created by Luis Brüeh
DWARFS
spring
ENCHANTED FOREST
EXPANSION

Zaczarowany Las

Rozszerzenie Zaczarowany Las wzbogaca zawartość zarówno Krasna7e Zima jak i Krasna7e Wiosna, dodając budynki, nowe potwory i możliwość ulepszenia krasnali.

Opracowanie:

PROJEKT GRY I SZATA GRAFICZNA: Luís Brüeh **PRODUCENT:** Constantine Kevorque **FIGURKI:** Para-bellum

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA: 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.

PRAWA AUTORSKIE: ©2019 Vesuvius Media Ltd, 38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Kanada. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Chinach.

UWAGA: Ryzyko zadławienia! Nie do użytku dla dzieci poniżej trzeciego roku życia.

WSPARCIE: W razie jakichkolwiek problemów z zawartością gry, skontaktuj się proszę ze Wsparciem na poniższy adres mailowy: support@vesuviusmedia.com

W celu przyśpieszenia procesu dostarczenia brakujących/uszkodzonych elementów, dołącz do wiadomości zdjęcia oraz pełny adres wysyłkowy.

Świat pełen krasnali:

Wszystkie gry z serii Krasna7e są kompletnie innym pozycjami, połączone jedynie wspólnym światem i historią. Więcej na www.vesuviusmedia.com

RYWALIZACYJNY TILE LAYING WORKER PLACEMENT DLA 2-8 GRACZY

KOOPERACYJNY TOWER DEFENSE Z FIGURKAMI DLA 1-4 GRACZY

zawartość

Content belonging to this expansion is marked with:

Winter:

STARTOWI HEROSI

KATAKLIZMY

POTWORY

HALA MUZYCZNA

Spring:

SMOKI

POTWORY

Budynki:

TARTAK:

WIATRAK:

KOPALNIA:

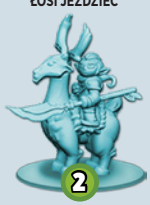
Potwory:

ZADZIORNY KAKTUS

KOŚCISTY ŁAMACZ

KOBRA KRÓLEWSKA

ŁOSI JEŹDZIEC



KAPRYŚNY TROLL

Legendarne klasy

ALCHEMIK:

SMOK:

Rozszerzenie do Krasna7e zima

Zima chyliła się ku końcowi i kiedy myśleliśmy, że jesteśmy bezpieczni, upadły Elfi Książę przybył z mrocznego lasu. Planuje podbić nasze terytoria z pomocą zaklętej armii jakiej nigdy dotąd nie znaliśmy.

Nowe Umiejętności Potworów

Dopóki ten Potwór jest w grze, gracze nie mogą grać na Okarynie.

Po wejściu do strefy niszczy znajdujący się tam budynek.

Po wejściu do strefy bez Krasnali, przesuwa się dodatkowe pole bliżej zamku.

Po wejściu do gry, przyzywa dodatkowego Potwora ponad ustalony dla graczy limit.

Przywołuje nowy kataklizm.

Wszyscy gracze tracą 1 Złoto (nawet jeśli żaden Krasnal nie sąsiaduje z Potworem).

Wszyscy gracze tracą 1 jednostkę surowca wskazanego na karcie Potwora (nawet jeśli żaden Krasnal nie sąsiaduje z Potworem).

Wszyscy gracze usuwają z planszy jednego Krasnala (nawet jeśli żaden Krasnal nie sąsiaduje z Potworem).

Umieść Żeton Pajęczyny w jego strefie. Przesuwanie Krasnala ze strefy z pajęczyną kosztuje 2 akcje.

** Te umiejętności należą do Potworów z bazowej zawartości Krasna7e Wiosna, która jest wymagana do gry z tymi umiejętnościami w Krasna7e Zima.*

Nowy Instrument: Okaryna

Podczas przygotowania do gry, nową Halę Muzyczną należy umieścić na tej istniejącej na planszy. Rozdaj każdemu z graczy po jednym budynku każdego rodzaju, dwie startowe Karty Okaryny, a resztę wtasuj do pozostałych kart Herosów.

Umieszczanie Budynków: Jeśli nie zaznaczono inaczej, Tartaki mogą być wybudowane tylko w Lasach, Wiatraki na Polach, Kopalnie na Kopalniach. W jednej strefie może znajdować się tylko jeden budynek.

Produkcja: Tartaki produkują Drewno, Wiatraki produkują Żywność, a Kopalnie produkują Kamień.

Na koniec gry każdy z wybudowanych budynków wart jest 2 PZ.

TARTAK WIATRAK KOPALNIA

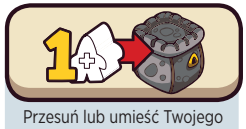
Nowe Umiejętności Muzyczne

Zapłać 3 Drewna, by umieścić budynek w strefie w której posiadasz Krasnala.

Produkuje tyle Surowców w strefie w której posiadasz budynek, ile jest w niej różnych Ludów.

Zapłać 2 Kamienia, by cofnąć o 1 pole Potwora, który jest w strefie z Twoim budynkiem.

Otrzymaj 1 Złota za każdy Twój budynek w grze.



Przesuń lub umieść Twojego jednego Krasnala do strefy w której posiadasz budynek.

Nowe Klasy Legendarne

Podczas przygotowania do gry, każdy z graczy otrzymuje jedną kartę herosa: mędrca. Mędrzec umożliwia graczowi, za 2 Złota, ulepszenie zwykłego Krasnala w Legendarną Klasę. Gracz odkłada do pudełka wybranego przez siebie Krasnala ze swojej planszy i zastępuje go wybraną Legendarną Klasą. Gracz może mieć więcej Legendarnych Klas w grze. Każda Legendarna Klasa na koniec gry jest warta 2 PZ.

Alchemik:
Za każdym razem gdy Alchemik produkuje Surowiec, może zamiast tego wyprodukować Złoto.

Mały Smok:
Ignorujesz wszystkie umiejętności Potworów, które są w tej samej strefie co Mały Smok. Potwory nadal mają wpływ na pozostałych graczy.

Przykłady:

NIEBIESKI GRACZ ZAGRAŁ NA MANDOLINIE, W ZWIĄZKU Z CZYM MÓGŁ OTRZYMAĆ 2 KAMIENIA. JAKO, ŻE POSIADA ALCHEMIKA NA JEDNEJ Z KOPALNI, DECYDUJE SIĘ NA WYPRODUKOWANIE 2 ZŁOTA ZAMIAST KAMIENA.

NIEBIESKI GRACZ NADAL MOŻE GRAĆ NA OKARYNIE. CZERWONY GRACZ NIE MOŻE.

NIEBIESKI GRACZ ZAGRAŁ NA OKARYNIE, W ZWIĄZKU Z CZYM BĘDZIE PRODUKOWAŁ SUROWCE W SWOICH BUDYNKACH PRZY KTÓRYCH SĄ DOWOLNE LUDY. NA KOPALNI SĄ KRASNALE DWÓCH RÓŻNYCH KOLORÓW, WIĘC NIEBIESKI GRACZ PRODUKUJE 2 KAMIENIA. PRZY TARTAKU JEST JEDNA POSTAĆ, ALE JAKO, ŻE TO NIEBIESKI ALCHEMIK, NIEBIESKI GRACZ DECYDUJE SIĘ NA WYPRODUKOWANIE 1 ZŁOTA ZAMIAST 1 DREWNA.

Rozszerzenie do Krasna7e Wiosna

Elfi Książę Keadril porzucił swoje królestwo, by pomóc w ukryciu potworów głęboko w mrocznym lesie. Przepowiednia Wróżek mówi, że stanie się on królem wszystkich zaczarowanych stworzeń!

Umiejętności Potworów

Pojawi się na Górze 1 lub 2

Kiedy ten Potwór jest w grze, gracze nie mogą zagrywać kart Wróżek.

Pojawi się na Nizinach 1 lub 2

Kiedy ten Potwór jest w grze, gracze nie mogą trenować Smoków.

Pojawi się w Lesie 1 lub 2

Kiedy ten Potwór jest w grze, gracze nie mogą Wydawać Rozkazów Smokom.

Pojawi się w Górze 1 lub 2

Kiedy ten Potwór pojawi się w grze, należy dobrać 2 karty Potworów z pudełka i wtasować je do Talii Wyprawy.

Pojawi się w Lesie 1 lub 2

Kiedy ten Potwór pojawi się w grze, aktywny gracz przemieszcza swojego Krasnala z Bastionu do Skarbca. Tego Krasnala nie można używać do początku kolejnej ery, kiedy wróci to do Bastionu

Pojawi się w Lesie 1 lub 2

Podczas fazy Produkcji, gracze nie otrzymają Drewna.

Pojawi się na Górze 1 lub 2

Podczas fazy Produkcji, gracze nie otrzymają Żywności.

Pojawi się w Lesie 1 lub 2

Podczas fazy Produkcji, gracze nie otrzymają Złota.

Pojawi się w Lesie 1 lub 2

Kiedy ten Potwór jest w grze, liczba wyciągniętych Toporów podczas walki jest zmniejszona o 1.

Pojawi się na Nizinach 1 lub 2

Kiedy ten Potwór jest w grze, gracze nie mogą wybudować Fortecy.

Pojawi się w Lesie 1 lub 2

Kiedy ten Potwór jest w grze, gracze podczas zbierania otrzymają 1 Drewna mniej.

Pojawi się na Górze 1 lub 2

Kiedy ten Potwór jest w grze, gracze podczas zbierania otrzymają 1 Złota mniej.

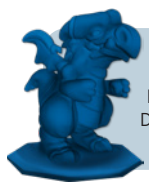
Pojawi się na Nizinach 1 lub 2

Kiedy ten Potwór jest w grze, gracze podczas zbierania otrzymają 1 Żywność mniej.

** Wymagana zawartości Krasna7e Zima do użycia w Krasna7e Wiosna.*

Ulepsz jednego ze swoich Krasnali w Legendę: Wydając 4 Złota, w ramach darmowej akcji, gracz może ulepszyć jednego Krasnala znajdującego się w Bastionie. Wybranego Krasnala należy odłożyć do pudełka, a w jego miejsce postawić wybraną Legendarną Klasę. Legendarne Klasy posiadają specjalne umiejętności i są na koniec gry warte 1 Punkt Zwycięstwa. Legendarne Klasy zachowują wszystkie cechy swojej rasy (na przykład coś, co wpływa na Krasnala, wpłynie również na Alchemika).

Alchemik:
Jeśli w akcji zbierania bierze udział Alchemik, gracz może wybrać jaki typ Surowca pobiera.



Mały Smok:
Gracz ignoruje umiejętności Potworów, które znajdują się na tym samym Płatku Dziczy, co jego Mały Smok. Potwory nadal wpływają na innych graczy.

Przykłady:

Alchemik:

NIEBIESKI GRACZ ODKRYWA TRZY KARTY HEROSÓW: JEDNĄ ZA ALCHEMIKA, JEDNĄ ZA ZWYKŁEGO KRASNALA I JEDNĄ ZA OSADĘ. NASTĘPNIE DECYDUJE SIĘ NA ZEBRANIE 3 ZŁOTA ZAMIAST 3 DREWNA, GDYŻ W AKCJI ZBIERANIA BRAŁ UDZIAŁ ALCHEMIK.

Mały Smok:

NIEBIESKI GRACZ POBIERA 2 ŻYWNOŚCI PO WYBUDOWANIU SWOJEJ OSADY, PONIEWAŻ JEGO NIEBIESKI SMOK POZWALA MU IGNOROWAĆ UMIEJĘTNOŚĆ WIEDŹMY.

Budynki

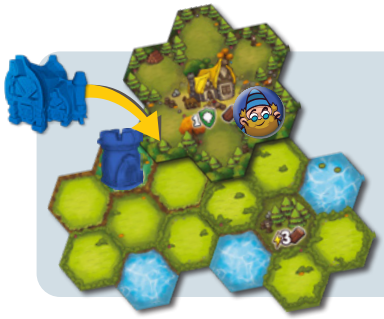
Podczas przygotowania do gry, każdy z graczy otrzymuje po jednym z budynków. Budynki przechowuje się w Skarbcu, póki nie zostaną wybudowane.

Umieszczanie Budynków: W ramach darmowej akcji, gracz może wydać 4 Drewna by postawić budynek na Dziczy, w której posiada Krasnala. W jednej Dziczy nie może być więcej niż 3 budynki. Tartaki mogą być wybudowane tylko na Płatkach Lasu, Wiatraki na Płatkach Nizin, a Kopalnie na Płatkach Gór.

Schronisko: Budynki liczą się jak 2 Krasnale podczas zbierania i walki.

Na koniec gry każdy wybudowany budynek wart jest 1 PZ.

TARTAK WIATRAK KOPALNIA



NIEBIESKI GRACZ, W RAMACH DARMOWEJ AKCJI, PŁACI 4 DREWNA BY WYBUDOWAĆ TARTAK W LESIE.

NIEBIESKI GRACZ WYKONUJE AKCJE ZBIERANIA. ODKRYWA W SUMIE 5 KART: 2 ZA TARTAK, 2 ZA KRASNALE I 1 ZA OSADĘ.

www.vesuviusmedia.com