

created by Luis Brüh

DWARF7S

THE LOST TRIBES

EXPANSION



VESUVIUS
MEDIA

Les tribus perdues

Cette extension introduit 3 factions asymétriques à jouer avec Dwar7s Fall, Dwar7s Winter et Dwar7s Spring, ainsi que des règles spéciales pour construire des citadelles et des tours de guet pour affronter des catastrophes encore plus terribles dans Dwar7s Winter !

Crédits de jeu:

CONCEPTEUR DU JEU ET ARTISTE: LUÍS BRÜEH: Luís Brüh **DÉVELOPPEUR :** Constantine Kevorque **MINIATURES:** Para-bellum, Nikos Natsios

NOUS REMERCIONS SPÉCIALEMENT: André Teruya, Amy Werneck, Igor Knop, Evellyn Bruehmueeller, Fernando Celso Jr., Ferdinand Andrew Capitulo, John Paul Decosse, José Geraldo Freire, Livia Matias, Manu Quariguasi, Rodrigo Deus, Sami Bena.

DROITS D'AUTEUR: ©2019 Vesuvius Media Ltd, 38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canada. All rights reserved.

Fabriqué en Chine.

AVERTISSEMENT: Risque d'étouffement ! N'est pas approprié à l'usage des enfants de moins de 3 ans.

AIDE ET SOUTIEN: En cas de problème avec les composants de votre jeu, contactez notre équipe d'assistance à l'adresse e-mail suivante : support@vesuviusmedia.com

Un monde plein de Dwarfs:

Chaque saison de Dwar7s est un jeu complètement autonome, mais ils sont liés par leur tradition commune. Pour plus d'informations, visitez www.vesuviusmedia.com



Composants

Le contenu appartenant à cette extension est marqué par: 



Kingdom Cards (23 cartes)



Campfire (3 cartes)



Breach Disasters (8 cartes)



Starting Heroes (27 cartes)



Starting Heroes (21 cartes)



3x plateaux de joueurs



Tokens (7 de chaque type)



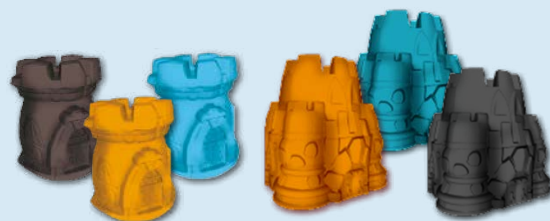
Ogres (7 miniatures)



Crystal Dwarfs (7 miniatures)



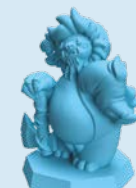
Half-bloods (7 miniatures)



Colonie
(12 de chaque couleur)



Forteresse
(1 de chaque couleur)



MIGHTY TROLL



HALF-BLOOD KING



BABY DRAGON

Half-bloods légendaires
(1 de chaque type)



OGRE KING



BABY DRAGON

Ogres légendaires
(1 de chaque type)



ALCHIMISTE



Moulin à vent
(1 de chaque couleur)



Camp de bûcherons
(1 de chaque couleur)



Mine
(1 de chaque couleur)



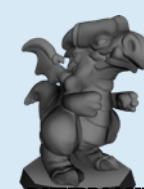
PEACE KEEPER



RESCUER



RESTLESS KING



BABY DRAGON



ALCHIMISTE

Legendary Crystal Dwarfs
(1 de chaque type)

Ogres



« I n’y a pas de repas trop gras, pas de bouteille trop profonde ou de vengeance trop insignifiante pour être ignorée. On se régale, on boit, on se bat. J’ai vu une fois une guerre déclarée pour le dernier morceau de dinde. »

À première vue, on pourrait penser que les ogres ne sont que des êtres chaotiques sans culture ni manières. Mais la nature même de la société des Dwarfs est basée sur eux. Ils font le nécessaire pour maintenir la paix et en assument la responsabilité.

Les ogres se présentent sous toutes sortes de formes et de tailles. Certains sont grands et forts, tandis que d’autres sont des ingénieurs maigrichons, réaffectant des bâtiments et fabriquant toutes sortes d’outils et d’engins explosifs.

Les ogres ne sont pas aussi doués pour la collecte de ressources que les dwarfs, ou habiles à la chasse que les elfes, mais ils excellent à fléchir les règles en leur faveur. Ils sont toujours prêts à se chamailler et à créer des histoires.

Au combat, les ogres sont des adversaires brutaux, s’appuyant sur leurs tactiques rusées et leurs troupes sacrificiables pour générer un maximum de dégâts.

Dans les temps anciens, les ogres étaient au service de méchants seigneurs brûlant les terres à la recherche de tessons ravageurs. C’étaient des gemmes qui pouvaient contenir suffisamment de magie pour contrôler l’esprit de hordes entières de monstres géants et tenter les héros les plus purs.

Pendant la Grande Guerre d’Hiver, Berka, le haut commandant de l’ogresse, a détruit le dernier des tessons ravageurs. Les ogres se sont alors rebellés contre leurs maîtres, bannissant à jamais les méchants seigneurs. Ils se réorganisèrent en petites (et très chaotiques !) bandes de mercenaires, alliées à l’armée du Red King.

Ces bandes d’ogres guerriers choisissaient leurs chefs par des épreuves de force brute. Souvent, les pires tyrans, et non les ogres les plus brillants, accédaient au pouvoir et devenaient rois. Mais la force ne suffit pas contre le froid. De nombreuses bandes de guerriers ont péri, laissant leurs rois fous déchus errer sur nos terres.

Parfois cependant, un nouveau commandant se lève avec suffisamment de force et d’intelligence pour devenir le prochain empereur.

OGRES pour Dwarf7s fall

1. Démarrage de la configuration

Les ogres commenceront le jeu avec 7 cartes royaume orange et deux cartes ogre aléatoires dans leur main, un objectif secret aléatoire et les 7 ogres sur leur campfire.



2. Aptitudes spéciales :

Réciprocité: Toutes les cartes (objectifs secrets, cartes ogre et décrets royaux) qui affectent les dwarfs fonctionneront de la même manière sur les ogres.

Rassemblement lent: Les ogres ne ramassent pas les gemmes aussi bien que les dwarfs. Pour accomplir une tâche dans une mine, vous devrez avoir 3 ogres dessus, quel que soit le coût d'action décrit sur la carte de la mine (exemple : récolter une émeraude nécessite 3 ogres au lieu de 2).

Vol : Chaque fois que vous effectuez une action d'ogre envers un adversaire (comme Brute, Ambush, Panic, etc. ou l'aptitude du King Ogre), après avoir résolu la carte, vous obtenez un gold de la réserve.

Une vie de Fête: Les ogres comptent chaque carte de royaume qui vaut -2 VP dans les murs de leur château (y compris leur propre château) comme +2 VP à la place.



Exemple de vie de fête:



Si les ogres terminent une partie en partageant un royaume, ils marqueront plus de points de victoire que leurs voisins (car ils marquent +2 au lieu de -2).

Dans cet exemple, le joueur rouge marque 4 VP pour son royaume, et les ogres marquent 12 VP.

3. Classes Légendaires :

En dépensant une action et en défaussant les gemmes requises, vous pouvez surclasser l'un des ogres de votre campfire en Légendaire (Ogre King, Alchimiste ou Baby Dragon). Les ogres légendaires conservent les capacités de leur tribu, mais ont également des capacités spéciales et marqueront des points de victoire (VP) supplémentaires à la fin de la partie.

Ogre King:

Coût : dépensez 2 gold et un diamant pour remplacer un de vos ogres par l'Ogre King.



Placer l'Ogre King de votre campfire sur une carte kingdom est une action gratuite. Par une action, vous pouvez défausser un dwarf adverse de la même carte kingdom que votre Ogre King.



Avoir l'Ogre King vous rapporte 4 VP à la fin de la partie.



Alchimiste:

Coût : dépensez 1 rubis pour remplacer un de vos ogres par l'Alchimiste.



En dépensant une action avec l'Alchimiste, vous transformez une gemme en n'importe quelle autre gemme (sauf le gold en rubis).



Avoir l'Alchimiste vous rapporte 2 VP à la fin de la partie.



Baby Dragon:

Coût : dépensez 1 carte ogre pour remplacer un de vos ogres par le Baby Dragon.



Vous ignorez toutes les aptitudes de monstre émanant des monstres de la même carte kingdom que votre Baby Dragon. Ces monstres continuent à affecter les autres joueurs comme d'habitude.



Avoir le Baby Dragon vous rapporte 2 VP à la fin de la partie.



Ogres pour Dwar7s Winter

1. Démarrage de la configuration:

Les ogres commenceront la partie avec 10 cartes Héros de départ marquées d'un ruban orange et 7 ogres sur leur plateau de joueur.



2. Nouvelles aptitudes musicales :

Réciprocité: Toutes les cartes qui affectent les dwarfs fonctionneront de la même manière sur les ogres.



Placez 1 ogre dans une zone Mine.



Placez 1 ogre dans une zone Forest.



Placez 1 ogre dans une zone Field.



Dépensez un wood pour placer un bâtiment dans une zone.



Placez (ou déplacez) un ogre dans chaque zone avec un bâtiment que vous avez placé.



Retirez 1 de vos ogres d'une Forest pour produire 3 wood.



Retirez 1 de vos ogres d'un Field pour produire 3 food.



Retirez 1 de vos ogres d'une mine pour produire 3 Stone.



Retirez 1 de vos ogres du plateau de jeu pour gagner 3 gold.



Dépensez 2 gold pour surclasser 1 de vos ogres en Légendaire.

3. Bâtiments:

* L'utilisation de bâtiments nécessite la musique Ocarina, incluse dans l'extension Enchanted Forest.

Placer un bâtiment : Les camps de bûcherons ne peuvent être construits que dans une zone Forest, les moulins à vent dans une zone Field, et les mines dans une zone Mine. Vous ne pouvez pas construire dans une zone qui a déjà un bâtiment.

À la fin de la partie, vous gagnez 1 VP pour chaque bâtiment que vous avez en jeu.



Dans cet exemple, les ogres jouent leur carte Ocarina pour placer un ogre dans chacune des zones où ils ont un bâtiment !

4. Classes Légendaires:

Le Sage vous permet de surclasser l'un des ogres de votre plateau de joueur en Légendaire pour un coût de 2 gold. Lorsque vous remplacez l'un des ogres de votre plateau de joueur par le Légendaire de votre choix (Ogre King, Alchimiste ou Baby Dragon), remettez la figurine remplacée dans la boîte. Vous pouvez avoir vos 3 ogres légendaires en jeu. Les ogres légendaires conservent les aptitudes de leur tribu, mais ont également des aptitudes spéciales. Chaque Légendaire que vous avez en jeu à la fin de la partie vous rapporte 2 VP.



Ogre King:

Placer le Roi Ogre sur le plateau est une action gratuite qui peut être effectuée une fois par tour, à n'importe quel moment de votre tour.

Après l'avoir placé, vous pouvez générer une nouvelle catastrophe pour repousser un monstre adjacent d'une zone.



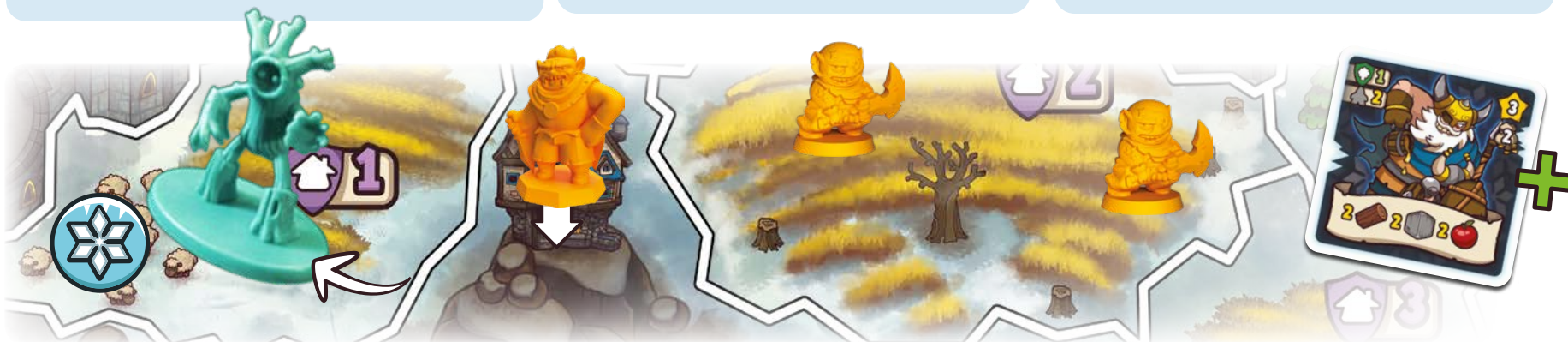
Alchimiste :

Chaque fois que vous produisez des ressources dans une zone avec un alchimiste, vous pouvez choisir n'importe quelle autre ressource ou gold à la place.



Baby Dragon:

Vous ignorez toutes les aptitudes de monstres émanant des monstres de la même zone que votre Baby Dragon. Ces monstres continuent à affecter les autres joueurs comme d'habitude.



Dans cet exemple, le joueur place gratuitement l'Ogre King puis révèle une catastrophe supplémentaire pour repousser le Tréant d'1 zone.



Dans cet exemple, le joueur ogre défause son ogre dans le cadre de l'effet de la carte. Au lieu de produire 3 stones, car leur alchimiste est présent, ils produisent 3 gold.



Dans cet exemple, lorsque le Dire Wolf attaque, le joueur ogre ne perdra pas de food car il a un Baby dragon dans cette zone.

Ogres pour Dwarf7s Spring:

1. Démarrage de la configuration:

Les Ogres commencent la partie avec 7 cartes Héros de départ marquées d'un ruban orange, 1 carte Fée et 1 carte Dragon de niveau 1. Sur leur plateau de joueur, ils commencent avec 7 ogres, 12 colonies et 1 forteresse.

Lorsque vous jouez avec des ogres, mélangez 9 cartes Monstre dans le paquet d'expédition, au lieu des 6 cartes Monstre habituelles.



2. Aptitudes spéciales :

Réciprocité: Toutes les cartes qui affectent les dwarfs fonctionneront de la même manière sur les ogres.



Force des ogres: Obtenez +1 succès chaque fois que vous combattez des monstres.



Magie du Chaos: Obtenez +1 carte fée au début de chaque ère.



Encore une fois espèce d'asticot: Ordonnez à un ogre de répéter une action que vous avez déjà effectuée à cette époque.



Dans cet exemple, c'est le premier tour des ogres et ils exécutent l'action de construction en plaçant l'une des colonies de leur chaîne de production alimentaire.

Lors de leur deuxième tour, ils placent leur ogre sur le point d'action spécial ogre et répètent la même action qu'ils ont effectuée au tour précédent (construire une autre colonie à partir de la chaîne de production alimentaire).

3. Bâtiments:

Lors de la mise en place, donnez à tous les joueurs un exemplaire de chaque bâtiment. Les bâtiments sont conservés dans la trésorerie des joueurs avant d'être construits.

Placer un bâtiment: Par une action libre, vous pouvez dépenser 4 wood pour placer un bâtiment sur un terrain sauvage où se trouve un ogre. Il ne peut y avoir plus de 3 bâtiments sur le même terrain sauvage. Les camps de bûcherons ne peuvent être construits que sur un pétale de Forest, les moulins à vent sur les collines et les mines sur les mines.

Quartier général de la milice : Lorsque vous combattez des monstres, les bâtiments comptent pour 3 de vos ogres. Les bâtiments ne vous aident pas à rassembler des ressources.

En fin de partie, chacun de vos bâtiments en jeu vous rapporte 1 VP.



Par une action libre, le joueur ogre paye 4 Wood pour construire son camp de bûcherons dans la Forest.



Chaque fois que vous placez un ogre pour combattre un monstre, révélez 3 cartes héros supplémentaires pour y avoir votre camp de bûcherons!

4. Classes Légendaires:

Par une action libre, vous pouvez surclasser un ogre de votre bastion en Légendaire (Ogre King, Alchimiste ou Baby Dragon) en défaussant 4 pièces gold de votre trésorerie. Les ogres légendaires conservent les aptitudes de leur tribu, mais ont également des aptitudes spéciales. À la fin de la partie, chaque ogre Légendaire vous rapporte 1 VP.

Ogre King:

Lorsque vous placez l'Ogre King sur une terre sauvage avec un monstre, vous pouvez soit le combattre, soit effrayer le monstre, le faisant se déplacer vers une terre sauvage vide.



Alchimiste:

Si votre alchimiste participe à une action de collecte, vous pouvez choisir de collecter n'importe quel type de ressource à la place.



Baby Dragon:

Vous ignorez toutes les aptitudes de monstres émanant des monstres de la même terre sauvage que votre Baby Dragon. Ce monstre continue à affecter les autres joueurs comme d'habitude.



Exemples:



En plaçant l'Ogre King dans cette terre sauvage, les ogres pouvaient soit révéler 2 héros pour combattre la Witch, soit déplacer la Witch vers la mine puis rassembler des ressources!



Dans cet exemple, le joueur ogre révèle 3 cartes héros : une pour l'alchimiste, une pour l'ogre ordinaire et une pour avoir une colonie. Il choisit alors de récolter 3 gold au lieu de 3 wood en utilisant l'aptitude spéciale de son Alchimiste.



Dans cet exemple, le Baby Dragon du joueur ogre annule l'effet de la Witch. Ainsi, ils récolteront 2 food pour construire leur colonie.

Half-bloods



“Nous nous battons pour nos fils et nos filles afin qu’ils ne mettent pas les pieds sur le champ de bataille pendant de nombreuses lunes, ou espérons-le jamais.”

Avant que le Red King n’unifie les royaumes, les trolls protégeaient ces terres. Ils avaient un lien spécial avec la terre, étant capables de récolter la magie de l’or et des gemmes... mais sans jamais trop en prendre.

Alors que le king devenait plus gourmand, la plupart des trolls décidèrent qu’il était temps de s’éloigner vers des terres inexplorées.

Mais, Berka, l’ogresse haut commandant, est tombée amoureuse d’un troll... Il vivait sous un pont. Il était redoutable, mais gentil. Leurs descendants ont été chassés des royaumes ogres et sont devenus une tribu barbare, errant sur les terres, jusqu’à l’arrivée de l’hiver.

À mesure que les températures diminuaient, courir vers des terres plus chaudes n’était plus une option. Avec l’aide du puissant Troll, les half-bloods ont envahi les territoires occidentaux des Terres des Dwarfs, pénétrant lentement dans l’une des colonies construites pour combattre les géants du givre.

“C’était vraiment des moments difficiles... Nous manquions de food et certains jours nous avions à peine assez de wood pour un campfire. Mais les forces ennemies étaient trop puissantes pour qu’un dwarf puisse les affronter seul, alors une alliance a été conclue. » Suivant les conseils du Sage, les dwarfs offraient un abri aux half-bloods, en échange d’une protection. Et c’était le bon choix. Si les half-bloods avaient rejoint l’armée du monstre, les dwarfs auraient péri.

On dit que leur chef, le roi des Half-Blood, a échangé sa vue contre la sagesse et sa voix contre la force, devenant ainsi l’épéiste le plus redoutable à avoir jamais parcouru les royaumes. Ses fidèles guerriers se battent toujours avec l’un de leurs yeux couverts en signe de respect, le suivant tête la première au combat.

Les half-bloods n’ont aucune éducation formelle, ils ne sont donc pas capables de former des alchimistes, mais ce sont de redoutables guerriers, expérimentés sur les champs de bataille et dans les épreuves de la vie.

Étant une tribu barbare nomade, les half-bloods sont capables de se déplacer rapidement à travers les royaumes. Ils croient que la famille est la seule chose qui mérite d’être protégée. Tout le reste peut être remplacé.

Half-bloods pour Dwar7s fall

1. Démarrage de la configuration:

Les half-bloods de Dwar7s Fall sont une tribu nomade. **Ils n'ont pas de carte castle et, en tant que tels, ne marquent pas de VP des cartes kingdom.** Les half-bloods commencent le jeu avec 7 cartes kingdom bleu clair et deux cartes ogre aléatoires dans leur main, 7 half-bloods sur leur campfire et **pas d'objectif secret!**



2. Aptitudes spéciales:

Réciprocité: Toutes les cartes (objectifs secrets, cartes ogre et décrets royaux) qui affectent les dwarfs fonctionneront de la même manière sur les half-bloods.

Travail acharné: Les half-bloods sont aussi efficaces à la mine que les dwarfs.

Belliqueux: Comptez les half-bloods adjacents dans le but de vaincre un monstre.

Violent: Vous pouvez retirer UN half-blood pour retirer un autre dwarf de la même carte kingdom.

Repas épique: Les half-bloods commencent la partie sans objectif secret, mais tous les 3 monstres qu'ils tuent comptent pour un objectif (aux fins d'initier la phase de fin de partie) et vous rapportent 7 VP pour chaque objectif, à la fin de la partie.



Dans cet exemple, les Half-bloods marquent 12 VP pour avoir vaincu les monstres plus 7 VP en raison de leur aptitude Repas épique.

3. Classes Légendaires:

En dépensant une action et en défaussant les gemmes requises, vous pouvez surclasser l'un des half-bloods de votre campfire en légendaire (King de Half-blood, Mighty Troll ou Baby Dragon). Les sang-mêlé légendaires conservent les aptitudes de leur tribu, mais ont également des aptitudes spéciales et marqueront des points de victoire (VP) supplémentaires à la fin de la partie.

Half-blood King:

Coût: dépensez 1 rubis et 1 émeraude pour remplacer l'un de vos half-bloods par King des Half-bloods.



Placer le Half-blood King de votre campfire sur une carte kingdom est une action gratuite. Lorsqu'il combat des monstres, le Half-blood King compte comme un half-blood supplémentaire pour chaque half-blood dans la zone ou les zones adjacentes.



À la fin de la partie, avoir le Half-blood King en jeu vous rapporte 4 VP.



Mighty Troll:

Coût : dépensez 2 gold pour remplacer l'un de vos half-bloods par le Mighty Troll.



Vous pouvez dépenser jusqu'à 2 gold en combattant des monstres ou en minant. Pour chaque gold dépensé, le Mighty Troll compte comme un Half-blood supplémentaire dans la même zone.



À la fin de la partie, avoir le Mighty Troll en jeu vous rapporte 2 VP.



Baby Dragon:

Coût: dépensez 1 carte ogre pour remplacer l'un de vos half-bloods par le Baby Dragon.



Vous ignorez toutes les aptitudes de monstre émanant des monstres de la même carte kingdom que votre Baby Dragon. Ces monstres continuent à affecter les autres joueurs comme d'habitude.



À la fin de la partie, avoir le Baby Dragon en jeu vous rapporte 2 VP.

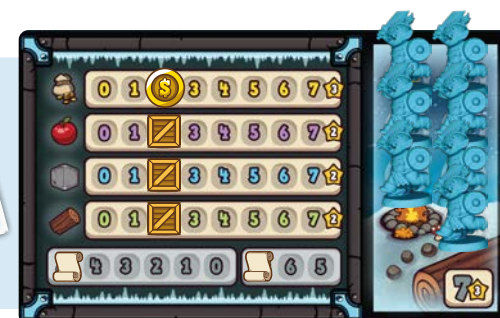


Half-bloods pour Dwarf7s Winter:

1. Démarrage de la configuration:

Les Half-bloods commenceront la partie avec 10 cartes de héros de départ marquées d'un ruban bleu clair et 7 troupes de half-bloods sur leur plateau de joueur.

Belliqueux: Vous comptez les half-bloods dans les territoires adjacents dans le but de vaincre un monstre.



2. Nouvelles aptitudes musicales:

Réciprocité: Toutes les cartes qui affectent les dwarfs fonctionneront de la même manière sur les half-bloods.



Gagnez 1 food ou 1 gold.



Gagnez 1 stone ou 1 gold.



Gagnez 1 wood ou 1 gold.



Placez ou déplacez jusqu'à 2 de vos half-bloods.



Dépensez 2 gold pour surclasser 1 de vos half-bloods en Légendaire.



Retirez 1 de vos half-bloods pour placer un bâtiment dans cette zone.



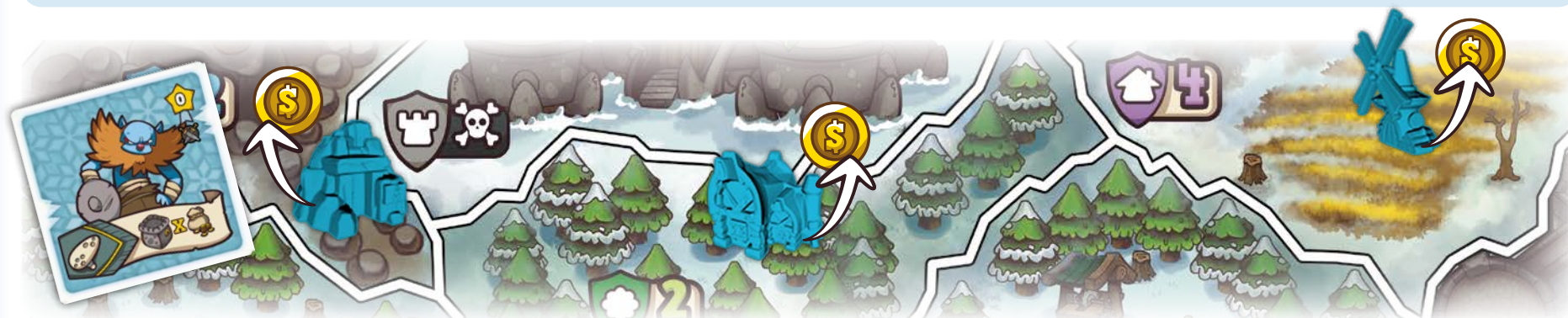
Produisez 1 gold dans chacun de vos bâtiments.

3. Bâtiments :

* L'utilisation de bâtiments nécessite la musique Ocarina, incluse dans l'extension Enchanted Forest.

Placer un bâtiment: Les camps de bûcherons ne peuvent être construits que dans une zone Forest, les moulins à vent dans une zone Field, et les mines dans une zone Mine. Vous ne pouvez pas construire dans une zone qui a déjà un bâtiment.

À la fin de la partie, vous gagnez 1 VP pour chaque bâtiment que vous avez en jeu.



Dans cet exemple, les half-bloods jouent leur carte Ocarina pour obtenir 3 gold de leurs bâtiments !

4. Classes Légendaires :

Le Sage vous permet d'upgrade l'un des half-bloods de votre plateau de joueur en Légendaire pour un coût de 2 gold. Lorsque vous remplacez l'un des half-bloods de votre plateau de joueur par le Légendaire de votre choix (Ogre King, Alchimiste ou Baby Dragon), remettez la figurine remplacée dans la boîte. Vous pouvez avoir tous vos 3 half-bloods légendaires en jeu. Les half-bloods légendaires conservent les aptitudes de leur tribu, mais ont également des aptitudes spéciales. Chaque Légendaire que vous avez en jeu à la fin de la partie vous rapporte 2 VP.



Half-blood King:

Placer le Half-blood King sur le plateau est une action gratuite qui peut être effectuée une fois par tour, à n'importe quel moment de votre tour. Au combat, la force du Half-blood King est augmentée de 1 par Half-blood dans sa zone ou toute zone adjacente.



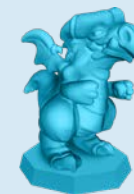
Mighty Troll:

Vous pouvez dépenser jusqu'à 2 gold lorsque vous combattez des monstres ou résolvez des catastrophes. Pour chaque gold dépensé, le Mighty Troll compte comme un Half-Blood supplémentaire dans la même zone.



Baby Dragon:

Vous ignorez toutes les aptitudes de monstres émanant des monstres de la même zone que votre Baby Dragon. Ces monstres continuent à affecter les autres joueurs comme d'habitude.



Dans cet exemple, le Half-blood King entre sur le plateau par une action libre, sa force totale avec 2 half-bloods adjacents est de 5 ! Assez pour vaincre la Chimère!



Dans cet exemple, le Troll dépense 1 gold, 4 stone et 2 wood pour résoudre la catastrophe.



Dans cet exemple, lorsque le Dire Wolf attaque, le joueur Half-blood ne perdra pas de food car il a un Baby dragon dans cette zone.

Half-bloods pour Dwarf7s Spring:

1. Démarrage de la configuration:

Les Half-bloods commencent la partie avec 7 cartes Héros de départ marquées d'un ruban bleu clair, 1 carte Fée et 1 carte Dragon de niveau 1. Sur leur plateau de joueur, ils commencent avec 7 half-bloods, 12 colonies et 1 forteresse.

Lorsque vous jouez avec des half-bloods, mélangez 9 cartes Monstre dans le paquet d'expédition, au lieu des 6 cartes Monstre habituelles.



2. Aptitudes spéciales:

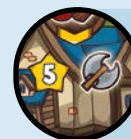
Réciprocité: Toutes les cartes qui affectent les dwarfs fonctionneront de la même manière sur les half-bloods.



Parties de raid: Une fois par ère, échangez l'une de vos colonies avec celle d'un adversaire. Prenez les ressources indiquées ci-dessous.



Chasseurs expérimentés: Lorsqu'ils combattent un monstre, les half-bloods des lieux adjacents participent également au combat.



Aiguiser vos armes : +1 succès chaque fois que vous combattez des monstres. Vous obtenez également 5 VP à la fin de la partie.



Ne craignez rien : Vous pouvez placer un Half- blood pour obtenir une carte fée ou ignorer toutes les aptitudes des monstres de cette ère.



Au début de chaque ère, les half-blood peuvent échanger une colonie contre chacune de leurs équipes de raid révélées.



S'ils le font, ils collectent également les ressources indiquées sous la cible!



Bien que cela puisse être utilisé pour échanger une colonie dans un point d'eau, cela ne leur donnerait aucune ressource.

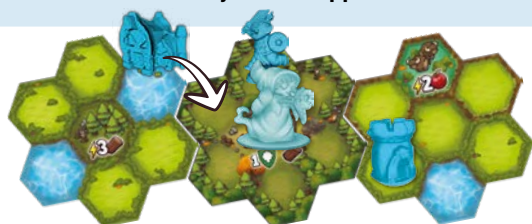
3. Bâtiments:

Lors de la mise en place, donnez à tous les joueurs un exemplaire de chaque bâtiment. Les bâtiments sont conservés dans la trésorerie des joueurs avant d'être construits.

Placer un bâtiment: Par une action libre, vous pouvez dépenser 4 wood pour placer un bâtiment sur une terre sauvage où vous avez un half- blood. Il ne peut y avoir plus de 3 bâtiments sur la même terre sauvage. Les camps de bûcherons ne peuvent être construits que sur un pétale de Forest, les moulins à vent sur les collines et les mines sur les mines.

Raquette de protection: Chaque fois que les half-bloods se Rassemblent ou Combattent dans des terres sauvages où ils ont des bâtiments, ils obtiennent 2 gold de la réserve.

En fin de partie, chacun de vos bâtiments en jeu vous rapporte 1 VP.



Dans cet exemple, par une action libre, le joueur Half-blood paye 4 wood pour construire son camp de bûcherons dans la forêt.



Lorsque vous placez un Half-blood pour combattre la Witch, votre bâtiment vous rapporte 2 gold et vous n'ajoutez pas de carte supplémentaire !

4. Classes Légendaires:

Par une action libre, vous pouvez surclasser un half-blood de votre bastion en Légendaire (Ogre King, Alchimiste ou Baby Dragon) en défaussant 4 gold de votre trésorerie. Les half-bloods légendaires conservent les aptitudes de leur tribu, mais ont également des aptitudes spéciales. À la fin de la partie, chaque half-blood Légendaire vous rapporte 1 VP.

Half-blood King:

Au combat, la force du Half-blood King est augmentée de 1 par Half-blood dans sa terre sauvage ou toute zone adjacente.



Mighty Troll:

Vous pouvez dépenser un gold pour obtenir 2 cartes Héros supplémentaires pour rassembler des ressources ou combattre des monstres.



Baby Dragon:

Vous ignorez toutes les aptitudes de monstres émanant des monstres de la même terre sauvage que votre Baby Dragon. Ce monstre continue à affecter les autres joueurs comme d'habitude.



Exemples:



Dans cet exemple, le Half-blood King a une force de 1 plus 1 pour avoir un Half-blood adjacent.



Si le joueur déverrouille l'aptitude des chasseurs expérimentés, il peut également ajouter un autre +1 du half-blood adjacent, révélant 3 cartes héros !



Dans cet exemple, le joueur Half-blood paye 1 gold pour piocher 2 cartes Héros supplémentaires lors de la collecte, obtenant 3 Wood de son action de collecte.



Dans cet exemple, le joueur Half-blood collectera 2 food en construisant sa colonie car son Baby Dragon lui permet d'ignorer l'aptitude de la Witch.

Crystal Dwarfs



“Les dernières années de retour à la surface ont été difficiles. Quelque part, nos jours d’exil nous manquent. Peut-être ne retrouverons-nous la paix que dans les profondeurs de nos grottes de cristal.”

Il y a des centaines d’années, pendant la Grande Guerre d’Hiver, la Dark Princess et ses troupes ont fait le sacrifice ultime. Elles ont scellé l’entrée des grottes de cristal de l’intérieur, empêchant l’armée des géants du givre de conquérir les terres des dwarfs.

Pour accomplir un exploit aussi impossible, la Dark Princess a épuisé toute sa magie, ne sachant pas qu’elle était enceinte. « Elle nous a tous sauvés, mais a également consommé toute la magie du bébé. » Sans magie, nous ne pourrions jamais faire appel à la puissance du tonnerre pour nous libérer de notre exil.

Ces héros étaient présumés morts et le Red King a revendiqué la victoire dans cette bataille.

Après le décès de la Dark Princess, son fils a fouillé les grottes à la recherche du Sage, le premier dwarf à avoir mis les pieds sur ces terres.

Le Sage était plus ancien que les montagnes elles-mêmes et a vu des empires s’élever et s’effondrer. Si quelqu’un connaissait un moyen de récupérer sa magie, ce serait lui.

Dans son cœur, le jeune prince espérait que le Sage lui donnerait une issue, mais il n’y en avait pas. « Ta mère avait une volonté si forte qu’elle a changé le cours du destin. Je crains que ce qui est perdu ne puisse être retrouvé ».

Alors le prince a travaillé dur pour son peuple. Plus dur que n’importe quel autre roi avant lui. Plus dur que n’importe quel autre dwarf. Il avait deux fils, tous deux nés sans magie, mais dotés d’une volonté irrépressible d’être une force du bien.

Au fil des générations, les survivants se sont adaptés aux profondeurs des grottes de cristal. Vivant avec des ressources rares depuis si longtemps, les Crystal Dwarfs sont bien meilleurs pour la cueillette que leurs cousins dwarf. Mais pas aussi désireux de combattre des monstres.

Il y a cinq ans, avec l’aide des géants, ils sont finalement remontés à la surface pour découvrir un monde qui les craint et les déteste.

Crystal Dwarfs pour Dwar7s fall

1. Démarrage de la configuration:

Les Crystal Dwarfs commenceront le jeu avec 9 cartes kingdom noires dans leur main, un objectif secret aléatoire et les 7 crystal dwarfs sur leur campfire.



2. Aptitudes spéciales :

Réciprocité : Toutes les cartes (objectifs secrets, cartes ogre et décrets royaux) qui affectent les dwarfs fonctionneront de la même manière sur les crystal dwarfs.

Méfiant : Vous ne pouvez pas utiliser l'action de creuser ni marquer des Victory Points depuis le château d'un autre joueur.

Cœur de cristal: Une fois par tour, par une action libre, vous pouvez transformer une de vos gemmes en diamant.

Sanctuaire: À la fin de la partie, chaque monstre à l'intérieur de votre royaume vous rapporte 2 VP.



Si les crystal dwarfs terminent une partie en partageant un royaume, ils marqueront plus de victory points que leurs voisins. **Dans cet exemple, le dwarf rouge marque 9 VP pour son royaume, et les crystal dwarfs marquent 11 VP.**

3. Classes Légendaires:

En dépensant une action et en défaussant les gemmes requises, vous pouvez surclasser l'un des crystal dwarfs de votre campfire en légendaire (Restless King, Rescuer, Peace Keeper, Alchimiste ou le Baby Dragon). Les crystal dwarfs légendaires conservent les aptitudes de leur tribu, mais ont également des aptitudes spéciales et marqueront 2 Victory Points (VP) supplémentaires à la fin de la partie.



Restless King

Coût: dépensez 2 rubis pour remplacer un de vos crystal dwarfs par le Restless King.



Le Restless King compte comme 2 dwarfs lorsqu'il exploite la mine ou combat des monstres dans sa zone. Il n'est pas retiré de la carte kingdom lorsque sa tâche est accomplie.



Rescuer

Coût: dépensez 1 diamant pour remplacer un de vos crystal dwarfs par le Rescuer.



Lorsque vous placez ou déplacez le Rescuer, vous pouvez échanger l'un de vos crystal dwarfs sur cette carte kingdom avec le dwarf d'un adversaire.



Peace Keeper

Coût: dépensez 1 diamant pour remplacer un de vos crystal dwarfs par le Peace Keeper.



Si le Peace Keeper est présent sur le château d'un autre joueur, vous pouvez utiliser son action de fouille et marquer des Victory Points de fin de partie pour les châteaux du royaume partagé.



Alchimiste:

Coût: dépensez 1 diamant pour remplacer un de vos crystal dwarfs par l'Alchimiste.



En dépensant une action avec l'Alchimiste vous transformez une gemme en n'importe quelle autre gemme (sauf le gold en rubis).



Baby Dragon:

Coût: dépensez 1 diamant pour remplacer un de vos crystal dwarfs par le Baby Dragon.



Vous ignorez toutes les aptitudes de monstre émanant des monstres de la même carte kingdom que votre Baby Dragon. Ces monstres continuent à affecter les autres joueurs comme d'habitude.



Crystal Dwarfs pour Dwar7s Winter:

1. Démarrage de la configuration:

Les Crystal dwarfs commenceront la partie avec 10 cartes de héros de départ marquées d'un ruban noir et 7 crystal dwarfs sur leur plateau de joueur.



2. Nouvelles aptitudes musicales:

Réciprocité: Toutes les cartes qui affectent les dwarfs fonctionneront de la même manière sur les crystal dwarfs.



Produisez 1 wood par Forest que vous occupez.



Produisez 1 food par Field que vous occupez.



Produisez 1 stone par Mine que vous occupez.



Obtenez 1 gold ou placez/déplacez 1 de vos dwarfs.



Dépensez 2 gold pour surclasser 1 de vos dwarfs en Légendaire.



Rapprochez un monstre du château et placez un bâtiment dans une zone où vous avez un dwarf.



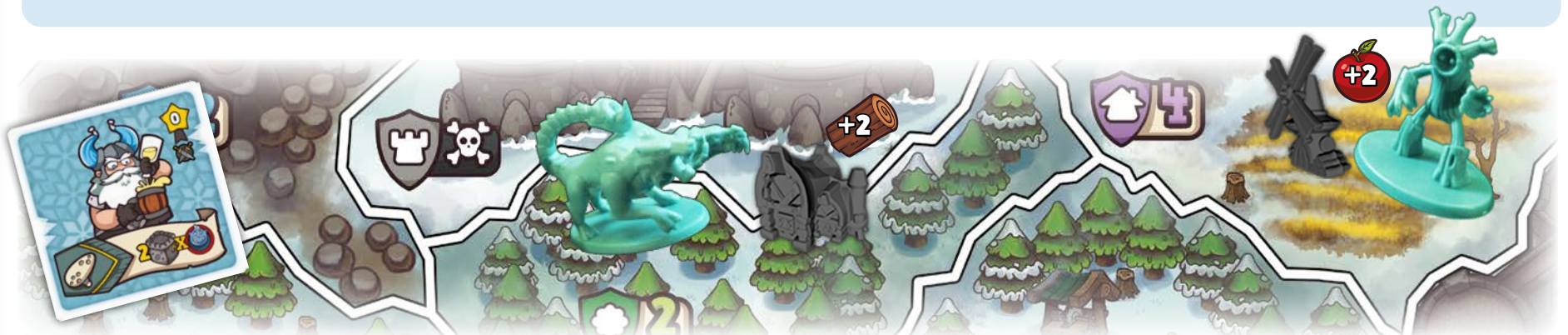
Produisez 2 ressources de votre choix dans chaque zone où vous avez un bâtiment et un monstre présents.

3. Bâtiments:

* L'utilisation de bâtiments nécessite la musique Ocarina, incluse dans l'extension Enchanted Forest.

Placer un bâtiment: Les camps de bûcherons ne peuvent être construits que dans une zone Forest, les moulins à vent dans une zone Field, et les mines dans une zone Mine. Vous ne pouvez pas construire dans une zone qui a déjà un bâtiment.

À la fin de la partie, vous gagnez 1 VP pour chaque bâtiment que vous avez en jeu.



Dans cet exemple, le joueur Crystal Dwarf joue sa carte Ocarina pour produire 2 ressources de son choix dans chaque zone occupée par un de ses bâtiments. Ils gagnent 2 wood et 2 food.

4. Classes Légendaires:

Le Sage vous permet de mettre à niveau l'un des crystal dwarfs de votre plateau de joueur en Légendaire pour un coût de 2 gold. Remplacez vos crystal dwarfs par un Légendaire de votre choix (Restless King, Rescuer, Peace Keeper, Alchimiste ou Baby Dragon), en remettant la figurine remplacée dans la boîte. Vous pouvez avoir tous vos 5 crystal dwarfs légendaires en jeu. Les crystal dwarfs légendaires conservent les aptitudes de leur tribu, mais ont également des aptitudes spéciales. Chaque Légendaire que vous avez en jeu à la fin de la partie vous rapporte 2 VP.



Restless King

Lorsque vous utilisez le Restless King pour résoudre une catastrophe ou combattre un monstre, ne le renvoyez PAS sur le plateau du joueur. Il reste dans sa zone.



Rescuer

Si le Rescuer est sur le plateau de jeu, vous pouvez produire des ressources dans les zones sinistrées. Il n'a pas besoin d'être dans la même zone que la catastrophe.



Peace Keeper

Si le Peace Keeper est sur le plateau de jeu, vous pouvez produire des ressources dans les zones avec un monstre. Il n'a pas besoin d'être dans la même zone que le monstre.



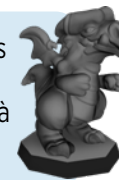
Alchimiste:

Chaque fois que vous produisez une ressource dans une zone avec votre Alchimiste, vous pouvez choisir n'importe quelle autre ressource ou gold à la place.



Baby Dragon:

Vous ignorez toutes les aptitudes de monstres émanant des monstres de la même zone que votre Baby Dragon. Ces monstres continuent à affecter les autres joueurs comme d'habitude.



Après avoir résolu la catastrophe, vous remettez le jeton disaster dans la réserve et seul le Crystal Dwarf retourne sur votre plateau de joueur. Le Restless King restera dans sa zone.



Si le Rescuer est sur le plateau de jeu, vous pouvez produire dans les zones sinistrées !



Si le Peace Keeper est sur le plateau de jeu, vous pouvez produire dans les zones avec des monstres !



Dans cet exemple, le joueur Crystal Dwarf choisit de produire des gold au lieu du wood en utilisant sa carte Lute.



Dans cet exemple, lorsque le Dire Wolf attaque, le joueur Crystal Dwarf ne perdra pas de food, car il a un Baby dragon dans cette zone.

Crystal Dwarfs pour Dwarf7s Spring:

1. Démarrage de la configuration :

Les Crystal dwarfs commencent la partie avec 7 cartes Héros de départ marquées d'un ruban noir, 1 carte Fée et 1 carte Dragon de niveau 1. Sur leur plateau de joueur, ils commencent avec 7 Crystal dwarfs, 12 colonies et 1 forteresse.



2. Aptitudes spéciales:

Réciprocité: Toutes les cartes qui affectent les dwarfs fonctionneront de la même manière sur les crystal dwarfs.



Constructeurs d'aqueduc : Vous pouvez construire vos colonies sur des points d'eau. Lorsque vous le faites, prenez une ressource de votre choix.



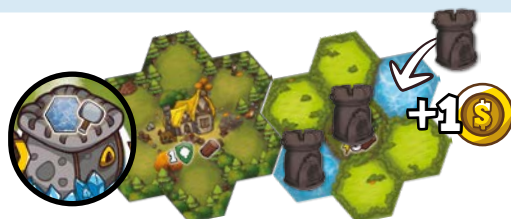
Explorateurs: Obtenez +2 succès chaque fois que vous rassemblez des ressources.



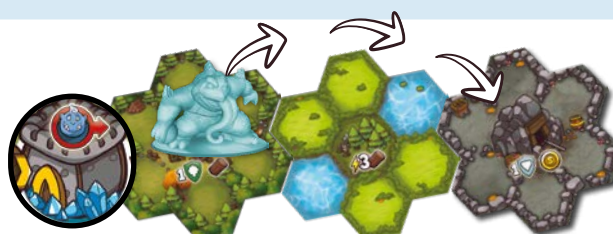
Chamans: Une fois par ère, lors de la phase de production, vous pouvez déplacer un monstre d'une terre sauvage vers une autre terre sauvage vide.



Cartographes: Obtenez +2 succès chaque fois que vous rassemblez des ressources. Vous obtenez également 5 VP à la fin de la partie.



Les constructeurs d'aqueducs vous permettent de construire dans des zones où les autres joueurs ne peuvent pas et aussi de collecter les ressources de votre choix !



En utilisant votre aptitude de chaman, vous pouvez déplacer des monstres d'une terre sauvage à une autre.

3. Bâtiments:

Lors de la mise en place, donnez à tous les joueurs un exemplaire de chaque bâtiment. Les bâtiments sont conservés dans la trésorerie des joueurs avant d'être construits.

Placer un bâtiment: Par une action libre, vous pouvez dépenser 4 wood pour placer un bâtiment sur une terre sauvage où vous avez un crystal dwarf. Il ne peut y avoir plus de 3 bâtiments sur le même terrain sauvage. Les camps de bûcherons ne peuvent être construits que sur un pétale de Forest, les moulins à vent sur les collines et les mines sur les mines.

Refuges: Les bâtiments comptent comme 3 crystal dwarfs lors de la collecte de ressources, mais ne vous aident pas à combattre les monstres.

En fin de partie, chacun de vos bâtiments en jeu vous rapporte 1 VP.



MOULIN À VENT

CAMP DE BÛCHERONS

MINE



Dans cet exemple, par une action libre, le joueur crystal dwarf paye 4 wood pour construire son camp de bûcherons dans la forêt.



Chaque fois que vous placez un crystal dwarf pour collecter, révélez 3 cartes héros supplémentaires pour y avoir votre camp de bûcherons !

4. Classes Légendaires:

Par une action libre, vous pouvez surclasser un crystal dwarf de votre bastion en Légendaire (Ogre King, Alchimiste ou Baby Dragon) en défaussant 4 gold de votre trésorerie. Les crystal dwarfs légendaires conservent les aptitudes de leur tribu, mais ont également des aptitudes spéciales. À la fin de la partie, chaque crystal dwarf Légendaire vous rapporte 1 VP.

Restless King

Après avoir été placé sur la carte du monde, le Restless King reste sur la carte du monde entre les Ères. Ainsi, lors de votre prochaine phase de production, prenez un crystal dwarf ordinaire de la réserve et placez-le sur votre bastion.



Rescuer

Lorsque vous placez le Rescuer sur la carte du monde, vous pouvez échanger l'un de vos crystal dwarfs avec un dwarf adversaire.



Peace Keeper

Vous pouvez utiliser les forteresses ennemies pour piocher des cartes de héros lorsque vous combattez ou que vous vous réunissez avec le Peace Keeper.



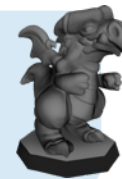
Alchimiste:

Si votre alchimiste participe à une action de collecte, vous pouvez choisir de rassembler n'importe quel type de ressource.



Baby Dragon:

Vous ignorez toutes les aptitudes de monstres émanant des monstres de la même zone que votre Baby Dragon. Ces monstres continuent à affecter les autres joueurs comme d'habitude.



Be Soyez conscient de l'endroit où vous placez votre Restless king, car il ne reviendra pas dans votre bastion entre les Ères. Il reste sur la carte du monde, vous aidant à vous battre ou à rassembler jusqu'à la fin de la partie. À sa place sur le bastion, placez un autre crystal dwarf de la boîte de jeu.



En plaçant le Rescuer, le joueur crystal dwarf peut également échanger immédiatement un dwarf adversaire avec un crystal dwarf sur la carte du monde !



Utiliser le Peace Keeper pour combattre, vous permettra de piocher 4 cartes héros (1 pour lui-même, 1 pour la colonie, 2 pour la forteresse des ogres)



Dans cet exemple, le joueur recueillerait 3 wood, mais choisirait à la place de prendre 3 gold.



Dans cet exemple, le joueur crystal dwarfs collectera 2 food en construisant sa colonie car son Baby Dragon lui permet d'ignorer l'aptitude de la Witch.

Le mur est tombé

Pour jouer à ce module croisé, vous aurez besoin de Dwar7s Winter et de Dwar7s Spring.

« Il y a un calme avant la tempête, un bref moment où l'on se sent presque en sécurité. Au cours des dernières semaines, nous n'avons eu aucune attaque. Au lieu de cela, de plus en plus de monstres se rassemblaient près de nos murs... En attente... Ils savent quelque chose que nous ignorons. Nous devons nous préparer, avant qu'il ne soit trop tard... »

La Breach:

Configuration supplémentaire: Mélangez toutes les catastrophes d'une Breach avec les autres catastrophes.

Breach: ces catastrophes se produisent sur les zones de pont ! Si un monstre apparaît dans une zone avec une Breach, déplacez-le immédiatement vers une zone plus près du château.

Reconstruire le mur: pour résoudre une catastrophe Breach, vous devez défausser les dwarfs d'une zone adjacente, effectuer l'effet Breach et dépenser les ressources nécessaires !

		
Générez immédiatement un monstre supplémentaire (en ignorant la limite du nombre de joueurs et l'emplacement sur sa carte)	Rapprochez un monstre d'un pas vers le château.	Défaussez une des cartes Héros de votre main et remettez-la dans la boîte de jeu.



Lors de la phase 1.3 "renforts de monstres", lorsqu'un monstre apparaît sur un mur qui a une breach, vous le rapprochez immédiatement d'un pas vers le château.



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur Ogre défausse 2 de chaque ressource, génère un nouveau monstre (Ice Chimera) au MÊME emplacement que la breach et défausse deux ogres dans la zone adjacente pour supprimer la catastrophe de la Breach. Cela leur rapporte 2 gold.

Défenses fortifiées:

Toutes les tribus (dwarfs, crystal dwarfs, elves, half-bloods et ogres) sont capables de construire des tours de guet et des citadelles, en utilisant les mêmes règles que ci-dessous. Si vous combinez ce module avec l'extension Enchanted Forest, les tours de guet et les citadelles ne sont pas considérées comme des bâtiments dans le but de générer des ressources.

Construire des tours de guet:

« La prochaine fois qu'ils viendront, nous serons prêts ! »

Par une action libre, éliminez 2 de vos dwarfs pour placer une tour de guet sur un mur adjacent. Une tour de guet sur un mur adjacent compte comme +1 mini de tribu lors de la lutte contre des monstres ou de la résolution de catastrophes. Vous ne pouvez pas construire une tour de guet sur un mur qui a déjà une tour de guet ou une citadelle.

Chacune de vos tours de guet sur le plateau vous rapporte 1 VP à la fin de la partie.



Le joueur ogre, supprime 2 ogres pour construire une tour de guet !

Une fois construit, il agit comme un ogre supplémentaire dans les zones adjacentes sans être retiré.

Construire des citadelles:

« Les Citadelles nous fourniront des ressources précieuses si nous sommes attaqués, tout en assurant la sécurité de nos familles à l'intérieur de ses quartiers »

Par une action libre, éliminez 2 de vos dwarfs pour placer votre citadelle sur un mur adjacent. Résoudre une catastrophe ou combattre un monstre adjacent à une citadelle nécessite 2 ressources de moins (au choix !). Vous ne pouvez pas construire une citadelle sur un mur qui a déjà une citadelle ou une tour de guet.

Votre citadelle sur le plateau vous rapporte 1 VP en fin de partie.



Le joueur half-blood, enlève 2 half-blood pour construire une Citadelle !

La citadelle leur permet de dépenser moins de ressources pour résoudre des catastrophes ou combattre des monstres dans ces zones !

Les sections de mur sont numérotées de 1 à 8. Vous ne pouvez pas avoir plus d'1 citadelle ou tour de guet dans chaque section du mur. Une citadelle ou tour de guet ne peut jamais être adjacente à plus d'1 zone. En cas de doute, utilisez l'image ci-dessous pour référence:



Si vous jouez en mode famille pour Dwarfs Winter, les citadelles et les tours de guet appliquent leur effet bonus à tous les joueurs des zones adjacentes.