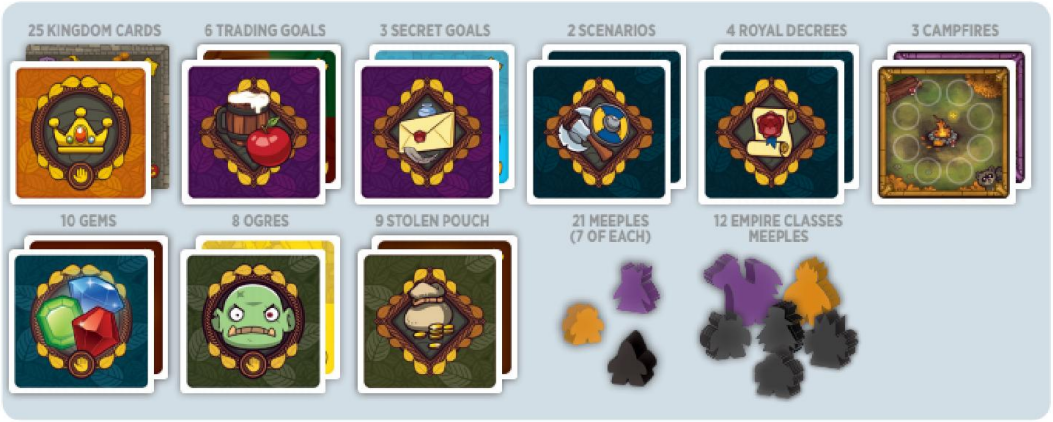
A EXPANSÃO DOS IMPÉRIOS

À medida que a temperatura diminui, as outras nações finalmente se juntam à batalha pelos recursos.
Os ogros desagradáveis prevalecerão sobre os Anões ou os elfos governarão todos os reinos ?!
Mas eles não estão sozinhos nessa luta ... Do fundo das cavernas de cristal, mais um Rei Anão emerge.
O inverno está próximo ... Os reinos precisam se preparar.
Esta expansão introduz 3 novas raças de jogadores: os Elfos, os Ogros e os Anões de Cristal.
Cada Raça segue todas as Regras do jogo base, mas além disso tem algumas características extras.
Você pode usá-los para substituir Anões ao jogar até 4 jogadores, ou adicionar mais de 4 jogadores para o seu jogo.

Componentes



- Misture as cartas de objetivos secretos e cartas de ogros, juntamente com seus decks do jogo base.
- Os objetivos de negociação serão misturados seguindo algumas regras como descrito em "Dragon Eggs".
- A fim de libertar todo o potencial da Expansão Impérios, recomenda-se combiná-lo com a Expansão Decretos Reais (se você não tiver, reserve todas as classes, fogueiras, decretos reais e cenários).

Jogando com 5 jogadores ou mais:
A fim de reduzir o tempo total de jogo em grupos maiores de jogadores, recomendamos que altere o gatilho de fim de jogo para dois objetivos concluídos, em vez de três (metas de negociação e também metas secretas contam para este limite). Se você quiser reduzir o tempo de ociosidade, recomendamos que você ative o Decreto Real "high ho".

JOGANDO COMO UM ELFO

Os elfos são os caçadores de monstros mais eficazes nos reinos. Sua precisão élfica é extremamente útil quando lutando com monstros enquanto recolhe provisões para o próximo inverno.

1. MÃO INICIAL:



Os elfos começam o jogo com as cartas roxas do reino, um objetivo secreto aleatório e os 7 meeples de elfo roxos.

2. PONTOS FORTES E FRACOS:

- ***Reciprocidade***: Todas as cartas (metas secretas, cartas de ogro e decretos reais) que podem se aplicar aos anões funcionarão da mesma forma para os elfos.
- ***Coleta Lenta***: Elfos não coletam gemas, assim como anões.
  Para completar tarefas nas minas, os elfos precisarão ter 3 meeples em cima dele, não importa o custo de ação descrito na mina (exemplo: recolher uma esmeralda custará 3 em vez de 2).
- ***Exatidão dos Elfos***: Seus meeples são capazes de lutar contra monstros de longe.
  Com a finalidade de derrotar um monstro, você também pode contar com elfos de cartas adjacentes não bloqueados por paredes. Você precisa de pelo menos 1 elfo na carta do monstro para matá-lo com êxito.
- ***Tiro Limpo***: Monstros derrotados por elfos valem 4 VP em vez de 3.
- ***Escamas de Mosntros***: Uma vez por turno, como uma ação livre você pode descartar um monstro derrotado para a caixa. Se você optar por fazê-lo, poderá escolher gemas de valor até 4 VP (exemplo: um ouro e um rubi).
- ***Classes (para elfos):*** Você pode comprar o dragão como um extra meeple e atualizar um de seus elfos para o alquimista.



JOGANDO COMO UM OGRO

À primeira vista, você pode pensar que os ogros são apenas seres caóticos, sem cultura ou educação. Mas a própria natureza da sociedade anã depende deles. Eles fazem o que é necessário para manter a paz e assumir a culpa por isso. À medida que a queda se aproxima do fim, um bandido ogro foi desonesto e decidiu tomar uma corte dos reinos para si mesmo.

1. MÃO INICIAL



Os Ogros começam o jogo com as cartas do reino alaranjado, duas cartas de ogro aleatórias, um objetivo secreto aleatório e os 7 meeples de ogros alaranjados.

2. PONTOS FORTES E FRACOS:

- ***Reciprocidade***: Todas as cartas (metas secretas, cartas ogre e decretos reais) que podem se aplicar aos anões funcionarão da mesma forma para ogros.
- ***Coleta Lenta***: Ogros não juntam gemas como os anões.
  Para completar as tarefas nas minas, os ogros precisarão ter 3 meeples em cima dela, não importa o custo de ação descrito na mina (exemplo: recolher uma esmeralda custará 3 em vez de 2).
- ***Uma vida de festa***: Os ogres contam cada carta de reino que vale -2 PV dentro das muralhas do castelo (incluindo seu próprio castelo) como +2 VP.
- ***Roubo***: Cada vez que você executar uma ação em direção a um meeple inimigo (como Brute, Ambush, Panic ou a habilidade do seu Rei), você também recebe uma "bolsa roubada". As bolsas roubadas não entram na sua mão. Você pode mantê-los na sua área de jogo.
- ***Penhorista***: Uma vez por turno, como uma ação livre você pode descartar até 4 bolsas roubadas de volta para pilha de compras. Se você optar por fazê-lo, você pode coletar gemas que valem o mesmo valor de VP (exemplo: 4 bolsas roubadas podem ser trocadas por 2 esmeraldas).
- ***Classes (para ogros)***: Você pode comprar o rei ogro como um meeple extra e atualizar um de seus ogres para o alquimista.



JOGANDO COMO UM ANÃO DE CRISTAL

Do fundo das cavernas de cristal eles vieram. Eles pareciam quase como nós. Mas seus Os corações estavam frios e suas almas escurecidas pelo ódio. Sem qualquer hesitação eles lançaram as criaturas sobre nós. Nós não tínhamos nenhuma chance.

1. MÃO INICIAL



Os anões de cristal começam o jogo com as cartas do reino preto, um objetivo secreto aleatório e os 7 meeples de anões pretos.

2. PONTOS FORTES E FRACOS:

- ***Reciprocidade***: Todas as cartas (metas secretas, cartas ogre e decretos reais) que podem ser aplicadas aos anões funcionarão da mesma forma para os anões de cristal.
- ***Reúna gemas***: Você só precisa colocar a quantidade exata de meeples descrito na carta de mina, a fim de cumprir a tarefa.
- ***Suspeito***: Você não pode usar castelos de outros jogadores.
- ***Invasão de Gelo***: Quando os anões de cristal estão em jogo, o decreto real de invasão congelada estará sempre ativo.
- ***Coração Congelado***: Uma vez por turno, como uma ação livre, você pode transformar uma de suas gemas em um diamante.
- ***Alma Congelada***: Você não perde sua ação extra ou VP de minas (devido à Invasão de gelo) por ter gigantes de gelo em seu reino.
- ***Classes (para anões de cristal)***: Você pode atualizar seus anões de cristal em Rei, Guardião, Guerreiro e Alquimista.
- ***Capacetes de Diamante***: Para atualizar seus meeples em classes custa 1 diamante mais do que o custo regular para outros anões. (Exemplo: você precisa de dois diamantes para atualizar um de seus anões em guerreiro).



AS CLASSES DO IMPÉRIO

Para atualizar seus meeples em meeples de classe você deve gastar uma ação durante executar a fase de ação e as gemas necessárias exigidas. Os meeples atualizados têm habilidades especiais e marcarão VP extra no final do jogo. Atualizar os meeples mantem seus traços raciais.

Alchemist:

Ao usar uma ação com o alquimista, você transforma uma gema em outra gema, exceto ouro em Rubi.





Warrior:

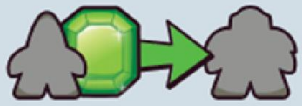
Usando uma ação com o guerreiro, você pode mover um inimigo na mesma carta para uma carta adjacente.





Guardian:

Uma carta de reino que tem um guardião nela não pode ser alvejado por cartas de ogros.





King:

Colocar o rei de sua reserva em uma carta do reino é uma ação livre.





Ogre King:

Usando uma ação com o Rei Ogro, você pode descartar um meeple na mesma carta. Colocar o Rei Ogro de sua reserva em uma carta do reino é uma ação livre.







Dragon:

Colocar o Dragão de sua reserva em uma carta do reino é uma ação livre. Uma carta do reino que tem um dragão nele não pode ser alvejado por cartas de ogros.





MONSTROS DO IMPÉRIO

Os monstros são bestas assustadoras e territoriais. Você não pode empilhar nenhuma carta acima de um monstro. Ter qualquer monstro dentro das muralhas de um reino impedirá as ações de escavação fuincionem no reino.



Frost Giant: bloqueia a ação extra de castelos.



Forest Dragon: Bloqueia a acão das minas.



Big Bad Wolf: Bloqueia a ação dos inns (estalagens).



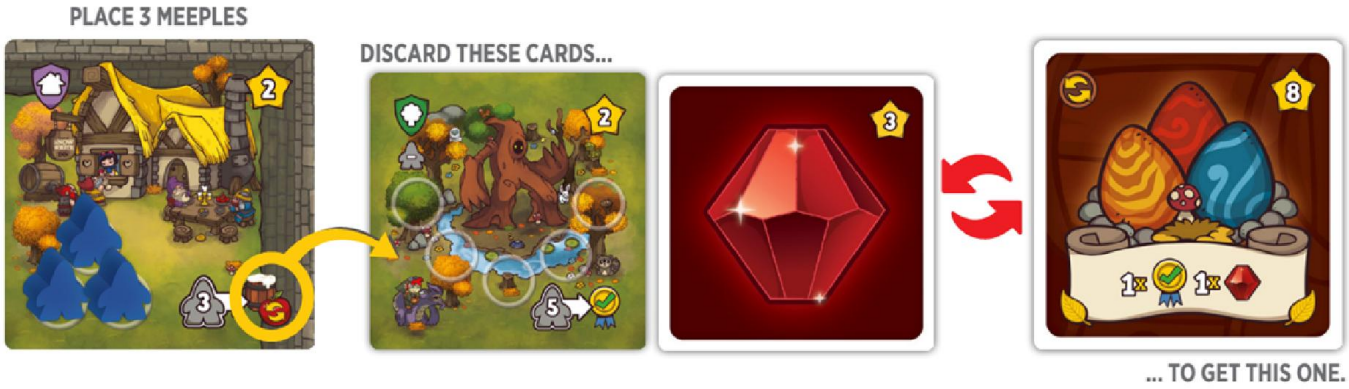
Treant: Bloqueia a ação extra de castelos.

DRAGON EGGS

Se você estiver jogando com menos de 4 jogadores, coloque os ovos 4+ jogadores de volta na caixa.

Misture os ovos de dragão com os outros objetivos comerciais. Para completar qualquer objetivo de negociação você deve realizar um comércio na loja geral. Coloque 3 meeples lá e na fase de resolução, pague o número de gemas + monstro derrotado mostrado em um objetivo para comprá-lo. Retorne as gemas usadas para pilha de compra, descarte o monstro de volta para a caixa e pegue a carta de objetivo de negociação.

Reabasteça sua posição com a carta do topo da pilha de objetivos de negociação.



New Ogre Card:



Wrecking Ball: Remova todos os meeples da carta de destino e então (se possível) faça uma ação de escavação lá.

New Secret Goals:



Huntsman: Seu reino deve ter 3 monstros vivos ou mais.



Townsman: Seu reino deve ter 3 estalagens (tabernas ou lojas em geral) ou mais.



Warlock: Você deve ter pelo menos 5 diamantes na mão.



Para jogar a expansão dos Impérios, você precisará do jogo base de Dwar7s Fall. Vendido separadamente.

New Scenarios:





Damsel em perigo: Dragon King, Frost Invasion, Dwarf Merchants e todos os decretos do Chaos Control.

Senhores da Arena: Hidden Tunnels, e todos os decretos do Siege, Bloodthirsty e Damsel in Distress.

New Royal Decrees:



High Ho: Cada jogador inicia o jogo com apenas 1 ação por turno (em vez de 3).



Hidden Tunnels: Você pode mover um anão de uma mina em qualquer mina no tabuleiro com apenas uma ação.
O reino-alvo não deve ter um dragão dentro dele.



Dragon King / Frost Invasion: Durante a fase de pontuação não receba VPs de minas com dragões ou gigantes em seu reino. Você não pode acionar o jogo final no mesmo turno que você jogou um monstro de sua mão.
Após o final do jogo ser acionado jogadores não são autorizados a jogar novos monstros de sua mão.