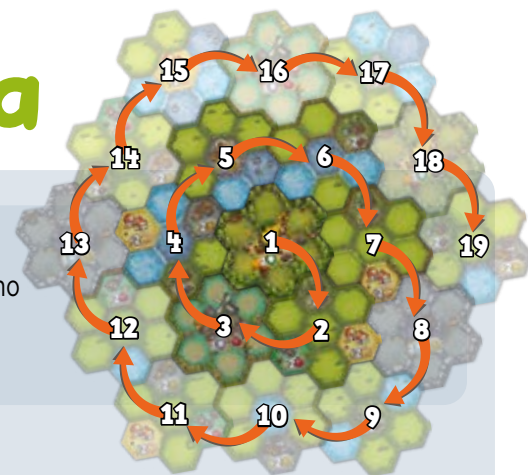
Pétalas:



Miniaturas:



Preparação da partida



Mapa mundial:

- 1.1) Embaralhe todas as pétalas de regiões selvagens, pegue uma e a coloque virada para cima no centro da área de jogo.
- 1.2) Embaralhe todas as pétalas restantes (regiões selvagens e pastagens) e coloque-as aleatoriamente circulando a peça central, conforme o exemplo ao lado.

Área de expedição:

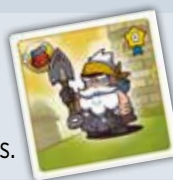
- 2.1) Crie um baralho com todas as cartas de monstros. Embaralhe bem e revele as 3 primeiras cartas, colocando essas viradas para cima. Para cada carta revelada coloque a miniatura do monstro correspondente no local indicado pela carta. Se aquele local já estiver ocupado por outro monstro, então coloque a miniatura na região selvagem mais próxima..
- 2.2) Pegue as próximas 6 cartas do baralho de monstros e embaralhe essas com todas as cartas de aventuras. Devolva todas as outras cartas de monstro que não foram utilizadas para a caixa do jogo.
- 2.3) Deste novo baralho (monstros e aventuras) revele as 3 primeiras cartas e coloque-as viradas para cima na mesa. Se alguma delas for um monstro, siga as regras acima. Este é o baralho de expedição.
- 2.4) Coloque o baralho virado para baixo próximo das 6 cartas reveladas.

3 Marcador de primeiro jogador

O jogador ou jogadora mais novo(a) recebe o marcador.

Impérios:

4. Começando com o(a) primeiro(a) jogador(a), cada um recebe um tabuleiro do Império. Então se escolhe uma cor e os jogadores pegam todos os componentes da sua cor: 12 assentamentos, 1 fortaleza, 7 marcadores de anões e 7 heróis iniciais.



OS HERÓIS INICIAIS DE CADA JOGADOR ESTÃO MARCADOS COM FITAS DE CADA COR.



Dragões:

5. Embaralhe as cartas de dragões nível 1 e dê uma para cada jogador(a). Depois embaralhe novamente as cartas restantes e coloque esse baralho virado para baixo na mesa. Coloque os dragões de nível 2 e nível 3 em baralhos separados.

6 Fadas:

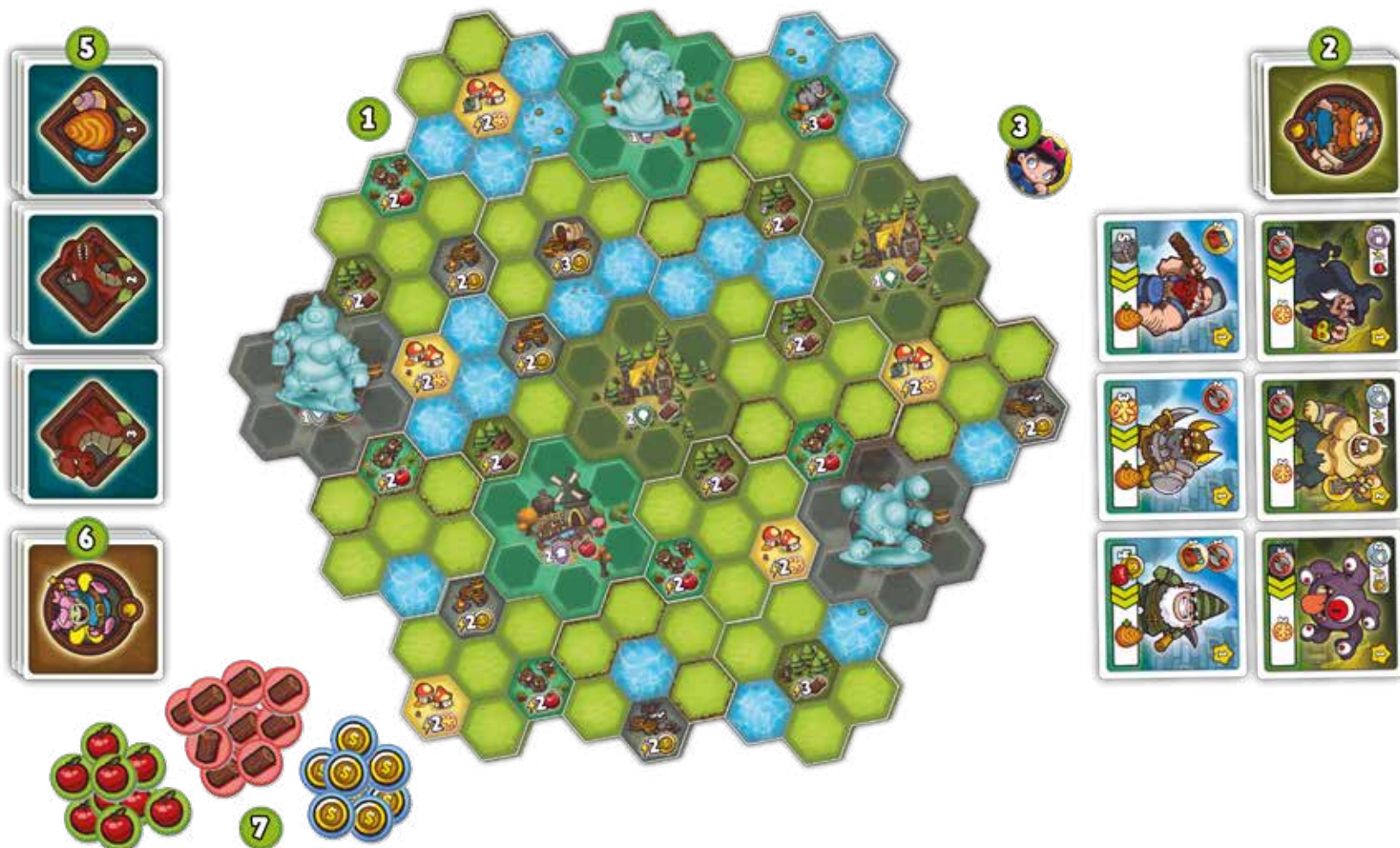
Embaralhe as cartas de fadas e coloque esse baralho virado para baixo na mesa. Cada jogador então compra uma carta de fada.

Reserva:

7. Coloque os marcadores de recursos (madeira, comida e ouro) em pilhas separadas próximo ao tabuleiro central do jogo, tudo ao alcance de todos os jogadores. Esses marcadores formam a reserva geral do jogo. Toda vez que um recurso for descartado, este é retornado à reserva. Toda vez que algum jogador ganhar um recurso, a não ser que seja informado de outro jeito, você deve pegar da reserva.

Tesouro:

8. Cada jogador(a) ganha 4 marcadores de exaustão e coloca os mesmos ao lado do seu tabuleiro de jogador para formar o seu tesouro pessoal. Toda vez que um jogador ganhar recursos eles são colocados no tesouro; a não ser que seja informado o contrário. Toda vez que for necessário descartar recursos, eles são descartados a partir do tesouro de cada jogador em questão.



9 Bastião:
Coloque seus anões no espaços do bastião.

10 Linhas de produção:
Seu tabuleiro individual possui 3 linhas de produção, onde para cada recurso. Coloque os assentamentos em cada um desses espaços

11 Capitólio:
Coloque sua fortaleza no topo o local de Capitólio.

12 Ninho do dragão:
Coloque seu dragão nível 1 virado para cima próximo do seu tabuleiro do império para formar o ninho do dragão.

13 Baralho dos heróis:
Embaralhe suas cartas de heróis iniciais e coloque todas viradas para baixo. Esse é o seu baralho pessoal de heróis.

Preparação do tabuleiro de império



Assentamentos iniciais:

14

Começando com o primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador(a) escolhe um dos seus assentamentos iniciais, a partir do que estiver mais à esquerda na linha de produção, e coloca esta peça em qualquer lugar do mapa seguindo as regras abaixo. Depois que todos os jogadores tiverem realizado esta etapa, começando agora com o último jogador e seguindo no sentido anti-horário cada jogador escolhe um segundo assentamento, novamente o que estiver mais à esquerda, e o coloca no mapa.



VOCÊ NÃO PODE COLOCAR UM ASSENTAMENTO EM REGIÕES SELVAGENS



VOCÊ NÃO PODE COLOCAR UM ASSENTAMENTO NA ÁGUA



VOCÊ NÃO PODE COLOCAR UM ASSENTAMENTO ONDE JÁ EXISTA OUTRO ASSENTAMENTO



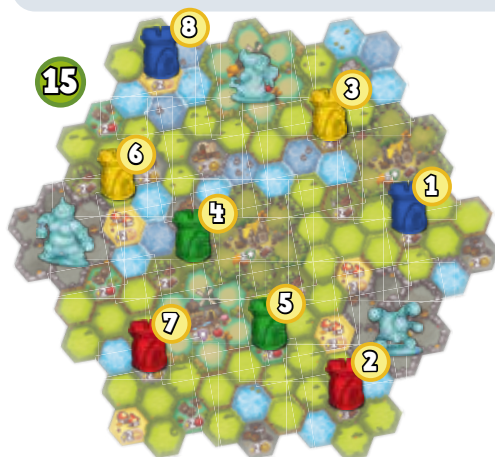
VOCÊ PODE COLOCAR UM ASSENTAMENTO NAS PASTAGENS



SE VOCÊ COLOCAR UM ASSENTAMENTO NO ESPAÇO DE RECURSO, VOCÊ GANHA IMEDIATAMENTE AQUELE RECURSO INDICADO...



... MAS TENHA EM MENTE QUE PODEM EXISTIR MONSTROS ATIVOS QUE VÃO MODIFICAR A QUANTIDADE DE RECURSOS GANHOS.



Exemplo de colocação de assentamentos iniciais:

O jogador inicial coloca seu primeiro assentamento azul em um local com 2 fadas. Como não existem monstros afetando as fadas de alguma forma, então esse jogador compra 2 cartas de fada. Então, seguindo em sentido horário, os outros jogadores colocam seus assentamentos e coletam recursos sempre verificando se os monstros ativos modificam a quantidade de recursos que são coletados. Como o jogador verde foi o último a colocar um assentamento no mapa do jogo, ele coloca seu segundo assentamento primeiro e em seguida todos os outros jogadores colocam seus segundos assentamentos respectivamente, em sentido anti-horário.

Ao final da fase de preparação teremos: Azul com 5 cartas de fada; Vermelho com 1 madeira, 1 ouro e 1 carta de fada; Amarelo com 1 madeira e 1 carta de fada e Verde com 1 comida e 1 carta de fada.

A preparação do jogo está completa. Prossiga para o Começo de uma nova Era.



Uma partida de Dwar7s Spring dura 4 Eras (ou menos), onde cada uma delas é dividida em: Começo de uma nova Era, Fase de produção, Fase de ação e Final de uma Era.

Começo de uma nova Era

- A Anões retornam ao Bastião:** Durante essa fase todos os anões retornarão (inclusive do tabuleiro central!) para os seus postos iniciais no Bastião de cada jogador.
- B Descansar os dragões:** Remova todos os marcadores de exaustão dos dragões e coloque os marcadores no Tesouro. Seus dragões agora estão prontos para serem usados novamente!

fase de produção

- C Produção de recursos:** Para cada assentamento que você tiver construído, um recurso terá sido revelado das suas Linhas de produção, no seu tabuleiro individual. Durante essa fase você coleta a quantidade de recursos igual ao que foi revelado em todas as linhas de produção.

Limite do armazém: Você nunca poderá ter mais que 7 unidades do mesmo tipo de recurso (comida, madeira e ouro) no final dessa fase. Se passar desse limite descarte quaisquer recursos extras do seu Tesouro para o Suprimento do jogo.



MADEIRA



COMIDA



OURO



NESSE EXEMPLO, O JOGADOR AZUL GANHA: 1 COMIDA E 1 OURO.

fase de ação

Durante essa fase os jogadores enviam seus anões para realizar ações diversas. Começando com o primeiro jogador e seguindo em sentido horário, os jogadores usam seus turnos para realizar essas ações. Existem dois tipos de ações: Ações que requerem um anão para serem executadas e ações livres. Você deve executar apenas uma ação que necessite de um anão e quantas ações livres que quiser no seu turno e então o próximo jogador começa seu turno. Cada jogador tem um turno de ações por rodada e a Fase de ação dura 7 rodadas.

Uma ação que utilizam os anões pode ser uma dessas: Construir um assentamento, construir uma fortaleza, explorar, convocar uma fada, comandar dragões ou cumprir um objetivo.

Quando todos os jogadores não tiverem mais anões nas posições iniciais para realizar ações, então é hora de proceder à fase de Final de uma Era.

Construir um assentamento:

Ao colocar um dos seus anões em local de construção desocupado você pode construir o assentamento mais à esquerda daquela linha de produção. Pegue a peça de assentamento do tabuleiro do seu Império e coloque no tabuleiro central seguindo as regras abaixo.

Adjacência: Você pode construir assentamentos somente adjacentes a construções anteriores que sejam suas ou adjacentes a anões seus que estejam no tabuleiro central. Qualquer anão em regiões selvagens é considerado adjacente à todos os espaços daquela peça de região selvagem.

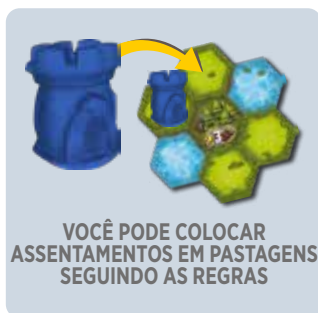
Lembre-se sempre: o último assentamento de cada linha de produção garante recursos extras e pontos de vitória.



VOCÊ NÃO PODE COLOCAR UM ASSENTAMENTO NAS REGIÕES SELVAGENS



VOCÊ NÃO PODE COLOCAR UM ASSENTAMENTO NA ÁGUA



VOCÊ PODE COLOCAR ASSENTAMENTOS EM PASTAGENS SEGUINDO AS REGRAS



VOCÊ PODE COLOCAR EM LOCAIS DE RECURSOS PARA GANHAR RECURSOS INSTANTANEAMENTE, SEGUINDO AS REGRAS DE ADJACÊNCIA



REGIÕES SELVAGENS SÃO CONSIDERADAS ADJACENTE À TODAS AS PASTAGENS QUE AS CERCAM

Você nunca pode colocar assentamentos em locais já ocupados por outros assentamentos ou anões.

Construir fortaleza:

Ao colocar um de seus anões no local mostrado no exemplo ao lado, você pode gastar 7 de cada recurso para colocar sua única fortaleza no tabuleiro central, sempre seguindo as mesmas regras de construção dos assentamentos. Construir sua fortaleza aumenta a capacidade do seu Ninho de dragão em 1. Uma fortaleza não pode ser alvo de uma carta de fada ou sofrer efeitos de monstros enquanto você a coloca no tabuleiro central. Por exemplo, a fortaleza não pode ser movida por uma carta de fada que afeta assentamentos e você sempre coleta a quantidade máxima de um local de recursos mesmo que exista um monstro em jogo que afete aquele local.

COLOQUE UM ANÃO NO LOCAL DE CONSTRUÇÃO DA FORTALEZA...



... E GASTE 7 RECURSOS DE CADA PARA CONSTRUIR!

Explorar:

Você pode colocar anões no tabuleiro central enquanto puderem ser posicionados de forma adjacente a assentamentos (ou outros anões) seus. Você nunca pode colocar anões em locais (hexágonos) já ocupados por assentamentos ou anões. Colocar um anão em locais nas peças de pastagens tem o único propósito de alcançar uma área mais distante ou ainda de atravessar rios em geral. Colocar um anão nas peças de regiões selvagens permite que você realize uma das seguintes ações: lutar ou coletar.



PODE-SE COLOCAR UM ANÃO NA GRAMA



PODE-SE COLOCAR UM ANÃO NA ÁGUA



PODE-SE COLOCAR UM ANÃO NUMA ZONA DE RECURSOS, PORÉM VOCÊ NÃO GANHA RECURSOS COM ISSO!

Lutar: Toda vez que você colocar um anão em uma região selvagem que possua um monstro, você deve lutar com o monstro imediatamente! Para lutar, primeiramente embaralhe seu baralho de heróis e revele a quantidade de cartas de acordo com a esta soma: o número de anões nessa peça de região selvagem, mais uma carta para cada assentamento seu que esteja adjacente, mais 2 cartas se você tiver sua fortaleza adjacente.

Quando estiver lutando o seu objetivo é conseguir o maior número de machados possível. Se o número de machados revelados for igual (ou maior!) que o número de machados mostrado na carta de monstro contra quem você está lutando, então parabéns: você derrotou este monstro! Ao derrotar um monstro: Adicione esta carta de monstro ao seu baralho de heróis, remova a miniatura do monstro derrotado do tabuleiro central, compre 2 cartas de fada e revele uma nova carta do baralho de expedição. Salvar fadas dos monstros é uma tarefa cansativa e tem um custo, pois essas cartas vão atrapalhar seu baralho de heróis, mas também vão valer pontos de vitória ao final da partida.



NESSE EXEMPLO, O JOGADOR AZUL VAI REVELAR 3 CARTAS (UMA PARA CADA ANÃO), MAIS UMA POR TER UM ASSENTAMENTO ADJACENTE, MAIS 2 POR TER SUA FORTALEZA AZUL ADJACENTE, EM UM TOTAL DE 6 CARTAS



QUANDO ESTIVER LUTANDO, SEU OBJETIVO É CONSEGUIR O MAIOR NÚMERO DE MACHADOS POSSÍVEL. NESSE EXEMPLO FORAM REVELADOS 4 MACHADOS.



MACHADOS NECESSÁRIOS PARA DERROTAR O MONSTRO

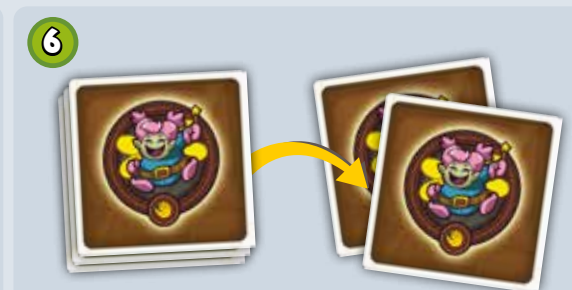
VERIFIQUE SE A QUANTIDADE DE MACHADOS REVELADOS É SUFICIENTE PARA DERROTAR O MONSTRO E, SE VOCÊ VENCER, ADICIONE ESTA CARTA DE MONSTRO (JUNTO COM OS HERÓIS REVELADOS) AO SEU BARALHO DE HERÓIS...



... REPONHA A ÁREA DE EXPEDIÇÃO...

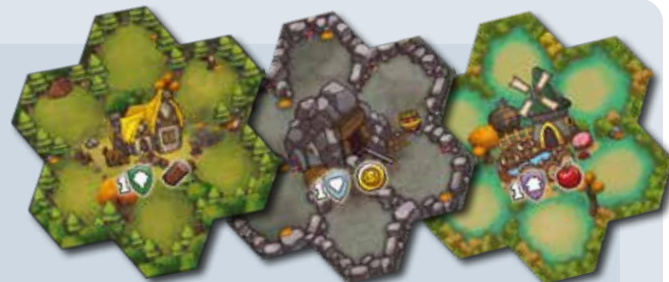


... REMOVA A MINIATURA DE MONSTRO DO TABULEIRO CENTRAL...



... E COMPRE 2 CARTINHAS DE FADA!

Coletar: Toda vez que você colocar um anão em uma região selvagem que não possua monstros você pode coletar recursos. A mecânica é a mesma de lutar, mas agora seu objetivo é revelar o máximo de símbolos de mochila possível! Para cada mochila revelada você ganha um recurso.



COLETAR MADEIRA

COLETAR OURO

COLETAR COMIDA

Exemplos de coleta:



NESSE EXEMPLO O JOGADOR AZUL VAI REVELAR UMA CARTA POR ANÃO NA REGIÃO SELVAGEM, MAIS UMA POR TER UM ASSENTAMENTO, MAIS 2 POR TER SUA FORTALEZA ADJACENTE, EM UM TOTAL DE 4 CARTAS.



QUANDO ESTIVER COLETANDO SEU OBJETIVO É REVELAR O MÁXIMO DE MOCHILAS POSSÍVEL. NESSE EXEMPLO O JOGADOR REVELOU 3 MOCHILAS. COMO O JOGADOR AZUL ESTÁ NA FLORESTA, ELE VAI COLETAR 3 MADEIRAS.



ENTÃO, NO SEU PRÓXIMO TURNO, O JOGADOR AZUL DECIDE COLETAR NOVAMENTE AO ENVIAR UM OUTRO ANÃO PARA A MESMA REGIÃO SELVAGEM. ENTÃO ELE EMBARALHA SEU BARALHO DE HERÓIS E REVELA 5 CARTAS AGORA, AO INVÉS DE 4.



DESSA VEZ O JOGADOR AZUL CONSEGUIU 2 MOCHILAS E COLETA SOMENTE 2 MADEIRAS.

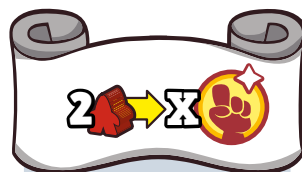
Convocar uma fada:

Ao colocar um dos seus anões em um local de fada, compre uma carta de fada do baralho correspondente. Você nunca pode ter mais que 5 cartas de fadas em sua mão.



Poder das fadas: Você começa seu Poder de fada em 1 e pode aumentar em mais 1 se ativar ambos os locais de dragões no seu tabuleiro de império.

Jogando cartas de fada: Jogar uma carta de fada é uma ação livre que você pode fazer a qualquer momento no seu turno. Não requer o envio de anões para algum local e você pode jogar quantas cartinhas de fada quiser. Cada fada possui uma habilidade especial que você realiza o número de vezes de acordo com o seu poder de fada. Por exemplo, se o seu poder de fada for 2 você pode tanto mover seu anão duas vezes ou mover dois anões diferentes quando usar a fada com a habilidade “Mova um dos seus anões”.



Mova dois de seus anões para um local adjacente



Troque um dos seus anões com um anão de um oponente



Ganhe um sucesso para o combate



Troque um dos seus assentamentos com um oponente



Pegue um recurso à sua escolha

Você não ganha recursos ao trocar assentamentos; também não começa um combate ou uma coleta de recursos ao trocar anões

Comandar dragões:

Ao colocar um dos seus anões em um local de dragão você pode ativar aquele dragão. Cada local de dragão permite ativar até 2 cartas de dragão ao colocar um marcador de exaustão em um dragão que não possua um marcador. A habilidade do dragão vai imediatamente dar recursos e/ou sucessos em combates ou coletas. O segundo local de dragão (azul) só pode ser utilizado se o primeiro local já tiver sido usado. Esse local também vai dar +1 Poder de fada para a Era atual.



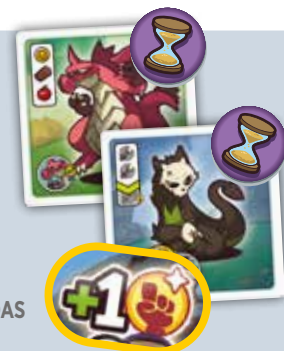
PEGAR 2 MADEIRAS



GANHAR UM SUCESSO DE COMBATE E COLETA ATÉ O FINAL DA ERA ATUAL



O SEGUNDO LOCAL DE DRAGÃO TAMBÉM AUMENTA O PODER DAS FADAS EM 1 ATÉ O FINAL DA ERA ATUAL



Treinando seus dragões: Treinar um dragão é uma ação livre que você pode realizar a qualquer momento em seu turno. Não requer o envio de anões para qualquer local e você treinar quantos dragões quiser, contanto que possua os recursos necessários.

Ao melhorar o nível de um dragão, gaste os recursos requeridos e procure no baralho do próximo nível o dragão melhorado com relação que você possui, então coloque esta nova carta por cima do dragão anterior. Você pode treinar um dragão já exausto, mas nesse caso deixe o marcador de exaustão por cima da carta nova versão do seu dragão.



PAGUE 4 OUROS PARA TREINAR O DRAGÃO DE NÍVEL 1 PARA O NÍVEL 2, DEPOIS MAIS 5 OUROS PARA TREINAR DO NÍVEL 2 PARA O NÍVEL 3

Iniciar uma aventura:

Ao colocar um anão em local de expedição você pode começar uma aventura, considerando que possua tudo que é requisitado. Quando completar a aventura, como recompensa, compre uma carta de ovo de dragão (dragão nível 1) e coloque na sua área de ninho de dragão. Adicione a carta de aventura ao seu baralho pessoal de heróis. Você não precisa de recursos para completar uma aventura. O limite de dragões no seu Ninho de dragão é 5, mas pode se tornar 6 cartas quando você constrói a fortaleza. Além de completar a aventura, o segundo local de expedição dá a opção de remover qualquer carta no seu baralho de heróis, a fim tornar o baralho mais eficiente. Devolva a carta removida para a caixa do jogo.



	Ter um dragão nível 2		Ter um dragão nível 3		Ter 2 dragões
	Ter derrotado um monstro		Ter derrotado 2 monstros		Construir 5 assentamentos no tabuleiro central
	Construir todos os assentamentos da linha de produção do ouro		Construir todos os assentamentos da linha de produção da comida		Construir todos os assentamentos da linha de produção da madeira
	Ter 5 comidas		Ter 5 madeiras		Ter 5 ouros
	Ter 3 comidas, 3 madeiras e 3 ouros		Ter 3 fadas e 3 madeiras		Ter construído 3 assentamentos no tabuleiro central e possui 3 fadas
	Ter 4 comidas e 4 madeiras		Ter 3 fadas e 3 comidas		Ter construído 4 assentamentos no tabuleiro central e possui 4 madeiras



Ter 4 comidas e 4 ouros



Ter 3 fadas e 3 ouros



Ter construído 4 assentamentos no tabuleiro central e 4 comidas



Ter 3 fadas



Ter 4 fadas



Ter construído 4 assentamentos no tabuleiro central e 4 ouros



Ter 4 madeiras e 4 ouros

Aventuras e monstros são embaralhados juntos e sempre deve existir 6 cartas viradas para cima na área de expedição. Portanto, toda vez que um monstro for derrotado ou uma aventura for cumprida, reponha imediatamente com uma nova carta. Se um novo monstro for revelado a sua miniatura correspondente precisa entrar em jogo em uma região selvagem ou (se a mesma já estiver ocupada por outro monstro) em algum local na região selvagem mais próxima.

Assim que um monstro em jogo sua habilidade está ativa e vai permanecer ativa até que o monstro seja derrotado.



Nasce na floresta 1 ou 2

Coloque os marcadores de teia nos locais de recurso mais próximos: não é possível construir assentamentos nesta peça do tabuleiro até que o monstro seja derrotado.



Nasce na planície 1 ou 2

Todos os locais de comida dão apenas 1 unidade de comida quando algum assentamento for construído (ao invés de 2 ou 3).



Nasce na montanha 1 ou 2

Todos os locais de ouro dão apenas 1 unidade de ouro quando algum assentamento for construído (ao invés de 2 ou 3).



Nasce na floresta 1 ou 2

Todos os locais de fada dão apenas 1 carta da fada quando algum assentamento for construído (ao invés de 2 ou 3 cartas).



Nasce na planície 1 ou 2

Se este monstro estiver em jogo ninguém pode cumprir aventuras.



Nasce na montanha 1 ou 2

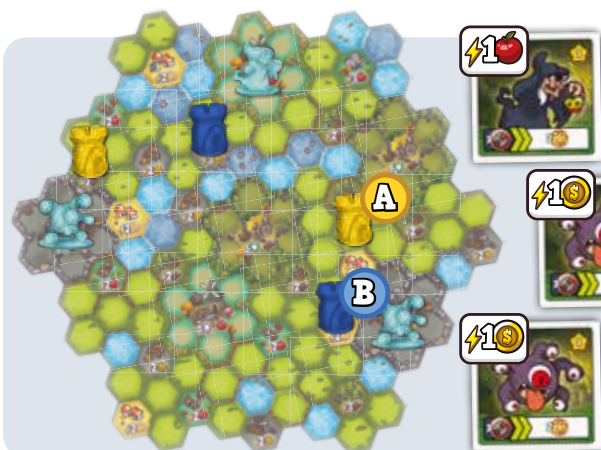
Todos os locais de madeira dão apenas 1 unidade de madeira quando algum assentamento for construído (ao invés de 2 ou 3).



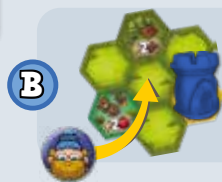
Exemplo de fase de ação:

Esse exemplo começa na 1ª Era, depois do final da fase de produção em um jogo para 2 jogadores. O jogador Amarelo possui: 2 madeiras, 2 comidas e uma carta de fada. Ao mesmo tempo, por causa da estratégia empregada com os assentamentos, o jogador Azul possui: 4 ouros, 3 cartas de fada e 1 comida.

1º Turno:



Jogador Amarelo: Começa o jogo usando seu anão para construir um assentamento em um local de produção de comida. Como existe uma bruxa em jogo, o jogador ganha somente 1 unidade de comida, ao invés de 2.



Jogador Azul: Coloca seu anão adjacente ao seu assentamento para abrir um caminho para os locais de recursos próximos.

2º Turno:



Jogador Amarelo: Envia um anão para combater um monstro. Então embaralha seu baralho de heróis e revela 2 cartas (uma pela anão e mais uma pelo assentamento adjacente). Consegue 2 machados e perde a luta, pois o monstro precisa de 3 para ser derrotado.

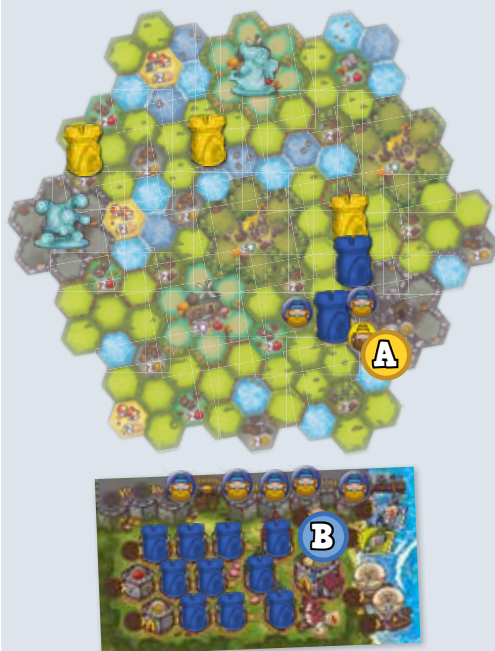


Jogador Azul: Com uma ação livre usa sua carta de fada para trocar um dos seus assentamentos com um do seu oponente. Então coloca um anão para combater o monstro. Embaralha o baralho de heróis, revela 3 cartas e consegue os 3 machados necessários para vencer o monstro.

Pega a carta do monstro derrotado como prêmio e embaralha a mesma no baralho de heróis, além de comprar duas cartas de fada. Por fim, remove a miniatura do monstro derrotado e revela uma nova carta na área de expedição.



3º Turno:



A

Jogador Amarelo: Ativa sua carta de fada como uma ação livre e troca 2 anões no tabuleiro central.

Depois da troca e agora ao alcance dos locais de recursos, o jogador Amarelo usa seu anão para construir um assentamento novo no local de produção de madeira coletando então 2 unidades de madeira (agora possui 4!).

Com outra ação livre o jogador Amarelo gasta 4 madeiras do seu tesouro para aumentar o nível do seu dragão para o nível 2. Por fim coloca seu dragão de nível 2 no topo da carta de dragão nível 1.

B

Jogador Azul: Usa um anão para conseguir uma carta de fada. Agora possui 4.



4º Turno:



A

Jogador Amarelo: Usa um anão para ir em uma aventura. Como possui um dragão nível 2, ele pode concluir uma das aventuras com sucesso. Pega a carta da aventura concluída, embaralha e também compra uma carta de dragão nível 1 (ovo de dragão) e coloca a mesma no seu Ninho de dragão. Finalmente, o jogador repõe a área de expedição.

B

Jogador Azul: Também decide usar um anão para se aventurar. Como possui 4 cartas de fada pode cumprir uma das aventuras disponíveis, logo, pega esta carta, embaralha no baralho de heróis e compra uma carta de dragão nível 1 também.

Também repõe a área de expedição.



Os jogadores continuam alternando turnos para executar suas ações até que todos tenham utilizados todos os seus anões.

final de uma Era

Se, nesta fase, a área de expedição da partida possuir menos de 6 cartas ou esse for o final da 4ª Era, então a partida prossegue imediatamente para o seu fim.

Caso contrário o marcador de primeiro jogador é passado em sentido horário e o próximo jogador procede para a fase de Começo de uma nova Era.



final da partida

Ao final de uma partida o jogador com a maior quantidade de pontos de vitória (PV) vence!

Anote seus pontos conforme as informações abaixo:



Aventuras completas: Toda carta de aventura no seu baralho de heróis vale a quantidade de pontos escrita em cada carta.



Monstros derrotados: Todo monstro no seu baralho de heróis vale a quantidade de pontos mostrada nas cartas.



Dragões treinados: Ao final do jogo qualquer dragão de nível 2 ou 3 vale o número de PV mostrado nas cartas.



Tabuleiro do império:
Você ganha 2 PV por cada linha de produção onde os 4 assentamentos foram construídos no tabuleiro central. Construir a fortaleza vale 5 pontos.



Recursos restantes: Some todos os recursos que restaram. Cada 7 recursos quaisquer no tesouro vale 1 PV. Por exemplo, se você tiver 5 madeiras, 3 ouros e 7 comidas, em um total de 15 recursos, você ganha um total de 2 PV.

Em caso de empate o jogador que tiver mais cartas no seu baralho de heróis ganha. Se o empate persistir, então quem tiver mais recursos restantes ganha a partida.