

created by Luis Brüh

# DWARFS

Spring

# ELVEN UPRISING

EXPANSION

VESUVIUS  
MEDIA

# Le soulèvement des elfes

*Nous sommes les enfants des forêts, des créatures de la magie. Pendant des siècles, nous avons partagé cette vallée, vivant en paix avec nos compagnons barbus... Mais leur expansion cupide a confiné les monstres sur nos terres, menaçant l'existence même des fées. Il faut que ça change!*

## Crédits:

CONCEPTEUR DU JEU ET ARTISTE: Luís Brühel DÉVELOPPEUR: Constantine Kevorque FIGURINES: Para-bellum

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

DROITS D'AUTEUR: ©2019 2019 Vesuvius Media Ltd, 38, avenue Pioneer, Halifax (Nouvelle-Écosse) B3M 1W8, Canada.

AVERTISSEMENT: Risques d'étouffement! Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans.

AIDE ET SOUTIEN: Si vous éprouvez des problèmes avec des pièces de votre jeu, communiquez avec notre équipe de soutien à l'adresse électronique suivante: [support@vesuviusmedia.com](mailto:support@vesuviusmedia.com)

N'oubliez pas d'ajouter dans votre courrier électronique des photos de votre jeu et vos coordonnées d'expédition complètes au cas où nous devrions vous envoyer un élément manquant ou endommagé.

## Un monde rempli de nains:



# Composantes

Le contenu qui fait partie de cette expansion porte la mention:

## Printemps:

DRAGONS:



QUÊTES:



HÉROS DE DÉPART:



FÉES:



## Hiver:

HÉROS DE DÉPART:



PLATEAU DE L'EMPIRE ELFIQUE:



ELFE:



COLONIES:



FORTERESSE:



PÉTALES:



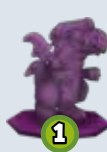
JETONS:



ALCHIMISTE:



BÉBÉ DRAGON:



ROI DRAGON:



CAMP DE BÛCHERONS: MOULIN À VENT:



MINE:



Nécessite l'expansion légendaire

Nécessite l'extension de la Forêt enchantée

# Expansion du printemps

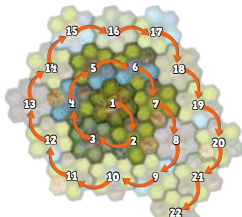
Les elfes ont un plateau Empire unique, avec un fonctionnement asymétrique. Vous pouvez les utiliser pour un 5e joueur, ou désigner un joueur qui joue les elfes au lieu des nains. Lorsque vous jouez les elfes, vous suivez les consignes de mise en place et toutes les règles du jeu de base, en appliquant toutes les règles de cette extension.



La société elfique n'a pas d'agriculture, vous devrez donc chasser.

## Consigne additionnelle de mise en place:

Dans une partie à 5 joueurs, mélangez les pétales et révélez 3 pétales supplémentaires avec tous les autres.



## Capacités spéciales:

**Réciprocité:** Cette capacité est toujours active. Toutes les cartes/capacités/règles/etc. qui affectent les nains affectent également les elfes de la même manière.

**Tir à l'arc:** Cette capacité est déverrouillée lorsque vous construisez la colonie correspondante à partir du plateau de votre Empire. Lorsque vous combattez un monstre, les elfes des zones adjacentes prennent également part au combat.

DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR ELFE RÉVÈLERA 4 CARTES HÉROS AFIN DE COMBATTRE CE MONSTRE : 1 POUR L'ELFE DANS LE MÊME TERRITOIRE SAUVAGE, 1 POUR LA COLONIE ADJACENTE ET 2 POUR LES ELVES ADJACENTS.



**Poussière des fées:** Obtenez une carte Fée lors de la phase de production.

**Peuple féérique:** Si vous construisez votre Forteresse, toutes les 2 cartes Fée dans votre main vous donnent plus 1 PV à la fin du jeu.



**Magie elfique:** Ajoutez +1 à votre pouvoir féérique de façon permanente. Le pouvoir peut aller jusqu'à 3, ce qui rend vos cartes Fée encore plus puissantes!

PAR EXEMPLE, SI VOUS AVEZ DÉBLOQUÉ LA MAGIE ELFIQUE SUR VOTRE PLATEAU DE JEU ET EXÉCUTÉ LES DEUX ACTIONS DE COMMANDEMENT DES DRAGONS, VOUS OBTENEZ 3 RESSOURCES EN UTILISANT CETTE CARTE!



## Nouvelle classe légendaire: Le Roi dragon

**Transformez un de vos ouvriers en unité légendaire:** Vous pouvez transformer un elfe de votre bastion pour une action gratuite en défaussant 4 Or de votre trésorerie. Les elfes légendaires ont des capacités spéciales et marqueront 1 point de victoire (chacun) à la fin de la partie. Les classes légendaires conservent tous leurs traits raciaux d'origine (par exemple, tout ce qui affecte un nain ou un elfe affecte également un Alchimiste). Les elfes ont accès aux classes légendaires suivantes : **Roi dragon**, **Alchimiste**, et **Bébé dragon**.



**Roi dragon:** Il s'agit d'une classe spéciale légendaire réservée aux elfes. S'il est en jeu au moment de recueillir des ressources ou de combattre, le Roi dragon vous attribue autant de cartes Héros que vous avez de pouvoir féérique. De plus, vous pouvez le placer n'importe où sur la carte du monde, car il vole librement et ne suit pas les règles qui concernent les unités adjacentes.

LE JOUEUR ELFE PEUT PLACER SON ROI DRAGON À L'EMPLACEMENT DE LA SORCIÈRE, MÊME S'IL N'A PAS D'ELFES OU DE COLONIES ADJACENTES. IL COMMENCE À COMBATTRE LA SORCIÈRE EN RÉVÉLANT UN NOMBRE DE CARTES HÉROS ÉGAL À SA PUISSANCE FÉÉRIQUE.

ASTUCE : APRÈS AVOIR PLACÉ VOTRE ROI DRAGON, VOUS POUVEZ CONSTRUIRE DES COLONIES OU PLACER PLUS D'ELFES, EN AUGMENTANT LE NOMBRE DE CARTES QUE VOUS PICHÉZ PENDANT VOTRE COMBAT, EN SUIVANT LES RÈGLES D'ENGAGEMENT HABITUELLES.



**Alchimiste:** Si votre alchimiste participe à une action de collecte, vous pouvez choisir de récolter n'importe quel type de ressource.



**Bébé Dragon:** Vous ignorez les capacités des monstres qui se trouvent dans la même région sauvage que votre Bébé dragon. Ce monstre affecte toujours les autres équipes comme d'habitude.

# Expansion Hiver

Dans une partie de 1 à 4 joueurs, l'un des joueurs peut décider de jouer les elfes. Il suit les autres règles de mise en place normalement.

## Capacités spéciales:



**Réciprocité:** Toutes les cartes et capacités qui peuvent cibler les nains fonctionneront de la même manière sur les elfes..

**Tir à l'arc:** Lorsque vous combattez un monstre, vous pouvez retirer jusqu'à deux elfes des zones adjacentes pour vaincre un monstre.

DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR ELFE ENLÈVERA 3 ELFES DE L'EMPLACEMENT DE LA MINE, PLUS 2 ELFES DES EMBLEMES ADJACENTS ET DÉPENSERA 1 NOURRITURE ET 1 PIERRE POUR VAINCRE LE GÉANT DE GLACE.

## Nouvelles capacités musicales



Obtenez 1 nourriture ou déplacez un elfe depuis une zone Champ.



Obtenez 1 bois ou déplacez un elfe depuis une zone Forêt.



Obtenez 1 pierre ou déplacez un elfe depuis une zone Mine.

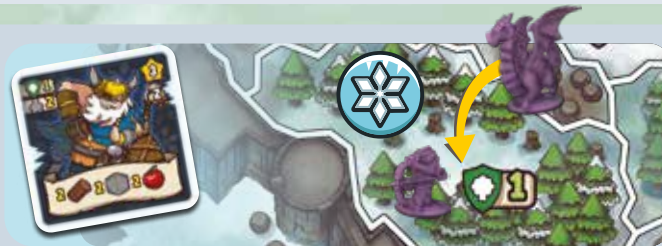
## Nouvelles classes Légendaires

**Pendant la mise en place du jeu, ajoutez la carte Héros du Sage elfique à votre pioche de départ.** Le Sage vous permet d'améliorer l'un des elfes réguliers de votre plateau de jeu en une classe légendaire au coût de 2 Or. Remplacez l'elfe par une classe légendaire de votre couleur. Remettez l'elfe remplacé dans la boîte. Vous pouvez avoir les 3 classes légendaires elfiques en jeu. Toutes les classes légendaires valent 2 PV à la fin de la partie.

### Sage elfique:



**Roi Dragon:** Le fait de placer le Roi dragon sur le plateau compte comme une action gratuite. Si votre Roi dragon se trouve sur une zone de catastrophe, il vous en coûte une ressource de moins pour surmonter cette catastrophe.



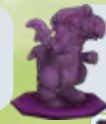
DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR BLEU PLACE (EN ACTION LIBRE) SON ROI DRAGON IL DOIT ENCORE RENVOYER LES 2 FIGURINES À LEUR FEU DE CAMP ET DÉPENSER 5 DES 6 RESSOURCES NÉCESSAIRES POUR SURMONTER LA CATASTROPHE.



**Alchimiste:** Chaque fois qu'un alchimiste produit une ressource, vous pouvez choisir de l'or.



DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR ELFE A JOUÉ DE L'OCARINA ET PRODUIRA DONC DES RESSOURCES DANS SES BÂTIMENTS OÙ DES TRIBUS SONT PRÉSENTES, MAIS PUISQU'IL COMPTE UN ALCHEMISTE SUR PLACE, IL CHOISIT PLUTÔT DE PRODUIRE 2 OR.



**Bébé dragon:** Vous ignorez les capacités des monstres de la même zone que votre Bébé dragon. Ces monstres affectent toujours les autres équipes comme d'habitude..



DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR ELFE PEUT TOUJOURS JOUER DE LA MUSIQUE D'OCARINA, ALORS QUE LE JOUEUR ROUGE NE LE PEUT PAS.