
created by Luis Brüeh
DWARFS
spring
ELVEN UPRISING
EXPANSION
VESUVIUS MEDIA

Elven Uprising

We are the children of the woods, creatures of magic. For centuries we shared this valley, living in peace with our bearded fellows... But their greedy expansion confined monsters to our lands, threatening the very existence of the faeries. This has to change!

Game Credits:

GAME DESIGNER AND ARTIST: Luís Brüeh

DEVELOPER: Constantine Kevorque

MINIATURES: Para-bellum

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:



Components

Content belonging to this expansion is marked with:

Spring:

DRAGONS:



QUESTS:



STARTING HEROES:



FAERIES:



Winter:

STARTING HEROES:



ELVEN EMPIRE BOARD:



ELF:



SETTLEMENTS:



FORTRESS:



PETALS:



TOKENS:



ALCHEMIST:



BABY DRAGON:



DRAGON KING:



Requires Legendary Expansion

LUMBER CAMP:



WINDMILL:



MINE:



Requires Enchanted Forest Expansion

Expansão Spring:

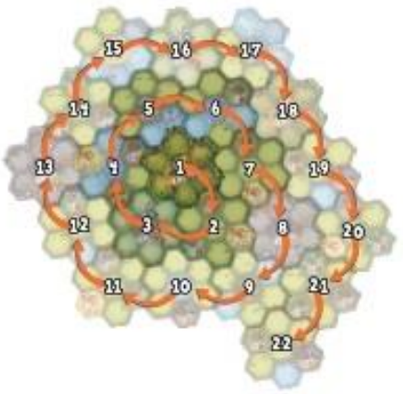
Os Elfos têm um tabuleiro de império único, com jogabilidade assimétrica. Você pode usá-los como 5º jogador ou um jogador controlando os Elfos em vez de Anões. Ao jogar como um elfo, você segue a organização e todas as regras do jogo principal, aplicando as regras dessa expansão.



Os elfos não tem agricultura, então você precisará caçar.

Preparação Adicional:

Se estiver jogando com 5 jogadores, embaralhe e revele as 3 pétalas extras junto com todas as outras.





Habilidades Especiais:

Reciprocidade: Esta habilidade está sempre ativa. Todas as cartas/habilidades/regras/etc que afetam anões afetam da mesma maneira os elfos.

Tiro com arco: Esta habilidade é desbloqueada quando você constrói o assentamento correspondente do tabuleiro de império. Ao lutar contra um monstro, elfos em locais adjacentes também participam da luta.

NESTE EXEMPLO, O JOGADOR ÉLFO REVELARÁ 4 CARTAS DE HERÓI PARA LUTAR CONTRA ESSE MONSTRO: 1 PARA O ELFO NO MESMO TERRENO SELVAGEM, 1 PARA O ASSENTAMENTO ADJACENTE E 2 PARA OS ELFOS ADJACENTES



Pó de Fada: +1 carta de fada na fase de produção.

Povo das Fadas: Se você construir sua Fortaleza, a cada 2 cartas de fada em sua mão, você ganha mais 1 PV no final do jogo.



Magia Élfica: Adiciona +1 permanentemente ao seu poder feérico. Pode ir até 3, tornando suas cartas de fadas ainda mais fortes!



NESTE EXEMPLO, SE VOCÊ DESBLOQUEOU MAGIA ÉLFICA NO SEU TABULEIRO E EXECUTA AMBAS AS AÇÕES DE COMANDAR DRAGÃO, USANDO ESTA CARTA VOCÊ GANHA 3 RECURSOS!

Nova Classe Lendária: Rei Dragão

Aprimore um de seus elfos para o de classe lendária : Você pode aprimorar um Elfo em seu posto avançado como uma ação gratuita descartando 4 ouros do seu tesouro. Elfos lendários têm habilidades especiais e marcarão 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 ou um Elfo também afeta um Alquimista).

Elfos têm as seguintes classes lendárias: **Rei Dragão; Alquimista**; e o **Filhote de Dragão.**



Rei Dragão: Esta é uma Classe Lendária especial disponível apenas para Elfos. Se estiver em jogo, ao coletar ou lutar, o Rei Dragão concede a você tantas cartas de heróis quanto o poder das fadas. Além disso, você pode colocá-lo em qualquer lugar no mapa do mundo, pois ele voa livremente e não segue as regras de adjacência.

O JOGADOR ÉLFO PODE COLOCAR SEU REI DRAGÃO NO LOCAL DA BRUXA, MESMO QUE NÃO TENHA ELFOS OU ASSENTAMENTOS ADJACENTES. ELES COMEÇAM A LUTAR CONTRA A BRUXA REVELANDO UM NÚMERO DE CARTAS DE HERÓI IGUAL A SEU PODER DE FADA.

DICA: DEPOIS DE COLOCAR SEU REI DRAGÃO, VOCÊ PODE CONSTRUIR ASSENTAMENTOS OU COLOCAR MAIS ELFOS, AUMENTANDO O NÚMERO DE CARTAS QUE VOCÊ COMPRA DURANTE SUA LUTA, SEGUINDO AS REGRAS NORMAIS.



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.

Expansão Winter:

Em um jogo de 1-4 jogadores, um dos jogadores pode escolher jogar como um elfo. Ele deve usar as miniaturas dos elfos, começando o deck de heróis e o tabuleiro do jogador em vez dos anões. Siga o restante das regras de organização normalmente.



Habilidades Especiais:

Reciprocidade: Todas as cartas que afetam anões afetam da mesma maneira elfos.

Tiro com arco: Ao lutar contra um monstro, até 2 elfos em zonas adjacentes podem ser removidos para derrotar um monstro.

NESTE EXEMPLO, O JOGADOR ÉLFO RETIRARÁ 3 ELFOS DO LOCAL DA MINA, MAIS 2 ELFOS DE LOCAIS ADJACENTES E GASTARÁ 1 COMIDA E 1 PEDRA PARA DERROTAR O GIGANTE DE GELO.

Novas Habilidades Musicais



Ganhe 1 comida
ou mova um Elfo de uma
Área de Campo.



Ganhe 1 madeira
ou mova um Elfo de uma
Área de Floresta.



Ganhe 1 pedra
ou mova um Elfo de uma
Área de Mina.

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

Sábio Élfico:





Rei Dragão: Colocar o Rei Dragão no tabuleiro é uma ação livre. Se o seu Rei Dragão estiver em uma zona de desastre, você paga 1 recurso a menos para superá-lo.



NESTE EXEMPLO, O JOGADOR COLOCA (COM UMA AÇÃO LIVRE) SEU REI DRAGÃO PARA SUPERAR UM DESASTRE GASTANDO -1 RECURSO.

ELE AINDA TEM QUE DEVOLVER AS 2 MINIATURAS DE VOLTA A SUA FOGUEIRA E GASTAR 5 DOS 6 RECURSOS NECESSÁRIOS PARA SUPERÁ-LO



O Alquimista: Sempre que produzir um recurso em uma área com o alquimista, você poderá escolher qualquer outro recurso a sua escolha.



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



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



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