

created by Luis Brüh

DWARFS

Spring

ELVEN UPRISING

EXPANSION

VESUVIUS
MEDIA

Elven Uprising

Somos hijos de los bosques, criaturas mágicas. Durante siglos hemos compartido este valle, viviendo en paz con nuestros barbudos compañeros... pero su avariciosa expansión ha confinado a los monstruos en nuestras tierras, amenazando la existencia de las Hadas. ¡Esto tiene que cambiar!

Créditos:

ARTISTA Y DISEÑADOR: Luís Brüh **DESARROLLADOR:** Constantine Kevorque **ESULTOR:** Para-bellum

SPECIAL THANKS TO: André Teruya, Amy Werneck, Igor Knop, Evellyn Bruehmueller, Fernando Celso Jr., Ferdinand Andrew Capitulo, John-Paul Decosse, José Geraldo Freire, Livia Matias, Manu Quariguasi, Rodrigo Deus, Sami Bena.

COPYRIGHT: ©2019 Vesuvius Media Ltd, 38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canadá. Todos los derechos reservados. Fabricado en China.

ADVERTENCIA: ¡Peligro de atragantamiento! Uso no recomendado a menores de 3 años.

AYUDA Y SOPORTE: Si tienes algún problema con los componentes del juego, contacta con nuestro equipo de Soporte Técnico en la dirección: support@vesuviimedia.com

Por favor, asegúrate de incluir fotos de tu juego así como toda la información de envío y tu dirección de e-mail, en caso de que debamos enviarte cualquier componente roto o dañado.

Un mundo lleno de Dwarfs:



Componentes

El contenido de esta expansión viene señalado por el símbolo:

Spring:

DRAGONES:



MISIONES:



HÉROES INICIALES:



HADAS:



HÉROES INICIALES:



TABLERO DE IMPERIO ÉLFICO:



ELFO:



ASENTAMIENTOS:



FORTALEZAS:



PÉTALOS:



FICHAS:



ALQUIMISTA:



BEBÉ DRAGÓN:



REY DRAGÓN:



ASERRADERO:



MOLINO:



MINA:



Requiere la expansión Legendary

Requiere la expansión Enchanted Forest

Expansión para Spring

Los Elfos tienen un Tablero de Imperio único, por lo que introducen la jugabilidad asimétrica. Un jugador puede jugar con los Elfos en lugar de Enanos, o utilizarlo para un 5º jugador. Cuando juegas como Elfo, se mantiene la misma preparación y el reglamento del juego base, añadiendo las reglas de esta expansión.

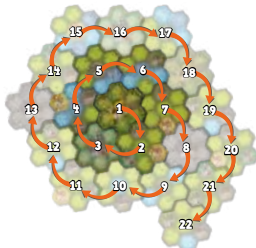


La sociedad élfica no practica la agricultura, por lo que tendrás que cazar.



Montaje Adicional:

Cuando juguéis 5 jugadores, barajad y sacad los 3 pétalos extra junto con los demás.



Habilidades especiales:

Reciprocidad: Esta habilidad siempre está activa. Todas las cartas / habilidades / reglas / etc. que afectan a los Enanos afectan de igual manera a los Elfos.

Arquería: Esta habilidad se desbloquea al construir el Asentamiento correspondiente de tu Tablero de Imperio. Al luchar contra un monstruo, los Elfos de las localizaciones adyacentes también formarán parte de la batalla.

EN ESTE EJEMPLO, EL JUGADOR DE LOS ELFOS REVELA 4 CARTAS DE HÉROE PARA LUCHAR CONTRA UN MONSTRUO: 1 POR EL ELFO EN LA MISMA TIERRA SALVAJE, 1 POR EL ASENTAMIENTO ADYACENTE Y 2 POR LOS ELFOS ADYACENTES.



Polvo de Hada: Obtienes una Carta de Hada durante la Fase de Producción.

Poblado de las Hadas: Si has construido tu Fortaleza, obtienes 1 PV extra por cada 2 Cartas de Hada que tengas en tu mano.



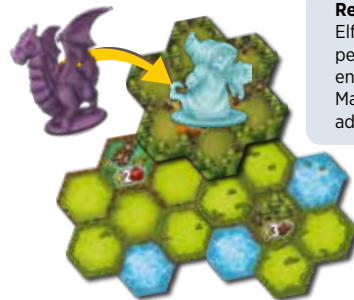
Magia Élfica: Añade permanentemente un +1 a tu Poder de Hada. ¡Puedes subirlo hasta 3, haciendo tus Cartas de Hada aún más poderosas!



POR EJEMPLO, SI HAS DESBLOQUEADO LA MÁGIA ÉLFICA EN TU TABLERO DE JUGADOR Y HAS EJECUTADO AMBAS ACCIONES DE COMANDAR DRAGONES, ¡OBTIENES 3 RECURSOS AL USAR ESTA CARTA!

Nueva Clase Legendaria: EL Rey Dragón

Convierte uno de tus trabajadores en Legendario: Puedes utilizar una acción sin coste para mejorar uno de los Elfos de tu Bastión descartando 4 de Oro de tu Tesorería. Los Elfos Legendarios tienen habilidades especiales y puntúan 1 Punto de Victoria (cada uno) al final de la partida. Las Clases Legendarias conservan todos sus atributos raciales (por ejemplo, todo lo que afectaría a un Enano o un Elfo, afecta igualmente al Alquimista). Los Elfos tienen 3 Clases legendarias: **Rey Dragón, Alquimista y Bebé Dragón.**



Rey Dragón: Esta clase legendaria solo está disponible para los Elfos. Cuando está en juego, al Luchar o Cosechar, el Rey Dragón te permite sacar tantas Cartas de Héroe como Poder de Hada tengas en ese momento. Además, puedes colocarlo en cualquier parte del Mapa del Mundo, ya que vuela libremente sin obedecer las reglas de adyacencia.

EL JUGADOR DE LOS ELFOS PUEDE COLOCAR SU REY DRAGÓN EN EL ESPACIO DE LA BRUJA, AUNQUE NO TENGA ADYACENTE NINGUNO DE SUS ASENTAMIENTOS O SUS ELFOS. LUCHA CONTRA LA BRUJA UTILIZANDO UN NÚMERO DE CARTAS DE HÉROE EQUIVALENTE AL DE SU PODER DE HADA.

CONSEJO: DESPUÉS DE COLOCAR AL REY DRAGÓN, PUEDES AUMENTAR EL NÚMERO DE CARTAS QUE ROBARÁS DURANTE LA LUCHA CONSTRUYENDO ASENTAMIENTOS O COLOCANDO MÁS ELFOS, SIGUIENDO SIEMPRE LAS REGLAS DE COLOCACIÓN.



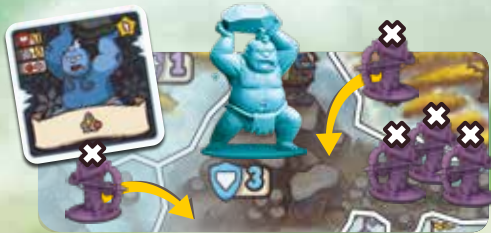
El Alquimista: Si tu Alquimista es parte de una acción de Cosechar, puedes elegir cosechar cualquier tipo de Recurso.



Bebé Dragón: Ignoras la habilidad del monstruo que se encuentre en la misma Tierra Salvaje que tu Bebé Dragón. El monstruo afecta a todos los demás jugadores como siempre.

Expansión para Winter

En una partida de 1-4 jugadores, uno de ellos puede jugar como Elfo. Utilizará las miniaturas, el Mazo de Héroes y el tablero correspondientes a los Elfos en lugar de a los Enanos. Seguid las reglas de preparación habituales.



EN ESTE EJEMPLO, EL JUGADOR DE LOS ELFOS ELIMINA LOS 3 ELFOS DE LA ZONA DEL YACIMIENTO, 2 MÁS DE LAS LOCALIZACIONES ADYACENTES Y GASTA 1 DE COMIDA Y 1 DE PIEDRA PARA DERROTAR AL GIGANTE DE HIELO.

Habilidades especiales:

Reciprocidad: Todas las cartas y habilidades que tienen a los Enanos como objetivo funcionan igual sobre los Elfos.

Arquería: Al luchar contra un monstruo, puedes eliminar hasta a 2 Elfos en zonas adyacentes para derrotar a un monstruo.

Nuevas Habilidades Musicales



Obtén 1 de Comida o mueve a un Elfo desde una Zona de Campo.



Obtén 1 de Madera o mueve a un Elfo desde una Zona de Bosque.



Obtén 1 de Piedra o mueve a un Elfo desde una Zona de Yacimiento.

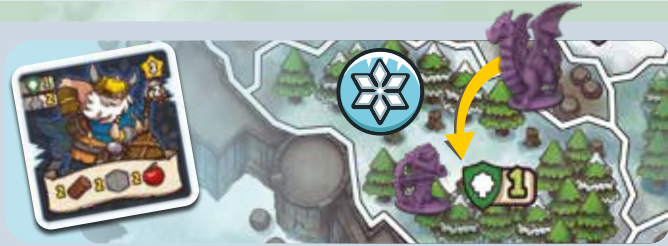
Nuevas Clases Legendarias

Durante la preparación, añade a tu mazo inicial la Carta de Héroe de Elfo Sabio. El Sabio te permite mejorar uno de tus Elfos normales de tu tablero por uno de Clase Legendaria pagando un coste de 2 de Oro. Reemplaza el Elfo por una miniatura de Clase Legendaria de tu color y devuélvelo a la caja del juego. Puedes tener en juego a tus 3 Elfos de Clase Legendaria. Cada miniatura de Clase Legendaria puntúa 2 PVs al final de la partida.

Elfo Sabio:



Rey Dragón: Colocar al Rey Dragón es una acción sin coste. Si tu Rey Dragón está en una zona de desastre, pagas 1 recurso menos para superarlo.



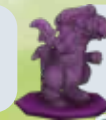
EN ESTE EJEMPLO, EL JUGADOR COLOCA (COMO ACCIÓN SIN COSTE) SU REY DRAGÓN PARA SUPERAR EL DESASTRE GASTANDO MENOS RECURSOS. AÚN ASÍ, DEBE DEVOLVER AL CAMPAMENTO A 2 DE SUS MINIATURAS Y GASTAR 5 DE LOS 6 RECURSOS NECESARIOS PARA SUPERARLO.



El Alquimista: Cada vez que el Alquimista produce un recurso, puedes elegir 1 de Oro en su lugar.



EN ESTE EJEMPLO, EL JUGADOR DE LOS ELFOS TOCA LA OCARINA PARA PRODUCIR RECURSOS EN LOS EDIFICIOS CON TRIBUS PRESENTES, PERO AL TENER ALLÍ AL ALQUIMISTA, PRODUCE 2 DE ORO EN SU LUGAR.



Bebé Dragón: Ignora las habilidades de los monstruos de la zona en que se encuentra. Estos monstruos afectan a los demás equipos como es habitual.



EN ESTE EJEMPLO, EL JUGADOR PUEDE TOCAR LA OCARINA, MIENTRAS QUE EL JUGADOR ROJO NO PUEDE.