

created by Luis Brüh

DWARFS

Spring

ENCHANTED FOREST
EXPANSION



La foresta Incantata

Questa espansione arricchisce di contenuti sia Dwar7s Winter che Dwar7s Spring, aggiungendo edifici, nuovi Mostri e dando ai giocatori la possibilità di migliorare i loro Nani.

Riconoscimenti:

IDEATORE E ILLUSTRATORE: Luis Brüh **MINIATURE:** Para-bellum

SVILUPPATORE: Constantine Kevorque **TRADUTTORE:** Fabio Piovesan

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A: André Teruya, Amy Werneck, Igor Knop, Evelyn 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, 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:

Ogni stagione della serie Dwar7s è un gioco autonomo e indipendente, collegato agli altri solo dalla storia. Cercateli su www.vesuviusmedia.com



Componenti

I contenuti appartenenti a questa espansione sono contrassegnati con:



winter:

spring:

EROI DI PARTENZA



DISASTRI



MOSTRI



SALA DELLA MUSICA



DRAGHI



MOSTRI



Edifici:

DEPOSITO DI LEGNAME:



MULINO A VENTO:



MINIERA:



Mostri:

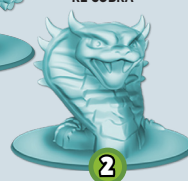
ATTACCACCTUS



SPACCAOSSA



RE COBRA



CAVALCALCE



TROLLUNATICO

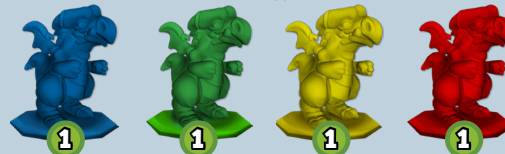


Classi Leggendarie:

ALCHIMISTA:



DRAGO:



Espansione Winter

L'inverno era vicino alla fine, ma proprio quando pensavamo di essere salvi, il principe elfico decaduto è apparso dalla foresta oscura, marciando sui nostri territori con un'armata incantata come nessun'altra.

Nuove Abilità dei Mostri

				
Finché questo Mostro è in gioco, non puoi suonare l'Ocarina.	Distrugge un edificio quando arriva nella sua zona.	Se non ci sono Nani nella sua zona, spostalo un altro passo più vicino al castello.	Quando entra in gioco, genera un Mostro in più rispetto al limite per il numero di giocatori.	Genera un nuovo Disastro.
				
Tutti i giocatori perdono 1 Oro (anche senza Nani adiacenti al Mostro).	Tutti i giocatori perdono 1 risorsa come raffigurato sulla carta Mostro (anche senza Nani adiacenti al Mostro).	Tutti i giocatori rimuovono 1 Nano a loro scelta dal tabellone (anche senza Nani adiacenti al Mostro).	Colloca una ragnatela sulla sua zona. Spostare un Nano da una ragnatela costa 2 azioni.	

* Queste abilità vengono dai Mostri inclusi nel gioco base di Dwar7s Spring, che è necessario se desiderate giocare con loro in Dwar7s Winter.

Nuovo Strumento Musicale: l'Ocarina

Durante la preparazione, appoggiate la nuova Sala delle Musica sopra alla precedente sul tabellone. Date a tutti i giocatori un edificio per tipo, le 2 carte Ocarina di partenza e mescolate le rimanenti carte Ocarina con le altre carte Eroe.

Posizionare un Edificio: se non diversamente specificato, i Depositi di Legname possono essere costruiti soltanto in una zona di Foresta; i Mulini a Vento nei Campi; le Miniere sulle Miniere; non potete costruire in una zona che ha già un edificio.

Produrre: I Depositi di Legname producono Legno; i Mulini a Vento producono Cibo; le Miniere producono Pietra.

Alla fine della partita, ogni edificio che avete in gioco vi assegna 2 PV.



DEPOSITO DI LEGNAME

MULINO A VENTO

MINIERA

Nuove Abilità Musicali

				
Paga 3 Legno per posizionare un edificio in una zona in cui hai un Nano.	Prodi 1 risorsa per ogni Nano di tribù diversa in una zona in cui hai un edificio.	Paga 2 Pietra per respingere un Mostro che si trova in una zona in cui hai un edificio.	Prendi 1 Oro per ogni tuo edificio in gioco.	Sposta o piazza uno dei tuoi Nani in una zona in cui hai un edificio.

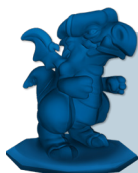
Nuove Classi Leggendarie

Durante la preparazione, tutti i giocatori ricevono una carta Ero e Saggio. Il Saggio permette di promuovere uno dei Nani normali sulla propria Plancia Giocatore a Nano Leggendario al costo di 2 Oro. Sostituite il Nano con una Classe Leggendaria del vostro colore. Rimettete il Nano sostituito nella scatola. Potete avere più d'uno dei vostri Nani Leggendarie in gioco. Ciascun Nano Leggendario vale 2 PV alla fine della partita.



L'Alchimista:

Ogni volta che un Alchimista produce una risorsa, al suo posto potete scegliere Oro.



Cucciolo di Drago:

Ignorate qualsiasi abilità dei Mostri nella stessa zona del vostro Cucciolo di Drago. Questi Mostri influenzano ancora gli altri giocatori come al solito.

Esempi:



IN QUESTO ESEMPIO, IL GIOCATORE BLU HA SUONATO IL MANDOLINO E QUINDI OTTERREBBE 2 PIETRA DALLA MINIERA. DATO CHE HA UN ALCHEMISTA IN UNA DELLE MINIERE, SCEGLIE INVECE DI OTTENERE 2 ORO.



IN QUESTO ESEMPIO, IL GIOCATORE BLU PUÒ ANCORA SUONARE L'OCARINA, MENTRE IL GIOCATORE ROSSO NON PUÒ.



IN QUESTO ESEMPIO, IL GIOCATORE BLU HA SUONATO L'OCARINA E DUNQUE PRODURRÀ RISORSE NEI SUOI EDIFICI CHE HANNO TRIBÙ PRESENTI.

CI SONO 2 DIVERSE TRIBÙ DI NANI SULLA MINIERA, PER CUI IL GIOCATORE BLU PRODURRÀ 2 PIETRA.

C'È UNA TRIBÙ PRESENTE NEL DEPOSITO DI LEGNAME, MA È L'ALCHEMISTA BLU, PERCIÒ PUÒ SCEGLIERE DI PRODURRE 1 ORO INVECE DI 1 LEGNO.

Espansione Spring

In sella al suo possente alce, Keadril, il principe elfico, ha abbandonato il suo regno per aiutare a nascondere i mostri nel profondo della Foresta Oscura. Le fate hanno predetto che sarà il futuro re di tutte le creature incantate!

Abilità dei Mostri



Si genera nella Montagna 1 o 2

Se questo Mostro è in gioco, non puoi giocare carte Fata.



Si genera nella Pianura 1 o 2

Se questo Mostro è in gioco, non puoi far salire di livello i Draghi.



Si genera nella Foresta 1 o 2

Se questo Mostro è in gioco, non puoi eseguire l'azione Comandare i Draghi.



Si genera nella Montagna 1 o 2

Quando generi questo Mostro, prendi 2 carte Mostro extra dalla scatola e mescolale insieme alle Missioni.



Si genera nella Foresta 1 o 2

Quando generi questo Mostro, sposta 1 Nano dal tuo Bastione al tuo Tesoro. Questo Nano tornerà al Bastione all'inizio della prossima Era.



Si genera nella Foresta 1 o 2

Durante la Fase Produzione delle risorse, non ottieni Legno.



Si genera nella Montagna 1 o 2

Durante la Fase Produzione delle risorse, non ottieni Cibo.



Si genera nella Pianura 1 o 2

Durante la Fase Produzione delle risorse, non ottieni Oro.



Si genera nella Foresta 1 o 2

Se questo Mostro è in gioco, la quantità di successi durante i combattimenti si riduce di 1.



Si genera nella Pianura 1 o 2

Se questo Mostro è in gioco, non puoi costruire la tua Fortezza.



Si genera nella Foresta 1 o 2

Se questo Mostro è in gioco, durante la raccolta ottieni 1 Legno in meno.



Si genera nella Montagna 1 o 2

Se questo Mostro è in gioco, durante la raccolta ottieni 1 Oro in meno.



Si genera nella Pianura 1 o 2

Se questo Mostro è in gioco, durante la raccolta ottieni 1 Cibo in meno.

** Richiede Dwar7s Winter per essere giocato in Dwar7s Spring.*

Promuovete uno dei vostri Nani in Leggendario: Come azione gratuita potete promuovere uno dei Nani normali nel vostro Bastione, scartando 4 Oro dal vostro Tesoro. Sostituite il Nano con la Classe Leggendaria desiderata e rimettete il Nano nella scatola. Le Classi Leggendarie hanno abilità speciali e segneranno 1 Punto Vittoria (ciascuna) alla fine della partita. Le Classi Leggendarie mantengono tutte le loro caratteristiche razziali originarie (per esempio, qualsiasi cosa che influisce su un Nano influisce anche su un Alchimista).



L'Alchimista:

Se il vostro Alchimista partecipa a un'azione Raccogliere, potete scegliere di raccogliere qualunque tipo di risorsa.



Cucciolo di Drago:

Ignorate qualsiasi abilità dei Mostri nella stessa terra selvaggia del vostro Cucciolo di Drago. Questi Mostri influenzano ancora gli altri giocatori come al solito.

Esempi:

L'ALCHIMISTA:



IN QUESTO ESEMPIO, IL GIOCATORE BLU RIVELERÀ 3 CARTE EROE: UNA PER L'ALCHIMISTA, UNA PER IL NANO NORMALE E UNA PER AVERE UN INSEDIAMENTO. POI SCEGLIE DI RACCOLGERE 3 ORO INVECE DI 3 LEGNO, POICHÉ È UN'AZIONE RACCOLGERE DEL SUO ALCHIMISTA.

Cucciolo di Drago:



IN QUESTO ESEMPIO, IL GIOCATORE BLU RACCOLGERÀ 2 CIBO PER LA COSTRUZIONE DEL SUO INSEDIAMENTO, PERCHÉ IL SUO CUCCIULO DI DRAGO GLI PERMETTE DI IGNORARE L'ABILITÀ DELLA STREGA.

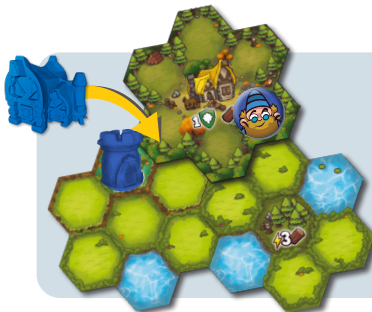
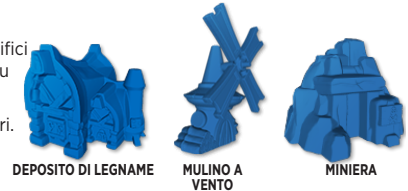
Edifici

Durante la preparazione, date a tutti i giocatori un edificio per tipo. Gli edifici vengono conservati nel Tesoro dei giocatori fino alla loro costruzione.

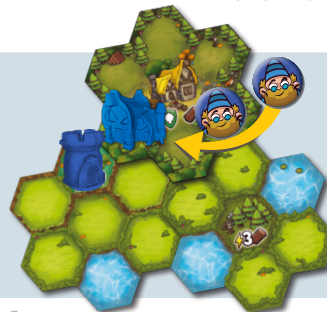
Posizionare un edificio: Come azione gratuita, potete spendere 4 Legno per posizionare un edificio all'interno di una terra selvaggia in cui avete un Nano. Non ci possono essere più di 3 edifici all'interno della stessa terra selvaggia. I Depositi di Legname possono essere costruiti soltanto su un petalo Foresta; i Mulini a Vento sulle Pianure; le Miniere sulle Montagne.

Riparo: Gli edifici contano come 2 vostri Nani quando raccogliete le risorse o combattete i Mostri.

Alla fine della partita, ognuno dei vostri edifici in gioco vale 1 PV.



IN QUESTO ESEMPIO, COME AZIONE GRATUITA, IL GIOCATORE BLU PAGA 4 LEGNO PER COSTRUIRE IL SUO DEPOSITO DI LEGNAME NELLA FORESTA.



IL GIOCATORE BLU INIZIA UN'AZIONE RACCOLGERE. PESCHERÀ UN TOTALE DI 5 CARTE: 2 PER IL SUO DEPOSITO DI LEGNAME, 2 PER I NANI E 1 PER L'INSEDIAMENTO.



www.vesuviusmedia.com