

criado por Luis Brüh

DWARFS

outono



DECRETOS
REAIS

Acampamentos



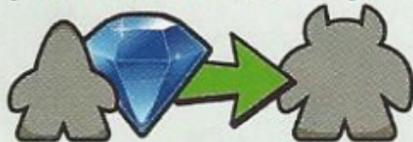
Use essas cartas para se lembrar da cor de seus personagens e para alocar seus meeple enquanto eles estão descansando entre os turnos.

Classes de Anões (1)

Na sua fase de tarefas, promova um anão ao custo de uma ação, descartando a quantidade de gemas necessárias e substituindo um dos meeples comuns de sua pilha por um de classe.

Meeples promovidos possuem habilidades especiais e valem PV extras ao fim do jogo.

Guerreiro: Ao custo de uma ação você pode empurrar um meeple inimigo que estiver na mesma carta que seu guerreiro para uma carta adjacente.

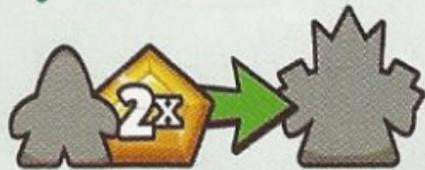


Classes de Anões (2)

Guardião: Uma carta de reinado que possuir um guardião alocado não pode ser alvo de cartas de ogro.



Rei: Alocar o rei em uma carta de reinado é considerado uma ação livre.



Novo Objetivo Secreto

Esta expansão adiciona um novo objetivo secreto: **Aventureiros**.



Para conquistar esse objetivo, você precisa vencer um monstro usando pelo menos 3 tipos diferentes de meeples.

Decretos Reais



Acordo: Se, ao fim de seu turno, uma carta de reinado está lotada de anões, mas ninguém completou uma tarefa ali, descarte esses anões de volta para as pilhas. Isso não se aplica para cartas de Monstros.



Memorial de Batalha: Quando um monstro é derrotado, construa um memorial onde ele estava.

A tarefa da carta de Memorial lhe permite rotacionar uma carta de reinado sem anões alocados.

Decretos Reais



Turno de trabalho: Use o machado como o token de 1° jogador. Divida as rodadas em 2 fases:

Manhã: o 1° jogador faz sua fase de tarefas, mas não resolve ou descarta. Todos os outros jogadores fazem o mesmo, em sentido horário.

Noite: o 1° jogador resolve e descarta. Todos os outros jogadores fazem o mesmo, em sentido horário. Ao fim da fase da noite, passe o machado (token de 1° jogador) para o próximo jogador no sentido horário.

Decretos Reais



fortaleza: você pode alocar anões apenas em cartas de seu próprio reino ou em cartas que não são parte de nenhum reino. Se não houverem espaços vagos para se alocar, você pode gastar 1 ação para rotacionar uma carta de reinado sem anões alocados.



Balonistas: você não pode alocar mais de 1 anão de sua pilha para a mesma carta de reinado a cada turno (você ainda tem 3 ou 4 ações por turno).

Decretos Reais



Latifundiários Gananciosos: Se dois ou mais jogadores dividem um reino, ao final da partida eles dividem os pontos de vitória (arredondados para baixo).



Mercadores: Você pode usar o custo de objetivos de troca como recursos para comprar um novo objetivo de troca com preço mais elevado. Se você o fizer, retorne o objetivo de troca descartado de volta a oferta de objetivos de troca.

Decretos Reais



Brigas de bar: Se você possui 3 anões alocados em uma taverna, você pode coletar 2 cartas de ogro (ao invés de 1).



Caçadores de monstros: Cada monstro derrotado diminui a quantidade de necessária de anões para derrotar o próximo monstro em 1, ao mínimo de 3.



Terceirizados: Você pode descartar uma carta de ogro (sem usar seu efeito) para ganhar 1 ação neste turno.

Cenários (1)

No início da partida, embaralhe as cartas de cenário e compre uma delas. Em seguida, ative todos os decretos reais contidos no cenário sorteado:



Sede de sangue: Brigas de bar, Terceirizados, Caçadores de Monstros, Memorial de Batalha



A vidente: Embaralhe e sorteie 3 decretos reais

Cenários (2)



Controle Caótico:
Balonistas, Acordo



O Cerco:
fortaleza, Memorial de Batalha,
Latifundiários Gananciosos



Evangelho do Machado:
Turno de trabalho, Mercadores,
Latifundiários Gananciosos