

created by Luis Brüh

DWARFS

fall

ROYAL DECREES
EXPANSION



cartes feu de camp



utilisez cette carte pour vous souvenir de
la couleur de vos personnages et pour y
placer vos nains qui se reposent entre le
dur labeur dans les mines et les combats!

Scénarios (1)

Au début de la partie, mélangez toutes les cartes scénario et tirez-en une au hasard. Activez ensuite Les Décrets Royaux appropriés en fonction de cette carte Scénario :



Sanguinaire :
Bagarre de Bar,
Main d'Oeuvre,
Chasseurs Expérimentés,
Mémorial de Bataille



Voyante :
Tirez 3 Décrets Royaux au
hasard

Scénarios (2)



Contrôle du Chaos :
Aérostiers fous,
A La Manière Naine



Siège :
Forteresse,
Mémorial de Bataille,
Propriétaires Avides



Évangile de La Hache :
Travailleurs Acharnés,
Marchands Charmants,
Propriétaires Avides

Décrets Royaux



Travailleurs acharnés :
Utilisez La hache comme
jeton Premier Joueur. Le
tour de jeu est divisé en
deux phases :

Matin : Le premier joueur réalise ses actions, mais il ne les résout pas et ne défausse rien. Ensuite, dans le sens horaire, chaque joueur fait de même.

Nuit : Le premier joueur résout ses actions et défausse ce qui doit l'être. Ensuite, dans le sens horaire, chaque joueur fait de même. A la fin de la phase de nuit, la hache premier joueur passe au joueur suivant.

Décrets Royaux



forteresse : vous ne pouvez placer des nains que sur des cartes de votre propre royaume ou sur des cartes qui ne font partie d'aucun royaume. S'il n'y a aucune carte disponible pour y placer un nain, vous pouvez dépenser 1 action pour retourner n'importe quelle carte Royaume sans Meeples dessus.



Aérostiers fous : à chaque tour, vous ne pouvez pas placer plus de 1 nain de votre main sur la même carte Royaume (vous avez toujours vos 3 ou 4 actions comme d'habitude).

Décrets Royaux



Propriétaires Avides : si, à la fin de la partie, deux joueurs ou plus se partagent un royaume, ils se divisent les PV du royaume par le nombre de joueurs qui se partagent le royaume (arrondis à l'entier inférieur).



Marchands Charmants : vous pouvez utiliser le coût d'un objectif commercial comme ressources pour payer un nouvel objectif commercial plus cher. Si vous le faites, retournez l'objectif commercial précédent au magasin.

Décrets Royaux



Bagarres de Bar : si vous avez 3 nains sur une taverne Ogre, vous pouvez tirer 2 cartes Ogre (au Lieu de 1).



Chasseurs Expérimentés : Chaque Monstre battu diminue de 1 Le nombre de Meeples nécessaires pour battre Le Monstre suivant jusqu'à un minimum de 3.



Main d'Oeuvre : Vous pouvez défausser une carte Ogre (sans utiliser son effet) pour gagner 1 action ce tour.

Décrets Royaux



A La manière Naine : si, à La fin d'un tour, un carte Royaume est pleine de nains mais qu'Aucune tâche ne peut être résolue, retournez tous Les nains chez Leur propriétaire. Cela ne s'applique pas aux cartes Monstre.



Mémorial de Bataille : quand un monstre est tué, placez une carte Mémorial à sa place. La carte Mémorial vous permet de retourner n'importe quelle carte de royaume vide.

objectif secret

Cette extension ajoute un objectif secret supplémentaire : Le Chasseur de Dragon.



Pour réussir cet objectif, vous devez tuer un dragon en utilisant au moins trois types de meeples différents.

Classes Naines (1)

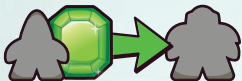
Pour améliorer un meeples dans une classe de meeples vous devez utiliser une action pendant la phase d'action et dépenser 1 meeples et les gemmes nécessaires. Les meeples améliorés ont des capacités spéciales et rapportent des PV supplémentaires en fin de partie.

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



Classes Naines (2)

Gardien : Les cartes Ogre ne peuvent pas cibler une carte Royaume où se trouve un Gardien.



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

