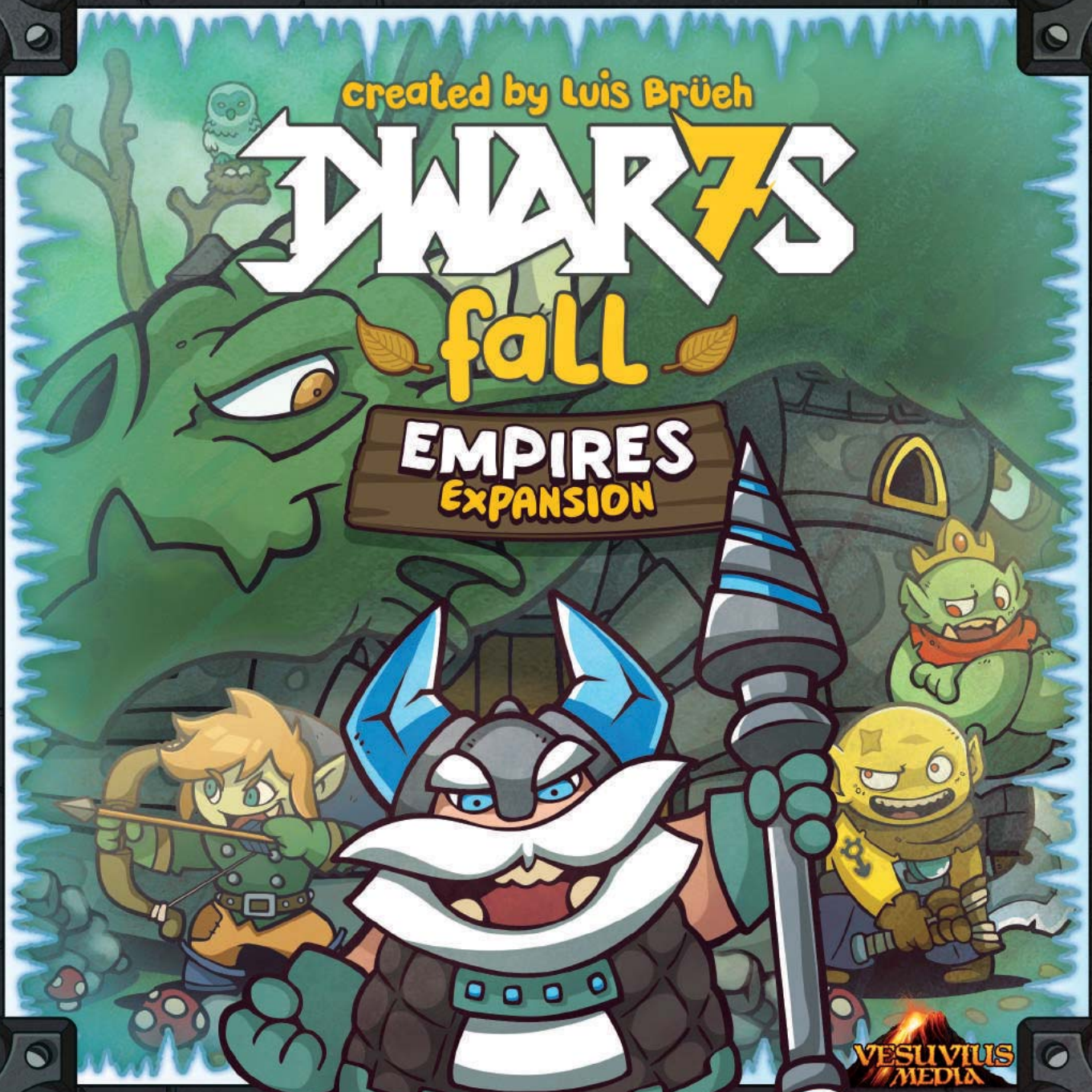


created by Luis Brüh

DWAR7S

fall

EMPIRES
EXPANSION



VESUVIUS
MEDIA

Extension : Empires

A mesure que les températures chutent, d'autres nations se joignent finalement à la lutte pour les ressources. Est-ce que les vilains Ogres prendront le dessus sur les Nains ou est-ce que les Elfes règneront sur tout les Royaumes ? Mais ils ne sont pas les seuls... depuis les profondeurs des grottes de cristal, un nouveau roi Nain est apparu. Il attend sa revanche et certains racontent qu'il peut attirer les redoutables Géants de Glace. L'hiver est proche... Nous devons nous préparer.

Jouer à 5 joueurs ou plus

Afin de réduire la durée globale du jeu lors d'une partie avec de nombreux joueurs, nous vous recommandons vivement de passer le déclenchement de la fin de partie de 3 à 2 cartes Objectifs complétés (les cartes Objectifs Commerciaux et Objectifs Secrets sont comptabilisés).

Décret Royal

Les Décrets Royaux sont des cartes permettant aux joueurs confirmés d'ajuster certaines règles de base afin de rendre l'expérience de jeu parfaitement adaptée à leur groupe de joueurs : augmentation ou réduction des temps morts, durée du jeu, stratégies, interactions... Voici les Décrets de l'extension Empire :



Haut ho !



5+



Temps morts



Durée du jeu + 50%

Afin de réduire les temps morts, chaque joueur commence le jeu avec une seule action par tour (au lieu de 3). Vous disposez toujours d'une action supplémentaire si votre château est en jeu.



Les Tunnels cachés



2+



Stratégie

Vous pouvez déplacer un Nain d'une mine en jeu à une autre pour une seule action. Le Royaume où se trouve la mine d'arrivée ne doit pas comporter de Dragon.



Roi Dragon / Invasion Glaciale



2+ Interaction

Les Dragons et Géants annulent les points de victoire de toutes les mines du Royaume où ils se trouvent à la fin du jeu (phase de score). Aucun joueur ne peut placer de nouveau monstre en jeu une fois que la fin du jeu est déclenchée.

Les Elfes

Les Elfes sont les chasseurs de monstres les plus redoutables de tous les Royaumes. Leur habileté légendaire est très utile lorsqu'il s'agit de combattre des monstres tout en recueillant des provisions. Certains racontent même qu'ils peuvent s'allier avec les Ents afin de protéger leurs terres...

1. Main de départ :



Les Elfes débutent la partie avec les cartes Royaume violettes, un Objectif Secret et les 7 pions Elfes violets.

2. Forces et faiblesses :

- **Réciprocité** : toutes les cartes (Objectifs Secrets, Ogres et Décrets Royaux) s'appliquant aux Nains s'appliquent également aux Elfes.
- **Lente Récolte** : les Elfes n'extraient pas les gemmes aussi habilement que les Nains. Pour récolter une gemme, un Elfe doit placer 3 pions, peu importe le nombre requis par la mine (ex : récupérer une Émeraude nécessitera 3 Elfes au lieu de 2).
- **Précision Elfique** : vos pions sont capables de combattre des monstres à distance. Pour résoudre un combat, vos Elfes se trouvant sur les cartes adjacentes sont aussi comptabilisés (à condition qu'une muraille ne les bloque pas). Vous devez cependant posséder au moins 1 Elfe sur la carte du Monstre pour pouvoir le combattre.
- **Tir parfait** : les monstres vaincus rapportent 4 PV au lieu de 3.
- **Ecailles de Monstre** : Une fois par tour, comme action gratuite, vous pouvez vous défausser d'une carte Monstre vaincu (la replacer dans la boîte) afin de piocher pour 4 PV de gemmes (ex : un Or et un Rubi).
- **Classes** : Vous pouvez acheter le Dragon comme pion supplémentaire et améliorer un de vos Elfes en Alchimiste.



Si vous avez 2 Elfes sur la carte du Dragon et 3 autres sur la mine adjacente, vous pouvez terrasser le Dragon ET récupérer la gemme en même temps. Les deux autres Elfes étant bloqués par une muraille, ils ne pourront prendre part au combat, mais ils pourront néanmoins compléter la tâche de leur carte (carte Ogre).

Les Ogres

A première vue, on pourrait penser que les ogres ne sont que des êtres chaotiques, sans culture ni manières. Mais il s'avère que la nature même de la société naine repose sur eux : ce sont eux qui font le nécessaire pour préserver la paix en s'occupant du sale boulot. Alors que la fin de l'automne arrive, un Ogre un peu fou s'est proclamé Chef de Clan et a décidé de prendre sa part de Royaume !

1. Main de départ :



Les Ogres débutent la partie avec les cartes Royaume oranges, 2 cartes Ogres, un Objectif Secret et les 7 pions Ogres oranges.

2. Forces et faiblesses :

- **Réciprocité** : toutes les cartes (Objectifs Secrets, Ogres et Décrets Royaux) s'appliquant aux Nains s'appliquent également aux Ogres.
- **Lente Récolte** : les Ogres n'extraient pas les gemmes aussi habilement que les Nains. Pour récolter une gemme, un Ogre doit placer 3 pions, peu importe le nombre requis par la mine (ex : récupérer une Émeraude nécessitera 3 Ogres au lieu de 2).
- **Une vie de Fête** : les Ogres considèrent toutes les cartes Royaume valant -2 PV dans les murs de leur Royaume comme des cartes valant +2PV.
- **Vol** : à chaque fois que vous jouez une carte Ogre, vous pouvez aussi récupérer une carte Butin. Gardez ces cartes en face de vous.
- **Prêteur sur gage** : une fois par tour, comme action gratuite, vous pouvez défausser jusqu'à 4 cartes Butin (remplacez les dans la pioche) afin de récupérer des gemmes d'une valeur égale (ex : 4 butins contre 2 émeraudes).
- **Classes** : vous pouvez acheter le Roi Ogre comme pion supplémentaire et améliorer un de vos Ogres en Alchimiste.



Lors de l'installation, placez la pioche Butin à côté des cartes Gemmes.



3 Ogres sur votre château vous rapportera 2 cartes Ogre.



Nains de Cristal

Ils venaient des profondeurs des grottes de cristal. Ils nous ressemblaient beaucoup, mais... leurs coeurs étaient froids et leurs âmes consumées par la haine. Sans aucune hésitation, ils déchainèrent les créatures à notre rencontre. Nous n'avions aucune chance...

1. Main de départ :



Les Nains de Cristal débutent la partie avec les cartes Royaume noires, un Objectif Secret et les 7 pions Nains de Cristal noirs.

2. Forces et faiblesses :

- **Réciprocité** : toutes les cartes (Objectifs Secrets, Ogres et Décrets Royaux) s'appliquant aux Nains s'appliquent également aux Nains de Cristal.
- **Récolte de gemmes** : le nombre requis est indiqué sur la carte.
- **Méfiance** : vous ne pouvez pas utiliser le château de vos adversaires pour creuser.
- **Invasion Glaciale** : tant que les Nains de Cristal sont en jeu, le Décret Royal «Invasion Glaciale» est toujours actif.
- **Coeur de Glace** : une fois par tour, comme action gratuite, vous pouvez transformer l'une de vos gemmes en Diamant.
- **Âme de Glace** : même si un Géant de Glace est présent dans votre Royaume, vous ne perdez ni vos actions supplémentaires ni les PV de vos mines.
- **Classes** : vous pouvez améliorer vos Nains de Cristal en Roi, Gardien, Guerrier et Alchimiste.
- **Casques de Diamant** : améliorer vos Nains vous coûte un Diamant de plus que le coût normal.



Les Nains de Cristal ne sont pas affectés par la présence du Géant de Glace ou par le décret Royal «Invasion Glaciale».

Les Classes Empire

*Améliorer un ouvrier vous coûtera une action, des gemmes et un de vos pions.
Avoir des ouvriers améliorés à vos ordres vous octroiera des points de victoire à la fin du jeu !*

Alchimiste :

Effet : pour 1 action, transformez une gemme en une autre gemme (sauf l'Or en Rubis).

Coût :



Guerrier :

Effet : pour 1 action, déplacez un pion adverse sur la carte où se trouve votre guerrier vers une carte adjacente.

Coût :



Gardien :

Effet : les cartes Ogres ne peuvent cibler une carte Royaume où se trouve un Gardien.

Coût :



Roi :

Effet : placer le Roi de votre main sur une carte Royaume est une action gratuite.

Coût :



Roi Ogre :

Effet : pour 1 action, défaussez un pion présent sur la même carte. Placer le Roi Ogre sur une carte Royaume est une action gratuite.

Coût :



Dragon :

Effet : Placer le dragon est une action gratuite. Les cartes Ogres ne peuvent cibler une carte Royaume où se trouve un Dragon.

Coût :



Les Monstres Empire

Les monstres sont des bêtes terrifiantes et territoriales. Vous ne pouvez placer aucune carte Royaume par dessus un Monstre. Avoir un monstre dans les murs de son Royaume empêche le joueur de Creuser depuis son château.



Géant de Glace : bloque les actions supplémentaires des châteaux.



Dragon des Forêts : empêche le travail en mine.



Grand Méchant Loup : bloque les auberges.



Ents : bloque les actions supplémentaires des châteaux.

Oeufs de Dragons

Lors d'une partie à moins de 4 joueurs, remplacez les cartes Oeufs 4+ dans la boîte. Mélangez les cartes restantes avec les autres cartes Objectif Commercial. Pour réaliser un objectif commercial, vous devez procéder à un échange au Magasin. Placez-y 3 pions et, durant la phase de résolution de votre tour, échangez le nombre de gemmes + le nombre de monstres vaincus indiqué par la carte. La carte Monstre est remplacée dans la boîte et les gemmes dans leur pioche respective. Placez ensuite une nouvelle carte Objectif Commercial.



Placez 3 Nains



Défaussez ces cartes...



... pour obtenir cette carte !

Description des cartes offertes :



Boulet de démolition

Retirez tous les pions de la tuile ciblée et (si possible), creusez cette tuile !



Chasseur

Votre Royaume doit posséder au moins 3 monstres vivants.



Citadin

Votre Royaume doit posséder au moins 3 Auberges (taverne ou Magasin).



Sorcier

Vous devez avoir au moins 5 Diamants en main.



CONCEPTEUR & ARTISTE : Luís Brüh

CREATEURS : Constantine Kevorque and Anastasios Grigoriadis

TESTEURS : Alan Farias, Alexandros Manos, André Pretzel, André Teruya, Bebel Ribeiro, Dustin Gaspard, Evellyn Brühmüller, Fernando Celso, Igor Knop, Irene Theoharopoulos, Jake Clancey-Edwards, Jon-Paul Decosse, Karen Soarele, Lucas Andrade, Luis Francisco, Mac Schwarz Crow, Moisés Pacheco, Richard Courchese, Sam Fraser, Rafael Souza, Rodrigo Deus, Stefani Angelopoulos, Thiago Leite, Xenia Theoharopoulos.

TRADUCTION FRANCAISE : Pit0780

RELECTURE & CORRECTIONS : zephyx / MrPetocask