
created by Luis Brüeh
DWARFS
spring
Enchanted Forest
Expansion

The Enchanted Forest

The Enchanted Forest Expansion adds content to both Dwar7s Winter & Dwar7s Spring by adding buildings, new monsters, and giving the players options to upgrade their dwarfs.

Game Credits:

GAME DESIGNER AND ARTIST: Luís Brüeh **DEVELOPER:** Constantine Kevorque **MINIATURES:** Para-bellum

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. All rights reserved. Made in China.

WARNING: Choking Hazard! Not for use by children under 3 years of age.

HELP & SUPPORT: If you have any issues with your game's components, contact our Support Team at the following email address: support@vesuviusmedia.com

Please make sure to add into your email, photos of your game and your full shipping information in case we will need to send you a missing/damaged component.

A world full of Dwarfs:

Each Dwar7s Season is standalone and independent, combined only by lore to the rest. Look for them at ***www.vesuviusmedia.com***



Components

Any additional content belonging to this expansion is marked with:

Spring:

DRAGONS



MONSTERS



Winter:

STARTING HEROES



DISASTERS



MONSTERS



MUSIC HALL



Buildings:

TAVERN:



WINDMILL:



MINE:



Monsters:

CACTUS BRAWLER



BONE CRUSHER



KING COBRA



ELK RIDER



MOODY TROLL



Legendary Classes:

ALCHEMIST:



DRAGON:



Expansão Winter:

O inverno estava próximo de seu fim, porém quando pensamos que estávamos seguros, o príncipe caído dos elfos apareceu na floresta escura, marchando em nossos territórios com um exército encantado como jamais visto.

Novas Habilidades de Monstros



Enquanto este monstro estiver em jogo, você não pode tocar a ocarina.



Destrói uma construção quando colocada na sua zona.



Se não houver anões em sua zona, mova-o um espaço mais próximo ao castelo.



Quando entra em jogo, invoca um monstro extra além do limite da contagem de jogadores.



Gera um novo desastre.



Todos os jogadores perdem 1 ouro (mesmo não possuindo anões adjacentes ao monstro).



Todos os jogadores perdem um recurso, conforme descrito na carta do monstro (mesmo não possuindo anões adjacentes ao monstro).



Todos os jogadores removem do tabuleiro 1 anão de sua escolha (mesmo não possuindo anões adjacentes ao monstro).



Posicione uma teia de aranha em sua zona. Mover um anão da teia custa 2 ações.

**Essas habilidades são de monstros inclusos no jogo base de Dwar7s Spring e são necessários se quiser jogar o Dwar7s Winter com eles.*

Novo instrumento musical: ocarina

Durante a organização do jogo, posicione a nova sala de música em cima da anterior no tabuleiro. Dê aos jogadores uma construção de cada tipo, as 2 cartas inicias de ocarina e embaralhe as demais com as outras cartas de herói.

Posicionando uma Construção: exceto indicação contrária, acampamentos de madeira só podem ser construídos em uma zona florestal. Moinhos de vento nos campos, minas em minas; você não pode construir em uma zona onde já tenha uma construção.

Produção: acampamentos de madeira produzem madeiras; moinhos de vento produzem alimentos; minas produzem pedras.

No final da partida, você ganha 1 PV por cada construção que tiver em jogo.



ACAMPAMENTO DE MADEIRA



MOINHO DE VENTO



MINA

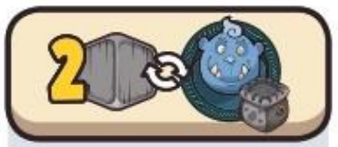
Novas Habilidades Musicais



Pegue 3 madeiras para colocar uma construção em uma zona onde você tenha um anão.



Produza 1 recurso por cada anão de tribos diferentes na zona que você tiver uma construção.



Pegue 2 pedras para empurrar para trás um monstro que esteja em uma zona em que você tenha uma construção.



Ganhe 1 ouro por cada construção sua em jogo.



Mova ou posicione um de seus anões em uma zona em que você tenha uma construção.

Novas Classes Lendárias

Durante a organização inicial do jogo, todos os jogadores recebem a carta de herói "o sábio". O sábio permite que você aprimore um dos anões comuns de seu tabuleiro de jogador para um de classe lendária, com o custo de 2 ouros. Substitua o anão por um de classe lendária da sua cor. Coloque o anão substituído de volta na caixa. Você pode ter mais de um anão de classe lendária em jogo e cada um deles valerá 2 PVs no final do jogo.





O Alquimista:
A qualquer momento que um alquimista produz um recurso, você pode produzir ouro ao invés do recurso.



Filhote de Dragão:
Você ignora quaisquer habilidades de monstros numa mesma área do seu filhote de dragão. Esses monstros ainda afetam outros jogadores, normalmente.

Exemplos:



NESTE EXEMPLO, O JOGADOR AZUL TOCOU O BANDOLIM E, PORTANTO, PODERIA PEGAR 2 PEDRAS DA MINERAÇÃO, COMO ELE TINHA UM ALQUIMISTA NUMA DAS MINAS, ESCOLHEU PEGAR 2 OUROS AO INVÉS DAS PEDRAS.



NESTE EXEMPLO, O JOGADOR AZUL AINDA PODE TOCAR A OCARINA, ENQUANTO O JOGADOR VERMELHO NÃO PODE.



NESTE EXEMPLO, O JOGADOR AZUL TOCOU A OCARINA E, ENTÃO, VAI PRODUZIR RECURSOS EM SUAS CONSTRUÇÕES QUE TENHAM A PRESENÇA DE TRIBOS.

HÁ 2 TRIBOS DE ANÕES NA MINA, PORTANTO, O JOGADOR AZUL PRODUZIRÁ 2 PEDRAS.

HÁ 1 TRIBO PRESENTE NO ACAMPAMENTO DE MADEIRA, MAS O AZUL É ALQUIMISTA, ENTÃO, ELE PODE ESCOLHER PRODUZIR 1 OURO NO LUGAR DE 1 MADEIRA.

Expansão Spring:

Montando seu poderoso alce, Keadril, o príncipe dos elfos, abandonou seu reino para ajudar a esconder os monstros nas profundezas da floresta escura. As fadas previram que ele seria o futuro rei de todas as criaturas encantadas!

Habilidades dos Monstros



Aparece na montanha 1 ou 2
Se esse monstro estivem em jogo, você não pode jogar cartas de fada.



Aparece na planície 1 ou 2
Se esse monstro estiver em jogo, você não pode aprimorar dragões.



Aparece na floresta 1 ou 2
Se esse monstro estiver em jogo, você não pode usar a ação comandar dragões.



Aparece na montanha 1 ou 2
Se você fizer esse monstro aparecer, pegue 2 cartas extras da caixa e embaralhe-as com as missões.



Aparece na floresta 1 ou 2
Se você fizer esse monstro aparecer, deve mover 1 anão de seu posto avançado para seu tesouro. Esse anão retornará ao posto avançado no início da próxima era.



Aparece na floresta 1 ou 2
Durante a fase de produção de recursos, você não pega madeira.



Aparece na montanha 1 ou 2
Durante a fase de produção de recursos, você não pega comida.



Aparece na planície 1 ou 2
Durante a fase de produção de recursos, você não pega ouro.



Aparece na floresta 1 ou 2
Se esse monstro estiver em jogo, a quantidade de sucessos durante combates é reduzida em 1.



Aparece na planície 1 ou 2
Se esse monstro estiver em jogo, você não pode construir sua fortaleza.



Aparece na floresta 1 ou 2
Se esse monstro estiver em jogo, durante a coleta pegue uma madeira a menos.



Aparece na montanha 1 ou 2
Se esse monstro estiver em jogo, durante a coleta pegue um ouro a menos.



Aparece na planície 1 ou 2
Se esse monstro estiver em jogo, durante a coleta pegue uma comida a menos.

**É necessário o Dwar7s Winter para ser jogado com o Dwar7s Spring.*

Aprimore um de seus anões para o de classe lendária: Você pode aprimorar um anão comum no seu posto avançado como uma ação livre, descartando 4 ouros do seu tesouro. Substitua o anão pelo de classe lendária desejado e devolva o outro anão à caixa. Classes lendárias têm habilidades especiais e garantem 1 ponto de vitória (cada) no final do jogo. Classes lendárias mantém todas as características da raça original (por exemplo, qualquer coisa que afete um anão comum também afetará um alquimista.



O Alquimista:
Se o seu alquimista participar de uma ação de coleta, você pode coletar qualquer tipo de recurso ao invés do recurso produzido.



Filhote de Dragão:
Você ignora qualquer habilidades de monstros que esteja no mesmo terreno selvagem do seu filhote de dragão. O monstro ainda afeta outros jogadores.

Exemplos:

Alquimista:



NESTE EXEMPLO, O JOGADOR AZUL REVELARÁ 3 CARTAS DE HERÓI: UMA PARA O ALQUIMISTA, UMA PARA O ANÃO COMUM E OUTRA PARA O ASSENTAMENTE. DEPOIS, ELE ESCOLHE COLETAR 3 OUROS AO INVÉS DE 3 MADEIRAS, COMO AÇÃO DE COLETA DE SEU ALQUIMISTA.

Filhote de Dragão:



NESTE EXEMPLO, O JOGADOR AZULCOLETARA 2 COMIDAS POR TER CONSTRUIDO SEU ASSENTAMENTO, POIS SEU FILHOTE DE DRAGÃO PERMITE IGNORAR A HABILIDADE DA BRUXA.

Construções

Durante a organização do jogo, de aos jogadores 1 construção de cada tipo.
As construções são mantidas nos tesouros dos jogadores até que sejam construídas.

Posicionando uma construção: Como uma ação livre, você pode gastar 4 madeiras para colocar uma construção em um terreno selvagem onde você tenha um anão. Não pode haver mais de 3 construções no mesmo terreno selvagem.

Abrigo: Construções contam como 2 de seus anões ao coletar recursos ou ao lutar contra monstros.

No final do jogo, cada uma de suas construções em jogo valem 1 PV.



ACAMPAMENTO DE MADEIRA



MOINHO DE VENTO



MINA



NESTE EXEMPLO, COMO UMA AÇÃO LIVRE, O JOGADOR AZUL PAGA 4 MADEIRAS PARA CONSTRUIR SEU ACAMPAMENTO DE MADEIRA NA FLORESTA.



O JOGADOR AZUL COMEÇA UMA AÇÃO DE COLETA. ELE COMPRA UM TOTAL DE 5 CARTAS: 2 PARA O ACAMPAMENTO, 2 PARA OS ANÕES E 1 PARA O ASSENTAMENTO.


www.vesuviusmedia.com