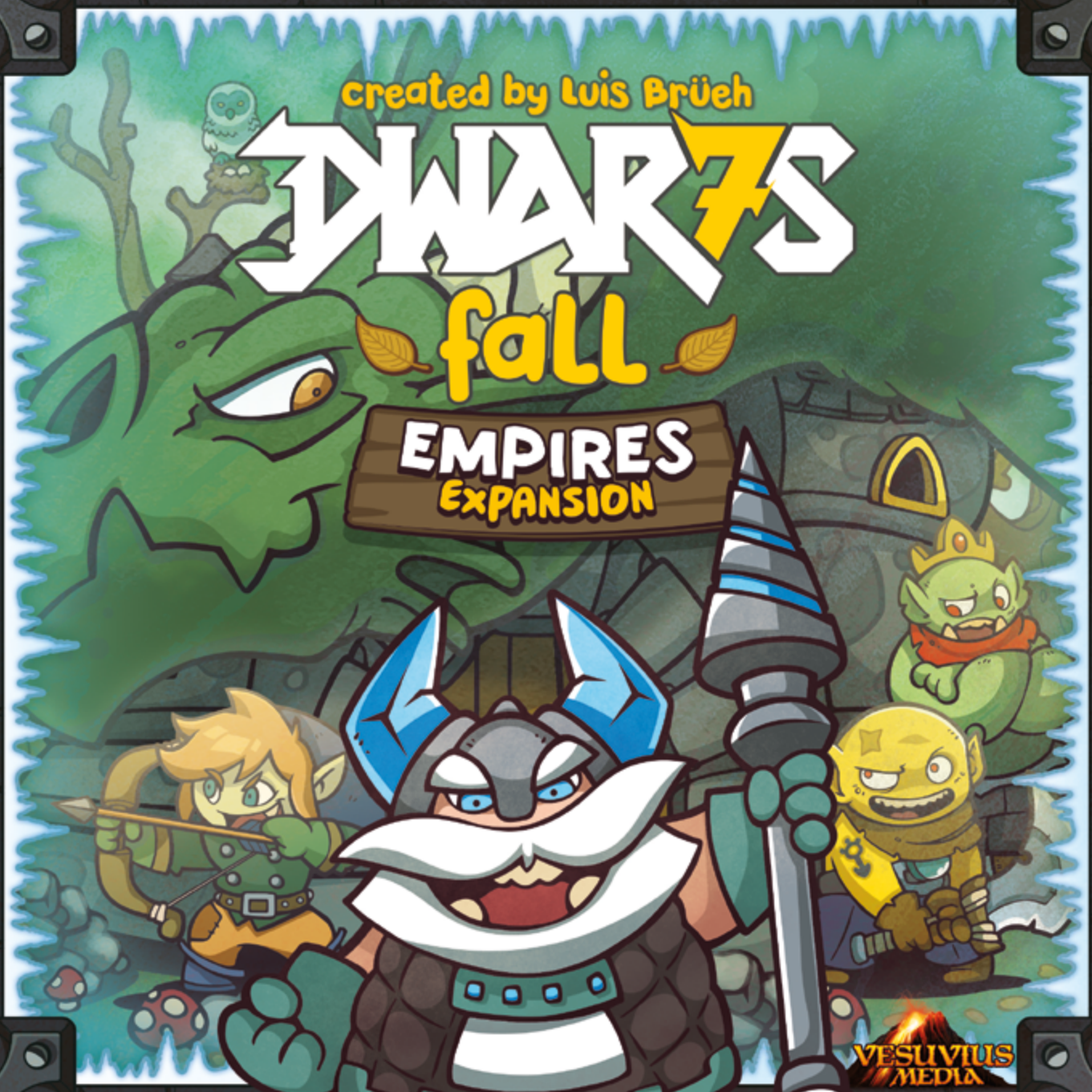


created by Luis Brüh

DWAR7S

fall

EMPIRES
EXPANSION



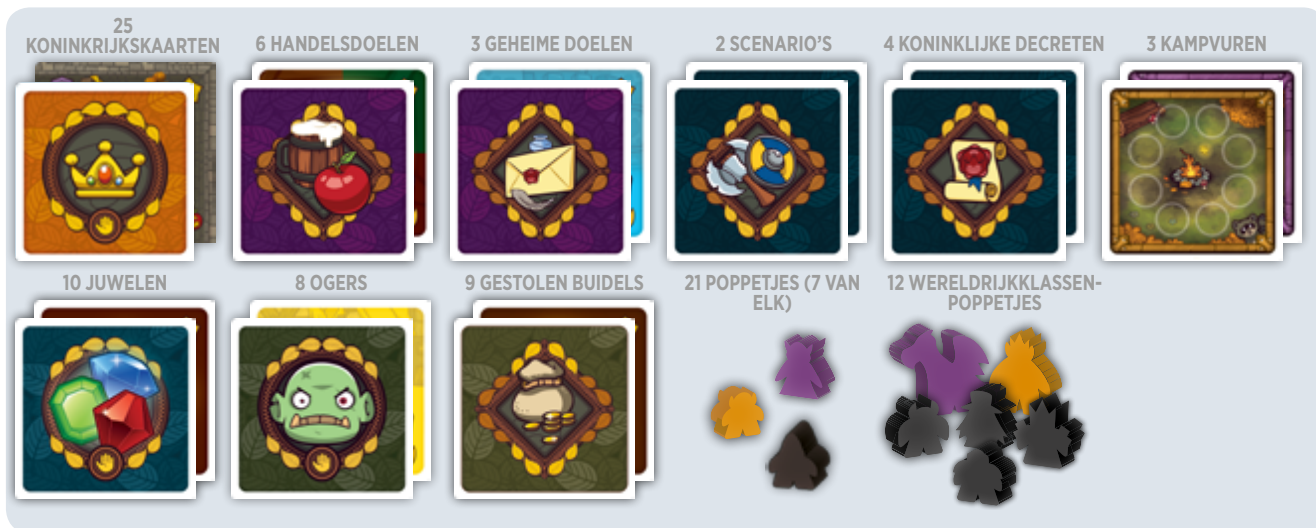
VESUVIUS
MEDIA

De Wereldrijkenuitbreiding

De temperatuur is aan het zakken en meer naties sluiten zich aan bij het gevecht om de grondstoffen. Zullen de akelige ogers zegevieren over de dwergen of zullen de elven alle koninkrijken regeren?! Maar zij zijn niet alleen in dit gevecht... uit het diepst van de kristalgrotten, verrijst nog een dwergkoning. Hij is vol wrok en sommigen beweren dat hij angstaanjagende ijsreuzen kan lokken! De winter is nabij... We moeten ons voorbereiden.

Deze uitbreiding introduceert 3 nieuwe spelersrassen: de Elven, de Ogers en de Kristaldwergen. Elk ras volgt alle regels van het hoofdspel, maar hebben daarbij een paar extra karakteristieken. Je kan ze gebruiken om Dwergen te vervangen wanneer je tot en met 4 spelers speelt of om met meer dan 4 spelers te spelen.

Spelcomponenten:



Schud de geheime doel- en ogerkaarten tezamen met de andere kaarten van het hoofdspel. De handelskaarten dienen te worden geschud volgens de regels zoals beschreven bij "Drakeneieren". Om de volledige potentie van de wereldrijkenuitbreiding goed te benutten wordt het aanbevolen om deze te combineren met de Koninklijke Decreten-uitbreiding (als je die niet hebt, leg dan alle klassen, kampvuren, koninklijke decreten en scenario's opzij).

Een spel met 5 spelers of meer:

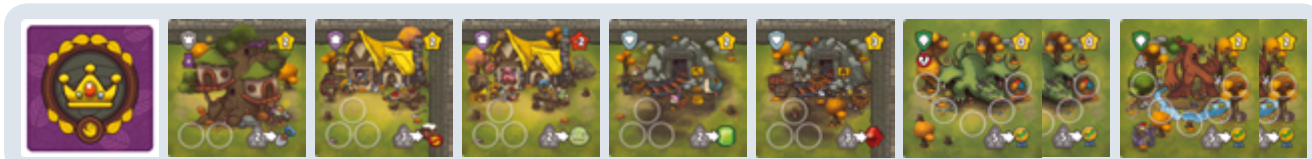
Om met grotere groepen spelers de totale speelduur te verminderen, raden we ten eerste aan om het eindspel te starten bij 2 behaalde doelen, in plaats van 3 (handelsdoelen en ook geheime doelen tellen mee voor deze limiet).

Als je de wachttijd wilt verminderen raden we je aan om de koninklijke decreet "He Hop" te gebruiken.

Spelen als Elf

Elven zijn van alle koninkrijken de effectiefste monsterjagers. Hun elven-accuraatheid is bij het bestrijden van wilde beesten ontzettend nuttig, vooral tijdens het verzamelen van levensmiddelen voor de naderende winter.

1. Starthand:



Elven starten het spel met de paarse koninkrijkskaarten, 1 willekeurig geheim doel en de 7 paarse elvenpoppetjes.

2. Krachten en zwakheden:

Wederkerigheid: Alle kaarten (geheime doelen, ogerkaarten en Koninklijke decreten) die gelden voor dwergen, gelden ook voor elven.

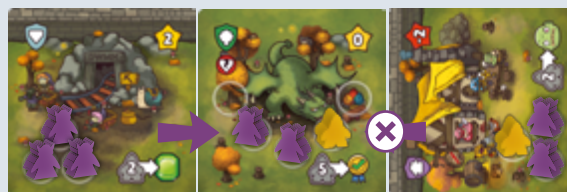
Traag Verzamelen: Elven vergaren juwelen minder goed dan dwergen. Om taken op mijnen te kunnen voltooien, moeten elven er daarom 3 poppetjes op hebben staan, ongeacht de aangegeven actiekosten op de mijn (voorbeeld: een smaragd verzamelen kost 3 in plaats van 2).

Elf-accuraatheid: Jouw poppetjes zijn in staat om monsters van een afstand te bevechten. Voor het verslaan van een monster mag je ook poppetjes meetellen van aangrenzende kaarten, indien ze niet zijn geblokkeerd door muren. Je hebt wel minstens 1 elf op de monsterkaart zelf nodig om hem succesvol te verslaan.

Zuiver Schot: Monsters verslagen door elven zijn 4 WP waard in plaats van 3.

Monsterweegschaal: Je mag eenmaal per beurt, als gratis actie, een verslagen monster naar de doos afleggen. Wanneer je daarvoor kiest, mag je juwelen tot en met een waarde van 4 WP trekken (voorbeeld: een goud en een robijn).

Klassen (voor elven): Je kan de draak kopen als een extra poppetje en 1 van je elven opwaarderen tot alchemist.

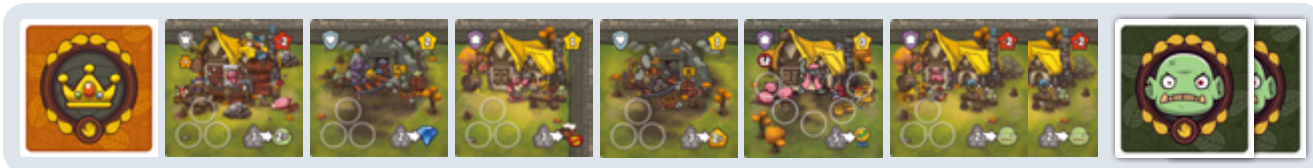


ALS JE 2 POPPETJES OP DE DRAGENKAART HEBT EN 3 ANDEREN OP EEN AANGRENZENDE MIJN, KAN JE DE DRAAK VERSLAAN ALSOOK HET JUWEL NA AFLOOP PAKKEN. OMDAT DE ANDERE 2 ELVEN ZIJN

Spelen als Oger

Op het eerste gezicht kun je denken dat ogers slechts chaotische wezens zijn, zonder cultuur en manieren. Maar de dwerggemeenschap is afhankelijk van ze. Zij doen wat nodig is om de vrede te bewaren en krijgen vervolgens overal de schuld van. Terwijl het einde van de herfst nadert, slaat 1 oger-oorlogshorde echter op hol en besluit om een stuk van de koninkrijken voor zichzelf te pakken.

1. Starthand:



Ogers starten het spel met de oranje koninkrijkskaarten, 2 willekeurige ogerkaarten, 1 willekeurig geheim doel en de 7 oranje ogers.

2. Krachten en zwakheden:

Wederkerigheid: Alle kaarten (geheime doelen, ogerkaarten en Koninklijke decreten) die gelden voor dwergen, gelden ook voor ogers.

Traag Verzamelen: Ogers vergaren juwelen minder goed dan dwergen. Om taken op mijnen te kunnen voltooien, moeten ogers er daarom 3 poppetjes op hebben staan, ongeacht de aangegeven actiekosten op de mijn (voorbeeld: een smaragd verzamelen kost 3 in plaats van 2).

Een feestleven: Ogers tellen elke koninkrijkskaart binnen hun kasteelmuren met waarde -2 WP juist als +2 WP (inclusief hun eigen kasteel!).

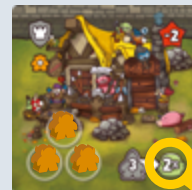
Diefstal: Elke keer als je een ogerkaart speelt, krijg je ook een gestolen buidel van de stapel. Gestolen buidels gaan niet in je hand; je mag ze op tafel bij je houden.

Pandjeshuis: Je mag eenmaal per beurt, als gratis actie, tot en met 4 gestolen buidels op de stapel afleggen. Wanneer je daarvoor kiest, mag je juwelen tot eenzelfde WP-waarde trekken (voorbeeld: 4 gestolen buidels kunnen worden geruild voor 2 smaragden).

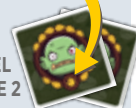
Klassen (voor ogers): Je kan de Ogerkoning kopen als een extra poppetje en 1 van je ogers opwaarderen tot alchemist.



PLAATS IN DE
VOORBEREIDINGSFASE
DE GESTOLEN
BUIDELSTAPEL NAAST DE
JUWELKAARTEN.



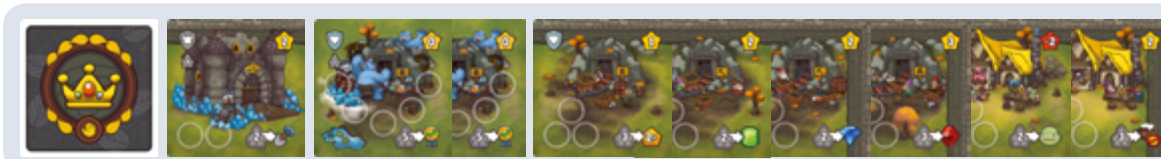
ALS JE 3
POPPETJES OP
HET OGERKASTEEL
PLAATST, KRIJGT JE 2
OGERKAARTEN.



Spelen als Kristaldwerg

Ze kwamen uit het diepst van de kristalgrotten. Ze zagen er bijna net zo uit als wij. Maar hun harten waren koud en hun zielen inktzwart van haat. Zonder enige aarzeling lieten ze hun schepsels op ons los. We hadden geen schijn van kans.

1. Starthand:



Kristaldwergen starten het spel met de zwarte koninkrijkskaarten, 1 willekeurig geheim doel en de 7 zwarte dwergpoppetjes.

2. Krachten en zwakheden:

Wederkerigheid: Alle kaarten (geheime doelen, ogerkaarten en Koninklijke decreten) die gelden voor dwergen, gelden ook voor kristaldwergen.

Vergaar juwelen: Om de taak te voltooien hoef je slechts het exacte aantal poppetjes te plaatsen wat op de mijnkaart is aangegeven.

Wantrouwig: Je kan geen kastelen van andere spelers gebruiken om op te graven.

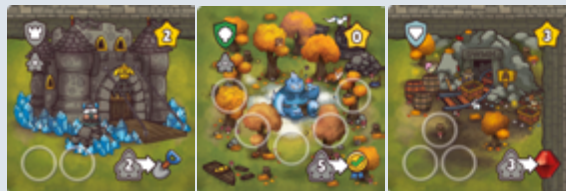
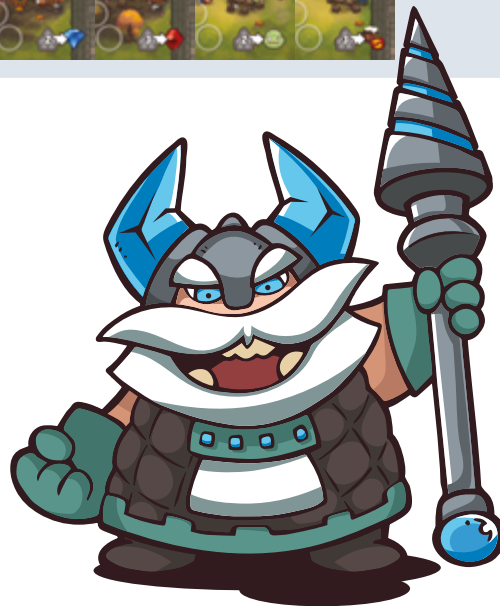
IJsinvasie: Wanneer kristaldwergen in het spel zijn, is het Koninklijk decreet IJsinvasie altijd van toepassing.

IJshart: Je mag eenmaal per beurt, als gratis actie, een van je juwelen transformeren tot een diamant.

IJsziel: Je verliest (ondanks de IJsinvasie) geen extra actie of mijn-WP door de aanwezigheid van ijsreuzen in je koninkrijk.

Klassen (voor Kristaldwergen): Je kan kristaldwergen opwaarderen tot koning, wachter, krijger of alchemist.

Diamanten Helmen: Het kost je 1 diamant meer dan normaal om je dwergen op te waarderen naar een andere klasse.



DE KRISTALDWERGEN ONDERVINDEN GEEN HINDER VAN DE IJSREUS OF HET KONINKLIJK DECREET IJSINVASIE.

De Wereldrijkklassen

Waardeer je werkers op: om voor jouw wereldrijk een poppetje met speciale vaardigheden te krijgen kost dat 1 actie plus de gevraagde juwelen en mogelijk een poppetje. Poppetjes van wereldrijkklassen onder jouw commando zijn WP waard bij het speleinde.

Alchemist:

Met de alchemist kun je elk juweel naar een ander juweel transformeren door het spenderen van 1 actie (behalve goud naar robijn).

Alchemisten behouden ook hun raskenmerken.



Krijger:

Met de krijger kan je 1 vijandig poppetje op dezelfde kaart doorschuiven naar een aangrenzende kaart. Dit kost 1 actie.



Wachter:

Een koninkrijkskaart met een wachter erop kan niet worden belaagd door overkaarten.



Koning:

De koning vanuit je hand op een koninkrijkskaart plaatsen is een gratis actie.



Ogerkoning:

Met de ogerkoning mag je met 1 actie een poppetje op dezelfde kaart afleggen. De ogerkoning vanuit je hand op een koninkrijkskaart plaatsen is een gratis actie.



Draak:

De draak vanuit je hand op een koninkrijkskaart plaatsen is een gratis actie. Een koninkrijkskaart met een draak erop kan niet worden belaagd door overkaarten.



Wereldrijkmonsters

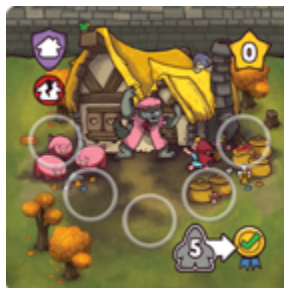
Monsters zijn angstaanjagende en territoriale beesten. Je kunt daarom geen kaarten stapelen bovenop een monster. Bij de aanwezigheid van een monster binnen de muren van een koninkrijk **werkt de opgraven-actie van het kasteel**



IJsreus: Blokkeert de extra acties van kastelen.



Bosdraak: Blokkeert delving van mijnen.



Grote Boze Wolf: Blokkeert de herberg & kruidenier.



Wandelende Boom: Blokkeert de extra acties van kastelen.

Drakeneieren

Als je met minder dan 4 spelers speelt, plaats dan de 4+ spelers-eieren terug in de doos. Schud de overgebleven drakeneieren met de andere handelsdoelen. Om een handelsdoel te behalen moet je handelen bij de kruidenier. Plaats daar 3 poppetjes en in de afhandelfase van jouw beurt verhandel je het aantal juwelen + verslagen monster van 1 van de open handelsdoelen, om deze te kunnen kopen. Leg de juwelen terug op de juiste juwelenstapels, leg het monster af in de doos en neem de handelsdoelkaart. Vul de lege plek op met de bovenste kaart van de handelsdoelstapel.

PLAATS 3 DWERGEN



LEG DEZE AF...



... OM DEZE TE KRIJGEN.

Nieuwe Ogerkaart:



Sloopkogel: Verwijder alle poppetjes van de doelwitkaart en doe daar dan (indien mogelijk) een opgraaf-actie.

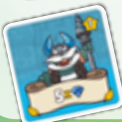
Nieuwe Geheime Doelen:



Jager: Je koninkrijk moet minstens 3 levende Monsters



Stedeling: Je koninkrijk moet minstens 3 herbergen of kruideniers hebben.



Tovenaar: Je moet tenminste 5 diamanten in je hand hebben.



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

Nieuwe scenario's:



Dame in Nood: Drakenkoning, Ijsinvasie, Dwerghandelaren en alle decreten van Chaoscontrole



Heren van de Arena: Verborgene Tunnels en alle decreten van de Belegering, Bloeddorstig en Dame in Nood

Nieuwe Koninklijke decreten:



He Hop: Elke speler start het spel met slechts 1 actie per beurt (in plaats van 3).



Verborgene Tunnels: Met slechts 1 actie mag je een dwerg van de ene Mij naar een andere Mij op het bord verplaatsen. Het doelkoninkrijk mag geen draak bevatten.



Draakkoning/Ijsinvasie: Negeer bij de scoringsfase de WP van Mijnen in koninkrijken die draken/ijsreuzen bevatten. Je mag het eindspel niet teweeg brengen in dezelfde beurt dat je een monster uit je hand speelt. Wanneer het eindspel is gestart, mogen spelers geen nieuwe monsters meer op het bord plaatsen.

ONTWERPER EN ARTIEST: Luís Brüh

ONTWIKKELAARS: Constantine Kevorque and Anastasios Grigoriadis

SPECIALE DANK: 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.

MORE GAMES AND SUPPORT AT: WWW.VESUVIUSMEDIA.COM