

created by Luis Brüh

DWARFS

Spring

ELVEN UPRISING

EXPANSION

VESUVIUS
MEDIA



La Rivolta degli Elfi

Siamo i figli delle foreste, creature della magia. Per secoli abbiamo condiviso questa valle, vivendo in pace con i nostri compagni barbuti... ma la loro avida espansione ha relegato i mostri nelle nostre terre, minacciando l'esistenza stessa delle fate. Questo deve cambiare!

Riconoscimenti:

IDEATORE E ILLUSTRATORE: Luis Brüh **MINIATURE:** Para-bellum

SVILUPPATORE: Constantine Kevorque **TRADUTTORE:** Fabio Piovesan

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A: 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, Canada. Tutti i diritti riservati. Prodotto in Cina.

ATTENZIONE: Pericolo di soffocamento! Non adatto ai bambini al di sotto dei 3 anni.

AIUTO E SUPPORTO: Se avete problemi con i componenti del gioco, contattate il nostro team di supporto al seguente indirizzo e-mail: support@vesuviusmedia.com

Nella vostra e-mail, assicuratevi di includere le foto del vostro gioco e le informazioni complete per la spedizione, nel caso dovessimo inviare un componente mancante/danneggiato.

Un Mondo pieno di Nani:



Componenti

I contenuti appartenenti a questa espansione sono contrassegnati con: 

Spring:

Winter:

DRAGHI:  12	MISSIONI:  4	EROI DI PARTENZA:  7	FATE:  5	EROI DI PARTENZA:  7
PLANCIA IMPERO ELFICO:  1		ELFO:  7	INSEDIAMENTI:  12	FORTEZZA:  1
		PETALI:  3	GETTONI:  19	
ALCHIMISTA:  1	CUCCIULO DI DRAGO:  1	RE DRAGO:  1	DEPOSITO DI LEGNAME:  1	MULINO A VENTO:  1
Richiede Legendary Expansion			Richiede Enchanted Forest Expansion	

Espansione Spring

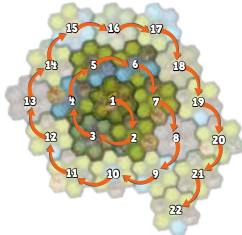
Gli Elfi hanno una plancia Impero unica, con un gameplay asimmetrico. Potete utilizzarla per il 5° giocatore oppure qualcuno gioca con gli Elfi invece che coi Nani. Quando giocate come elfo, seguite la preparazione e tutte le regole del gioco base, applicando ogni regola di questa espansione.



La società elfica non ha l'agricoltura, quindi avrete bisogno di cacciare.

Preparazione Aggiuntiva:

Se è una partita con 5 giocatori, mescolate e rivelate i 3 petali extra insieme a tutti gli altri.



Abilità Speciali:

Reciprocità: Questa abilità è sempre attiva. Tutte le carte/abilità/regole/eccetera che influenzano i Nani influenzano anche gli Elfi allo stesso modo.

Tiro con l'arco: Questa abilità viene sbloccata quando costruite il relativo Insegiamento dalla vostra plancia Impero. Quando combattete contro un Mostro, pure gli Elfi nei luoghi adiacenti prendono parte alla lotta.

IN QUESTO ESEMPIO, IL GIOCATORE ELFICO RIVELERÀ 4 CARTE EROE PER COMBATTERE QUESTO MOSTRO: 1 PER L'ELFO NELLA STESSA TERRA SELVAGGIA, 1 PER L'INSEGIAMENTO ADIACENTE E 2 PER GLI ELFI ADIACENTI.



Polvere di fata: Ottenete una carta Fata in Fase Produzione.

Popolo delle fate: Se costruite la vostra Fortezza, ogni 2 carte Fata in mano vi danno 1 PV in più alla fine della partita.



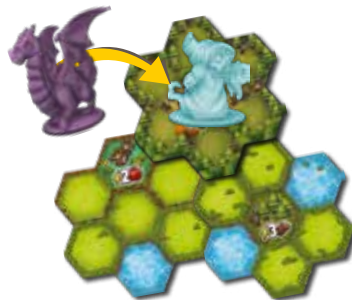
Magia elfica: Aggiungete permanentemente un +1 al vostro Potere Fatato. Può arrivare fino a 3, rendendo le vostre carte Fata ancora più forti!



PER ESEMPIO, SE AVETE SBLOCCATO LA MAGIA ELFICA SULLA VOSTRA PLANCIA ED ESEGUITO ENTRAMBE LE AZIONI COMANDARE I DRAGHI, USANDO QUESTA CARTA OTTENETE 3 RISORSE!

Nuova Classe Leggendaria: Re Drago

Promuovete uno dei vostri Elfi in Leggendaria: Come azione gratuita potete promuovere un Elfo nel vostro Bastione, scartando 4 Oro dal vostro Tesoro. Gli Elfi Leggendarie hanno abilità speciali e segneranno 1 Punto Vittoria (ciascuno) alla fine della partita. Le Classi Leggendarie mantengono tutte le loro caratteristiche razziali originarie (per esempio, qualsiasi cosa che influisce su un Nano o su un Elfo influisce anche su un Alchimista). Gli Elfi hanno le seguenti Classi Leggendarie: **Re Drago**; **Alchimista**; **Cucciolo di Drago**.



Re Drago: Questa è una Classe Leggendaria speciale disponibile solo per gli Elfi. Se in gioco, durante la raccolta o il combattimento, il Re Drago vi assegna tante carte Eroe quanto il vostro Potere Fatato. Inoltre, potete piazzarlo ovunque sulla mappa del mondo, poiché vola liberamente e non segue le regole di adiacenza.

IL GIOCATORE ELFO PUÒ PIAZZARE IL SUO RE DRAGO SUL LUOGO DELLA STREGA, ANCHE SE NON HA ELFI O INSEDIAMENTI ADIACENTI. INIZIA A COMBATTERE CONTRO LA STREGA RIVELANDO UN NUMERO DI CARTE EROE PARI AL SUO POTERE FATATO.

SUGGERIMENTO: DOPO AVER PIAZZATO IL VOSTRO RE DRAGO, POTETE COSTRUIRE INSEDIAMENTI O PIAZZARE PIÙ ELFI, AUMENTANDO IL NUMERO DI CARTE CHE PESCATE DURANTE IL COMBATTIMENTO, SEGUENDO LE REGOLARI REGOLE DI INGAGGIO.



L'Alchimista: Se il vostro Alchimista partecipa a un'azione Raccogliere, potete scegliere di raccogliere qualunque tipo di risorsa.



Cucciolo di Drago: Ignorate qualsiasi abilità dei Mostri nella stessa terra selvaggia del vostro Cucciolo di Drago. Questi Mostri influenzano ancora gli altri giocatori come al solito.

Espansione Winter

In una partita con 1-4 giocatori, uno dei giocatori può scegliere di giocare come elfo. Deve usare le miniature, il mazzo Eroi di Partenza e la Plancia Giocatore degli Elfi al posto di quelli dei Nani. Seguite normalmente il resto delle regole di preparazione.



IN QUESTO ESEMPIO, IL GIOCATORE ELFO RIMUOVERÀ 3 ELFI DALLA ZONA DELLA MINIERA, PIÙ 2 ELFI DA ZONE ADIACENTI E SPENDERÀ 1 CIBO E 1 PIETRA PER SCONFIGGERE IL GIGANTE DI GHIACCIO.

Abilità speciali:

Reciprocità: Tutte le carte e le abilità che possono prendere di mira i Nani funzioneranno allo stesso modo sugli Elfi.

Tiro con l'arco: Quando combattete contro un Mostro, potete rimuovere fino a 2 Elfi nelle zone adiacenti per sconfiggere un Mostro.

Nuove Abilità Musicali



Otteni 1 cibo o sposta di 1 zona un Elfo in un Campo.



Otteni 1 legno o sposta di 1 zona un Elfo in una Foresta.



Otteni 1 pietra o sposta di 1 zona un Elfo in una Miniera.

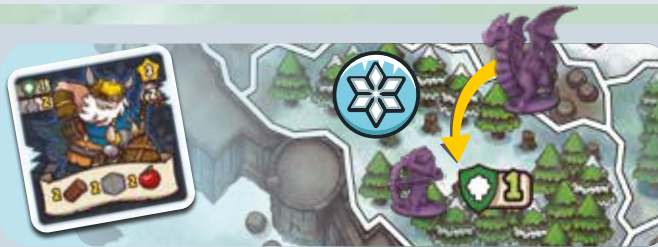
Nuove Classi Leggendarie

Durante la preparazione, aggiungete la carta Eroe **Elfo Saggio** al vostro mazzo di partenza. Il Saggio permette di promuovere uno degli Elfi normali sulla propria Plancia Giocatore a una Classe Leggendaria al costo di 2 Oro. Sostituite l'Elfo con una Classe Leggendaria del vostro colore. Rimettete l'Elfo sostituito nella scatola. Potete avere tutti e 3 gli Elfi della vostra Classe Leggendaria in gioco. Ciascuna Classe Leggendaria vale 2 PV alla fine della partita.

Elfo Saggio:



Re Drago: Piazzare il Re Drago sul tabellone è un'azione gratuita. Se il vostro Re Drago si trova in una zona con un Disastro, pagate 1 risorsa in meno per superarlo.



IN QUESTO ESEMPIO, IL GIOCATORE BLU PIAZZA (COME AZIONE GRATUITA) IL SUO RE DRAGO PER SUPERARE UN DISASTRO SPENDENDO MENO RISORSE.

DEVE ANCORA RIMETTERE LE 2 MINIATURE AL FALÒ E SPENDERE 5 DELLE 6 RISORSE NECESSARIE PER SUPERARLO.



L'Alchimista: Ogni volta che un Alchimista produce una risorsa, al suo posto potete scegliere Oro.



IN QUESTO ESEMPIO, IL GIOCATORE ELFO HA SUONATO L'OCARINA E DUNQUE PRODURRÀ RISORSE NEI SUOI EDIFICI CHE HANNO LA PRESENZA DELLE TRIBÙ, MA SICCOME HA IL SUO ALCHIMISTA LÌ, SCEGLIE INVECE DI PRODURRE 2 ORO.



Cucciolo di Drago: Ignorate qualsiasi abilità dei Mostri nella stessa zona del vostro Cucciolo di Drago. Questi Mostri influenzano ancora gli altri giocatori come al solito.



IN QUESTO ESEMPIO, IL GIOCATORE ELFO PUÒ ANCORA SUONARE L'OCARINA, MENTRE IL GIOCATORE ROSSO NON PUÒ.