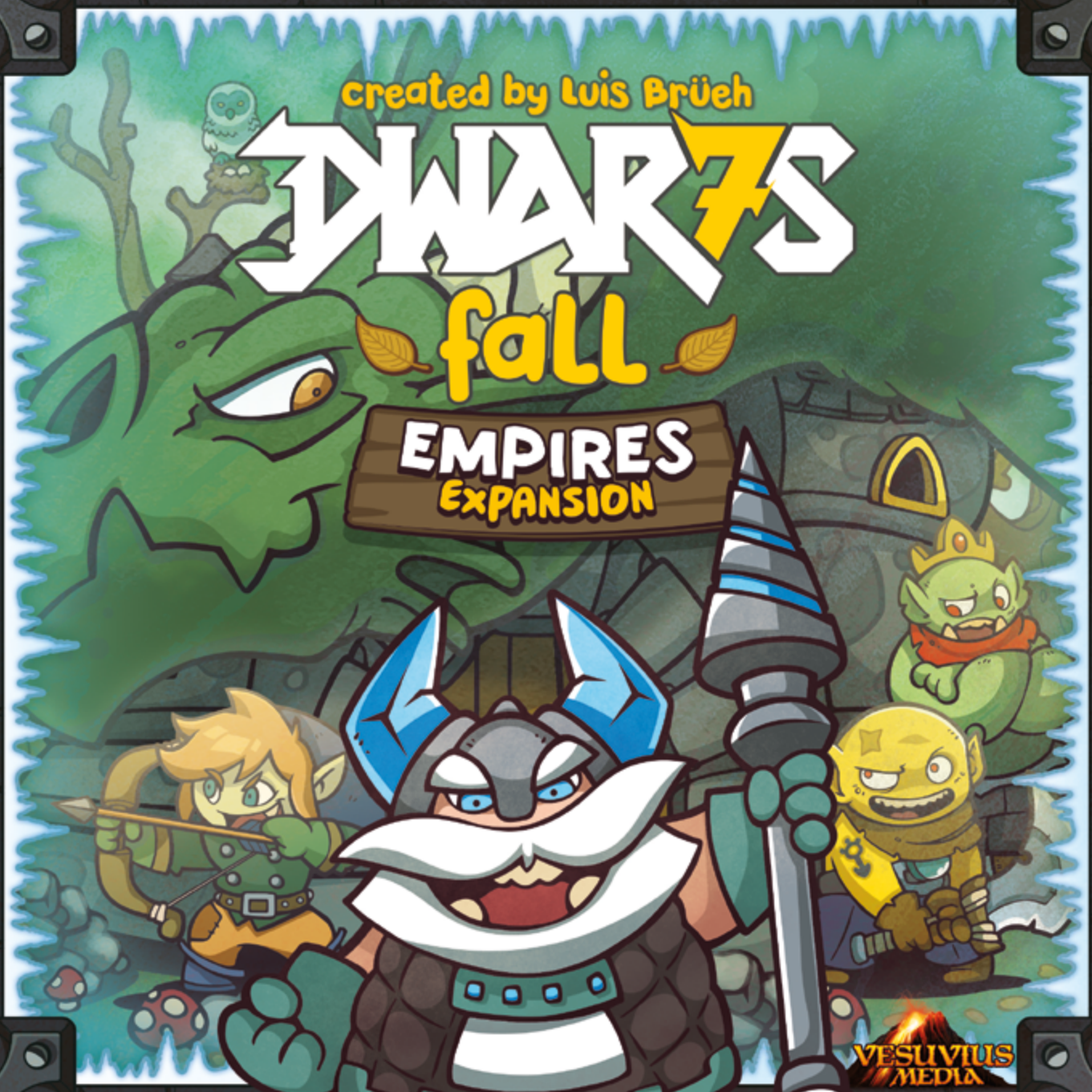


created by Luis Brüh

DWAR7S

fall

EMPIRES
EXPANSION



VESUVIUS
MEDIA

La expansión de Los imperios

A medida que la temperatura disminuye, las otras naciones finalmente se unen a la batalla por los recursos. ¿Los ogros desagradables prevalecerán sobre los enanos o los elfos gobernarán todos los reinos?! Pero no están solos en esta lucha ... desde el fondo de las cuevas de cristal, un rey enano más emerge. El invierno está cerca ... Los reinos necesitan prepararse.

Esta expansión introduce 3 nuevas razas de jugadores: los Elfos, los Ogros y los Enanos de Cristal. Cada raza sigue todas las reglas del juego, pero además tienen algunas características adicionales. Puedes usarlas para reemplazar a los Enanos cuando juegan hasta 4 jugadores, o añadir más de 4 jugadores al juego.

Componentes:



Baraja los objetivos secretos y tarjetas de ogro junto con sus barajas del juego base. Los objetivos de comercio se barajan siguiendo algunas reglas como se describe en “Huevos de dragón”. Con el fin de desatar todo el potencial de la expansión de los imperios se recomienda combinarla con la expansión del decreto real (si no la tienes, has a un lado todos los componentes de las clases de imperio, fogatas, decretos reales y escenarios).

Jugando con 5 o más jugadores:

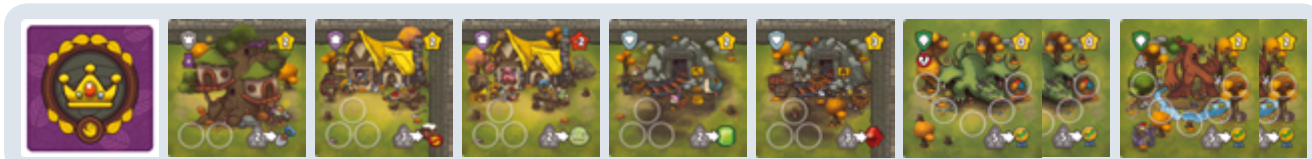
Con el fin de reducir la longitud total del juego en un grupo más grande de jugadores, recomendamos encarecidamente cambiar la activación del final del juego a **dos objetivos completados, en lugar de tres** (los objetivos de comercio y los objetivos secretos también cuentan para este límite).

Si desea reducir el tiempo de inactividad te recomendamos que actives el decreto real “high ho”.

Jugando como un elfo

Los elfos son los cazadores de monstruos más efectivos en los reinos. Su precisión élfica es extremadamente útil para combatir a las bestias mientras recogen las provisiones para el próximo invierno.

1. . Mano inicial:



Los elfos empezarán el juego con las cartas del reino moradas, un objetivo secreto al azar y los 7 meeples elfos morados.

2. fortalezas y debilidades:

Reciprocidad: Todas las cartas (goles secretos, cartas de ogro y decretos reales) Que pueden aplicarse a los enanos funcionarán de la misma manera con los elfos.

Recolección lenta: Los elfos no recogen gemas tan bien como los enanos. De manera que para completar tareas en las minas, los elfos necesitarán tener 3 Meeples encima de esta, no importa el costo de acción descrita en la mina (ejemplo: recoger una esmeralda costará 3 en lugar de 2).

Precisión élfica: Tus meeples son capaces de luchar contra los monstruos desde lejos. Para el propósito de derrotar a un monstruo, también puedes contar meeples de elfos de tarjetas adyacentes no bloqueadas por las paredes. Necesitas al menos 1 elfo en la tarjeta de monstruo para matarlo con éxito.

Disparo Limpio: Los monstruos derrotados por los elfos valen 4 PV en lugar de 3.

Escamas de monstruo: Una vez por turno, como acción libre puedes descartar un monstruo derrotado a la caja. Si decides hacerlo, puedes recoger gemas de valor de hasta 4 VP (ejemplo: un oro y un rubí).

Clases (para elfos): Usted puede comprar el dragón como un extra meeples y mejorar uno de tus elfos en el alquimista.

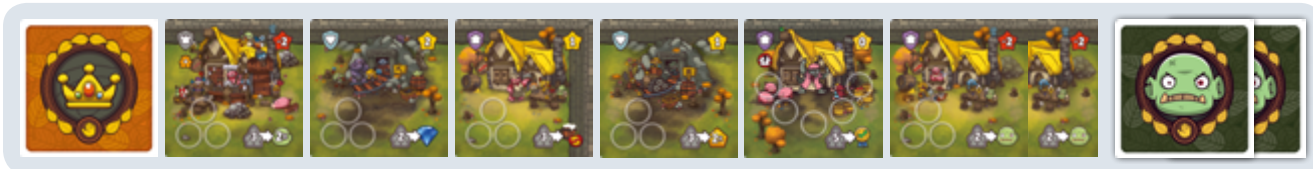


SI TIENES 2 MEEPLES EN LA TARJETA DEL DRAGÓN Y OTROS 3 EN UNA MINA ADYACENTE, PUEDES MATAR EL DRAGÓN Y TAMBIÉN TOMAR LA GEMA DESPUÉS. COMO LOS OTROS DOS ELVES SON BLOQUEADOS POR UNA PARED NO PUEDEN UNIRSE A ESTA LUCHA PERO ELLOS AÚN CONSIGUEN SU TARJETA DE ORO.

Jugando como un ogro

A primera vista, puedes pensar que los ogros son sólo seres caóticos sin cultura ni modales. Pero la naturaleza misma de la sociedad enana depende de ellos. Hacen lo que se necesita para mantener la paz y asumir la culpa por ello. Como la caída se acerca a su final, una banda de ogros se hizo pícara y decidió tomar una parte de los reinos por sí mismos.

1. Mano inicial:



Ogros iniciará el juego con las cartas del reino naranja, dos tarjetas ogro al azar, un objetivo secreto al azar y los 7 ogros naranja.

2. fortalezas y debilidades:

Reciprocidad: Todas las cartas (objetivos secretos, cartas ogro y decretos reales) que pueden aplicarse a los enanos funcionarán de la misma manera con los ogros.

Recolección lenta: Los ogros no recogen gemas tan bien como enanos. De manera que para completar tareas en las minas, los ogros tendrán que tener 3 Meeples encima de esta, no importa el costo de acción descrita en la mina (ejemplo: recoger una esmeralda costará 3 en lugar de 2).

Una vida de fiesta: Los ogros cuentan cada carta de reino que valga -2 VP dentro de sus murallas del castillo (incluyendo su propio castillo) como +2 VP en su lugar.

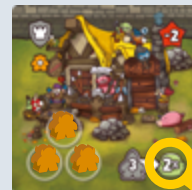
Robo: Cada vez que realizas una acción hacia un meeple enemigo (como Brutal, Emboscada, Pánico o la habilidad de tu Rey) usted también consigue una bolsa robada. Las bolsas robadas no entran en tu mano. Puedes mantenerlas en el tablero a tu lado.

Prestamista: Una vez por turno, como una acción libre puedes descartar hasta 4 bolsas robadas de nuevo a su pila. Si eliges hacerlo, puedes reunir gemas hasta el mismo valor en VP (ejemplo: 4 bolsas robadas pueden ser comercializadas por 2 esmeraldas).

Clases (para ogros): Puedes comprar el Rey Ogro como un extra meeple y mejorar uno de tus ogros en el alquimista.



EN LA FASE DE CONFIGURACIÓN, COLOCA LOS BOLSOS ROBADOS JUNTO A LAS TARJETAS DE GEMAS.



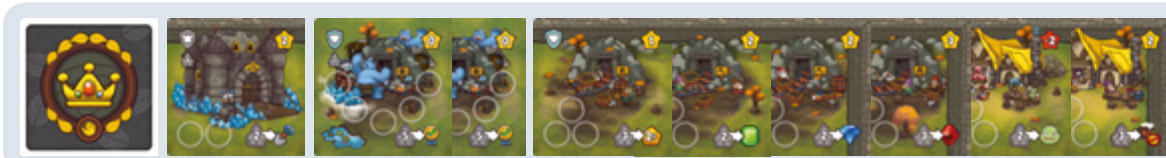
SI LLEVAS 3 MEEPLES AL CASTILLO DE LOS OGROS, OBTIENES 2 TARJETAS DE OGRO.



Jugando como un enano de cristal

Desde el fondo de las cuevas de cristal llegaron. Parecían casi como nosotros. Pero sus corazones estaban fríos y sus almas oscurecidas por el odio. Sin duda alguna ellos desataron las criaturas sobre nosotros. Nunca tuvimos una oportunidad.

1. Mano inicial:



Los enanos de cristal comenzarán el juego con las cartas del reino negro, un objetivo secreto al azar y los 7 meeple de enanos negros.

2. Fortalezas y debilidades:

Reciprocidad: Todas las cartas (objetivos secretos, cartas ogro y decretos reales) que pueden aplicarse a los enanos funcionarán de la misma manera con enanos de cristal.

Recolectar gemas: sólo tienes que colocar la cantidad exacta de meeple descritos en la tarjeta de la mina con el fin de cumplir con la tarea.

Sospechoso: No puedes usar el catillo de otros jugadores.

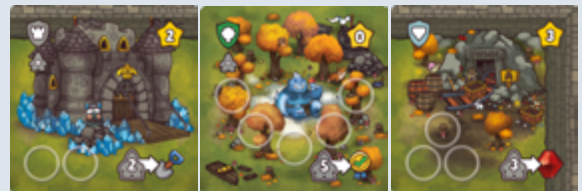
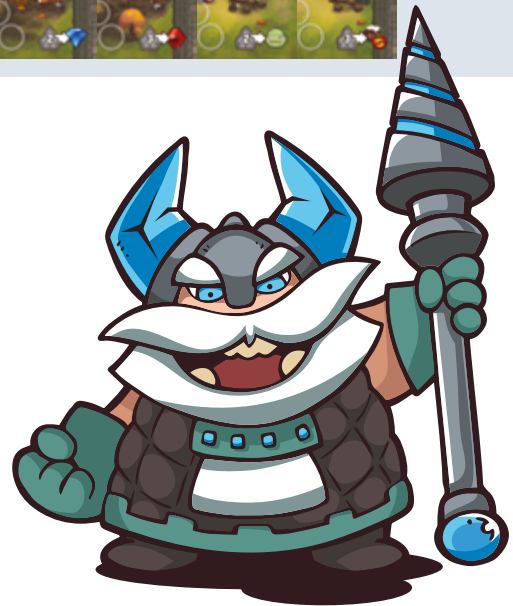
Invasión helada: Cuando los enanos de cristal están en juego, el decreto real de invasión helada siempre estará activo.

Corazón Congelado: Una vez por turno, como una acción libre, puedes transformar una de tus gemas en un diamante.

Alma Congelada: No pierdes tu acción extra o los VP de mina (debido a la Invasión Helada) al tener gigantes helados en tu reino.

Clases (para enanos de cristal): Puedes mejorar tus enanos de cristal en rey, guardián, guerrero y alquimista.

Cascos de Diamante: Para actualizar tus meeple en clases te cuesta 1 diamante más que el costo regular para otros enanos. (Ejemplo: necesitas dos diamantes para mejorar uno de tus enanos en guerrero).



LOS ENANOS DE CRISTAL NO SON AFECTADOS POR NINGÚN GIGANTE HELADO O EL DECRETO REAL DE INVASIÓN HELADA.

Las clases de Imperio

Para actualizar tus meeples en meeples de clase, debes gastar una acción durante la fase de acción y las gemas necesarias requeridas. Los meeples mejorados tienen habilidades especiales y puntuaran VP extra al final del juego. los meeples mejorados mantendrán sus rasgos raciales.

Alquimista:

Al usar una acción con el alquimista, puedes transformar una gema en cualquier otra gema (excepto el oro en rubí).



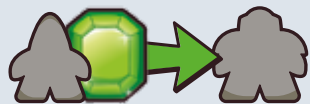
Guerrero:

Al usar una acción con el guerrero se puede mover un meeple enemigo en la misma tarjeta a una tarjeta adyacente.



Guardián:

Una tarjeta del reino que tiene un guardián en ella no puede ser elegida como blanco por las tarjetas del ogro.



Key:

Colocar al rey de tu pila en una tarjeta del reino es una acción libre.



Key ogro:

Al usar una acción con el key ogro, puede descartar un meeple en la misma tarjeta. Colocar el key ogro de tu pila en una tarjeta del reino es una acción libre.



Dragón:

Colocar el dragón de tu pila en una tarjeta del reino es una acción libre. Una tarjeta del reino que tiene un dragón en él no puede ser elegida como blanco por las tarjetas del ogro.



Monstruos de imperio

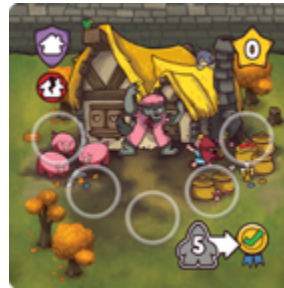
Los monstruos son bestias espantosas y territoriales. No puedes apilar ninguna carta encima de un monstruo. Tener cualquier monstruo dentro de las paredes de un reino evitará que funcione la acción de excavación del castillo.



Gigante helado: Bloquea la acción extra de los castillos.



Dragón del bosque: Bloquea las minas.



Gran Lobo Malo: Bloquea las posadas.



Arbante: Bloquea la acción extra de los castillos.

Huevos de dragón

Si juegas con menos de 4 jugadores, coloca los huevos de 4+ jugadores en la caja. Baraja los huevos restantes del dragón con los otros objetivos de comercio. Para completar cualquier objetivo de comercio debes realizar un comercio en la tienda general. Coloca 3 meeples y en la fase de resolución de tu turno intercambia el número de gemas + monstruo derrotado se muestra en un objetivo para comprarlo. Devuelve las gemas a sus respectivas bajeras de gemas, descarta al monstruo de vuelta en la caja y toma la tarjeta de objetivo de comercio. Rellenar su posición con la carta superior de la baraja de objetivos de comercio.

COLOCA 3 MEEPLES



DESECHAR ESTAS TARJETAS ...



... PARA CONSEGUIR ESTA

Nueva tarjeta Ogro:



Bola de demolición: Elimina todos los meeple de la tarjeta objetivo y luego (si es posible) hacer una acción de excavación ahí.

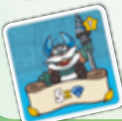
Nuevos objetivos secretos:



Cazador: Tu reino debe tener 3 monstruos vivos o más.



Ciudadano: Tu reino debe tener 3 posadas (tabernas o general Tiendas) o más.



Brujo: Debes tener al menos 5 diamantes en la mano.



Om de Wereldrijkenuitbreiding te kunnen spelen heb je het Dwarfs Fall hoofdspel nodig. Wordt apart verkocht.

Nuevos escenarios:



Damisela en Apuros: Key Dragón, Invasión Helada, Comerciantes Enanos y todos los decretos de Control de Caos.



Señores de La Arena: Túneles ocultos, y todos los decretos del Cerco, Sanguinario y Damisela en Apuros.

Nuevos decretos reales:



High Ho: Cada jugador comienza el juego con sólo 1 acción por turno (En lugar de 3).



Túneles ocultos: Puedes mover un enano de una mina a cualquier mina en el tablero con una sola acción. El reino objetivo no debe tener un dragón dentro de él.



Dragon King / Frost Invasion: durante la fase de puntuación, niega lo VPS de minas con dragones o gigantes en su reino. No se puede activar el final del juego en el mismo turno que jugaste un monstruo de tu mano. Después de que se activa el final del juego los jugadores no pueden jugar nuevos monstruos de su mano.

ARTISTA Y DISEÑADOR: Luís Brüh

DESARROLLADORES: Constantine Kevorke and Anastasios Grigoria-

GRACIAS ESPECIALES: Alan Farias, Alexandros Manos, Almer Briene, André Pretzel, André Teruya, Bebel Ribeiro, Carton Olvidado, Daiskardas, Darren Hsiao, Dustin Gaspard, Evellyn Brühmüller, Fabio Piovesan, Fernando Celso, Igor Knop, Irene Theoharopoulos, Jon-Paul Decosse, Karen Soarele, Kei Kouji, Kolja van der Vaart, Lucas Andrade, Luis Francisco, Mac Schwarz Crow, Moisés Pacheco, Nicolas Quesque, Richard Courchese, Rafael Souza, Rodrigo Deus, Sam Fraser, Stefani Angelopoulos, Thiago Leite, Vin Parker, Wei-Chun Yang, Xenia Theoharopoulos.

MÁS JUEGOS Y SOPORTE EN: WWW.VESUVIUSMEDIA.COM