

created by Luis Brüh

DWARFS

Spring

ELVEN UPRISING

EXPANSION

VESUVIUS
MEDIA

Der Aufstand der Elfen

Wir sind die Kinder des Waldes, magische Wesen. Jahrhunderte lang haben wir dieses Tal in Frieden mit unseren bärtigen Freunden geteilt. Nun treibt ihre gierige Expansion die Monster in unsere Wälder und bedroht die Existenz der Feen. Wir müssen etwas tun!

Impressum:

ENTWURF: Luís Brüh

FIGUREN: Para-bellum

ENTWICKLUNG: Constantine Kevorque

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, Canada. Alle Rechte vorbehalten. Made in China

ACHTUNG: Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

Gibt es Mängel bei den Spielkomponenten, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst unter folgender E-Mail Adresse: support@vesuviusmedia.com

Bitte im Email Photos des Spiels und Vollständige Versandinformationen beinhalten, so dass wir, falls notwendig, Ersatzteile schicken können.

Eine Welt voller zwerge:



Spielmaterial

Bestandteile dieser Erweiterung können an diesem Symbol erkannt werden:

Spring:

Winter:

DRACHEN: <p>12</p>	AUFGABEN: <p>4</p>	START-HELDEN: <p>7</p>	FEEN: <p>5</p>	START-HELDEN: <p>7</p>		
ELFEN-KÖNIGREICHS-TABLEAU: <p>1</p>				ELF: <p>7</p>	SIEDLUNG: <p>12</p>	FESTUNG: <p>1</p>
				PLÄTTCHEN: <p>3</p>	MARKER: <p>19</p>	
ALCHEMIST: <p>1</p>	BABYDRACHE: <p>1</p>	DRACHENKÖNIG: <p>1</p>	HOLZFÄLLER-LAGER: <p>1</p>	WINDMÜHLE: <p>1</p>	MINE: <p>1</p>	
Benötigt die Erweiterung: Die Legenden!			Benötigt die Erweiterung: Der Zauberwald			

Spring-Erweiterung

Die Elfen nutzen ein eigenes Königreichs-Tableau mit asymmetrischem Spielablauf. Sie können einen Zwerge-Spieler ersetzen oder als fünfter Spieler hinzugefügt werden.

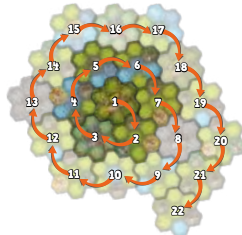


Elfen betreiben keine Landwirtschaft, so musst du auf die Jagd gehen.



Erweiterter Spielaufbau:

Spielt ihr mit 5 Spielern, mische die 3 neuen Plättchen unter die anderen und erweitere so die Weltkarte.



Besondere Fähigkeiten:

Weitergeltung: Wenn immer bei Karten, Fähigkeiten, Regeln usw. von Zwergen die Rede ist, gilt dies auch für Elfen.

Bogenschützen: Die Fähigkeit wird freigeschaltet, wenn du die entsprechende Siedlung auf deinem Königreichs-Tableau baust. Wenn du ein Monster bekämpfst, nehmen auch Elfen auf angrenzenden Feldern am Kampf teil.

IN DIESEM BEISPIEL ZIEHT DER SPIELER 4 HELDEN-KARTEN IM KAMPF MIT DEM MONSTER: 1 KARTE FÜR DEN ELF IN DER WILDNIS, 1 KARTE FÜR DIE ANGRENZENDE SIEDLUNG UND 2 KARTEN FÜR DIE ANGRENZENDEN ELFEN.



Feenstaub: Erhalte eine Feen-Karte in der Produktions-Phase.

Feenvolk: Hast du deine Festung gebaut, erhältst du bei Spielende 1 Siegespunkt pro 2 Feen-Karten auf deiner Hand.



Elfen-Magie: Erhöhe deine Feen-Macht um +1. Sie kann bis auf +3 erhöht werden.

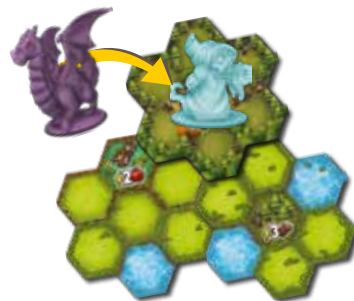


WENN SIE BEISPIELWEISE DIE ELFEN-MAGIE AUF IHREM BOARD FREIGESCHALTET UND BEIDE AKTIONEN AUSGEFÜHRT HABEN, UM DRACHEN ZU BEFEHLEN, ERHALTEN SIE MIT DIESER KARTE 3 RESSOURCEN!

Neue Legendäre Klasse: Drachenkönig

Einen Elf in eine Legendäre Klasse aufwerten: Als Freie Aktion kannst du einen Elf auf deinem Bollwerk aufwerten. Dies kostet 4 Gold. Packe den Elf zurück in die Box und ersetze ihn mit der Figur einer Legendären Klasse. Legendäre Klassen haben besondere Fähigkeiten und sind bei Spielende 1 Siegespunkt wert. Legendäre Klassen behalten alle Eigenschaften der Figur die sie ersetzen (z.B. beeinflussen Karten die Zwerge oder Elfen beeinflussen auch einen Alchemisten).

Elfen haben folgende Legendäre Klassen: Drachenkönig, Alchemist, Babydrache.



Drachenkönig: Dies ist eine besondere Legendäre Klasse, die nur Elfen nutzen können. Beim Kämpfen und Sammeln deckt der Drachenkönig eine Zahl von Helden-Karten auf gleich deiner Feen-Macht. Des Weiteren kann der Drachenkönig beliebig auf der Weltkarte gesetzt werden, da er fliegt und nicht von der Angrenzen-Regel eingeschränkt wird.

DER ELFEN-SPIELER KANN DEN DRACHENKÖNIG AUF DAS PLÄTTCHEN DER HEXE SETZEN, OBWOHL ER KEINE ANGRENZENDE ELFEN ODER SIEDLUNGEN HAT. IM KAMPF MIT DER HEXE DECKT ER EINE ZAHL AN HELDEN-KARTEN AUF GLEICH SEINER FEEN-MACHT.

TIPP: NACHDEM DU DEINEN DRACHENKÖNIG GESETZT HAST, KANNST DU ANGRENZEND SIEDLUNGEN BAUEN UND WEITERE ELFEN SETZEN UND DIE ANZAHL AN KARTEN WÄHREND EINES KAMPFES ODER BEIM SAMMELN ERHÖHEN.



Der Alchemist: Nimmt dein Alchemist an einer Sammel-Aktion teil, kannst du eine beliebige Ressource sammeln.



Babydrache: Du ignorierst alle Fähigkeiten von Monstern in der selben Wildnis mit deinem Babydrachen. Diese Monster beeinflussen weiterhin die anderen Spieler.

Winter-Erweiterung

In einer Partie von 1-4 Spielern kann ein Spieler wahlweise als Elf spielen. Elfen haben ihre eigenen Figuren, Start-Helden und Spieler-Spielplan. Ansonsten folgen sie allen Regeln zum Spielaufbau.



IN DIESEM BEISPIEL ENTFERNT DER ELFEN-SPIELER 3 ELFEN AUS DER MINE, PLUS 2 ELFEN AUS ANGRENZENDE FELDERN UND ZAHLT 1 NAHRUNG UND 1 STEIN UM DEN EIS-RIESEN ZU BESIEGEN.

Besondere Fähigkeiten:

Weitergeltung: Wenn immer bei Karten, Fähigkeiten, Regeln usw. von Zwergen die Rede ist, gilt dies auch für Elfen.

Bogenschützen: beim Bekämpfen von Monstern können bis zu 2 Elfen aus angrenzenden Feldern entfernt werden um das Monster zu besiegen.

Neue Musikalische Fähigkeiten



Erhalte 1 Nahrung oder bewege einen Elf in einem Acker um 1 Feld.



Erhalte 1 Holz oder bewege einen Elf in einem Wald um 1 Feld.



Erhalte 1 Stein oder bewege einen Elf in einer Mine um 1 Feld.

Neue Legendäre Klassen

Zu Spielbeginn füge die „der Weise Elf“ Helden-Karte deinen Start-Helden hinzu. Der Weise erlaubt dir Elfen auf deinem Spieler-Spielplan zu Legendären Klassen aufzuwerten. Dies kostet 2 Gold. Packe einen deiner Elfen zurück in die Box und ersetze ihn mit der Figur einer Legendären Klasse. Du kannst alle 3 deiner Legendären Klassen gleichzeitig im Spiel haben. Jede Legendäre Klasse ist bei Spielende 2 Siegespunkte wert.

der Weise Elf



Drachenkönig: Den Drachenkönig einzusetzen ist eine Freie Aktion. Befindet sich der Drachenkönig auf einem Feld mit einer Katastrophe, zahlst du 1 Ressource weniger um sie zu überwinden.



IN DIESEM BEISPIEL SETZT DER BLAUE SPIELER (ALS FREIE AKTION) DEN DRACHENKÖNIG EIN, UM EINE KATASTROPHE MIT WENIGER RESSOURCEN ZU ÜBERWINDEN. ER MUSS WEITERHIN 2 FIGUREN ZURÜCK AUF DEN SPIELER-SPIELPLAN SETZEN UND 5 DER 6 RESSOURCEN ZAHLN.



Der Alchemist: Immer wenn ein Alchemist eine Ressource produziert darfst du stattdessen Gold produzieren.



IN DIESEM BEISPIEL SPIELT DER ELFEN-SPIELER DIE OKARINA UND DARF NUN RESSOURCEN IN SEINEN GEBÄUDEN AUF FELDERN MIT ZWERGEN/ELFEN-STÄMMEN PRODUZIEREN. DA SICH DORT SEIN ALCHEMIST BEFINDET, ENTSCHEIDET ER STATTDESSEN 2 GOLD ZU PRODUZIEREN.



Babydrache: Du ignorierst die Fähigkeiten von Monstern auf dem selben Feld mit deinem Babydrachen. Die Monster beeinflussen weiterhin andere Spieler.



IN DIESEM BEISPIEL KANN DER ELFEN-SPIELER WEITERHIN DIE OKARINA SPIELEN, DER ROTE SPIELER JEDOCH NICHT.