

created by Luis Brüh

DWARFS

fall

EMPIRES
EXPANSION



VESUVIUS
MEDIA

Die Imperien Erweiterung

Während die Temperatur weiter sinkt, schließen sich endlich auch die anderen Nationen dem Kampf um Vorräte an. Werden die bösartigen Oger über die Zwerge triumphieren oder werden die Elfen alle Königreiche beherrschen?! Aber sie sind nicht allein in diesem Kampf . . . aus den Tiefen der Kristalhöhlen erhebt sich ein weiterer Zwergenkönig. Der Winter ist nah . . . die Königreiche müssen sich bereit machen

Diese Erweiterung enthält drei neue Rassen, Elfen, Oger und Kristallzwerge. Jede dieser Rassen unterliegt den Standardregeln, hat aber jeweils besondere neue Fähigkeiten. Sie können entweder eine der vier Zwergenfraktionen ersetzen oder das Spiel kann mit mehr als vier Mitspielern gespielt werden.

Bestandteile



Die neuen Geheimzielkarten und die neuen Ogerkarten werden zusammen mit den jeweiligen Karten des Basisspiels gemischt. Die neuen Handelszielkarten und die des Basisspiels werden entsprechend den im Abschnitt „Dracheneier“ beschriebenen Regeln kombiniert. Um das volle Potential der Imperien Erweiterung auszuschöpfen, sollte sie mit der „Königliches Dekret“ Erweiterung kombiniert werden. Falls man ohne die Erweiterung „Königliches Dekret“ spielt, werden die Imperialen Klassenfiguren, Lagerfeuer, königlichen Dekrete und Szenarien nicht benutzt.

Spielen mit 5 Spielern oder mehr

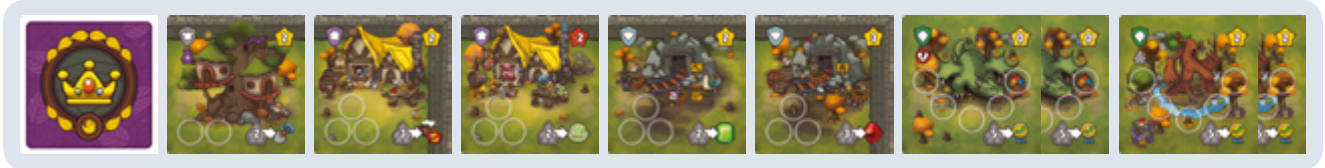
Um die Spielänge bei mehr Spielern zu reduzieren, wird empfohlen, die Spielendephase schon bei **zwei erreichten Zielen** (anstelle von drei bei vier Spielern) zu beginnen (gezählt werden Handelsziele und Geheimziele).

Um das Spiel für den einzelnen Spieler schneller zu machen wird empfohlen, das königliche Dekret „High Ho“ zu benutzen.

Elfen im Spiel

Die Elfen sind die effizientesten Monsterjäger aller Königreiche. Ihre Treffsicherheit kommt ihnen zugute, wenn sie gegen Monster kämpfen und gleichzeitig Vorräte für den Winter sammeln.

1. Startkarten



Der Spieler, der die Elfen spielt, erhält die purpurnen Königreichskarten, eine zufällige Geheimzielkarte und sieben purpurfarbene Elfenfiguren.

2. Stärken und Schwächen

Weitergeltung: Alle Karten (Geheimzielkarten, Ogerkarten und königliche Dekrete) die auf Zwerge wirken, wirken in gleicher Art auch auf Elfen.

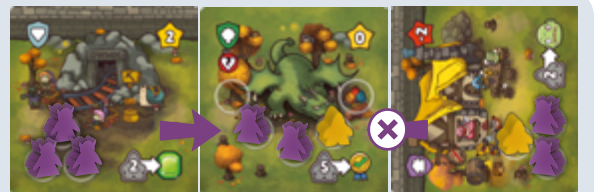
Langsames Schürfen: Elfen sind nicht so gut im Edelsteinschürfen wie Zwerge. Um in einer Mine einen Edelstein zu schürfen, brauchen Elfen immer drei Elfenfiguren auf der entsprechenden Königreichskarte (zum Beispiel werden zum Schürfen eines Smaragds drei anstelle der auf der Mine vorgesehenen zwei Spielfiguren benötigt).

Elfische Treffsicherheit: Die Elfen sind in der Lage, Monster aus der Entfernung zu bekämpfen. Für die benötigte Zahl an Spielfiguren zum besiegen eines Monsters, können auch Elfenfiguren auf benachbarten Königreichskarten gezählt werden, die nicht durch Mauern blockiert sind, allerdings muss mindestens eine Elfenfigur auf der Monsterkarte stehen.

Sauberer Treffer: Besiegte Monster zählen für Elfen 4 Siegpunkte anstelle der normalen drei.

Monsterschuppen: Einmal pro Zug kann der Spieler der Elfen, ein besiegt Monster gegen Edelsteine oder Gold im Wert von bis zu 4 Siegpunkten tauschen. Die Monsterkarte wird aus dem Spiel genommen (Im Beispiel: Ein Gold und ein Rubin).

Zusätzliche Klassen für Elfen: Der Drache kann als zusätzliche Spielfigur erworben werden. Eine der Elfenfiguren kann zum Alchemisten aufsteigen.

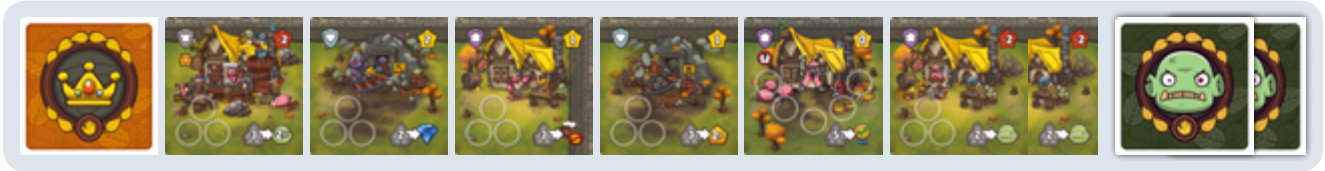


FALLS SICH ZWEI ELFENFIGUREN AUF DER DRACHENKARTE BEFINDEN UND DREI WEITERE ELFEN STEHEN AUF DER ANGRENZENDEN MINE, DANN KANN SOWOHL DER DRACHE BESIEGT WERDEN UND ANSCHLIESSEND AUCH NOCH EIN EDELSTEIN GESCHÜRFT WERDEN. DIE ANDEREN BEIDEN ELFEN KÖNNEN NICHT IN DEN KAMPF EINGREIFEN, SIE WERDEN DURCH DIE MAUER BLOCKIERT. ABER NATÜRLICH BEKOMMEN SIE EINE OGERKARTE.

Oger im Spiel

Auf den ersten Blick könnte man denken, dass Oger einfach nur Wilde ohne Kultur oder Benehmen sind. Aber die Zwergengesellschaften bauen auf eben diese Eigenschaften. Sie tun was nötig ist um den Frieden zu bewahren und ertragen ihren schlechten Ruf. Aber der Herbst geht zu Ende und eine der wilden Ogerbanden kommt auf die Idee, sich selbst einen Teil der Königreiche unter den Nagel zu reißen.

1. Startkarten



Der Spieler, der die Oger spielt, erhält die orangenen Königreichskarten, eine zufällige Geheimzielkarte und sieben orangenen Ogerfiguren.

2. Stärken und Schwächen

Weitertgeltung: Alle Karten (Geheimzielkarten, Ogerkarten und königliche Dekrete) die auf Zwerge wirken, wirken in gleicher Art auch auf Elfen.

Langsames Schürfen: Oger sind nicht so gut im Edelsteinschürfen wie Zwerge. Um in einer Mine einen Edelstein zu schürfen, brauchen Oger immer drei Ogerfiguren auf der entsprechenden Königreichskarte (zum Beispiel werden zum Schürfen eines Smaragds drei anstelle der auf der Mine vorgesehenen zwei Spielfiguren benötigt).

Mach das Beste draus: Für Oger zählen die Königreichskarten innerhalb ihrer Mauer, die normalerweise -2 Siegpunkte wert sind +2 Siegpunkte – also auch ihre eigene oder fremde Burgen.

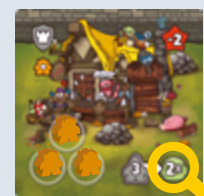
Dieberei: Führen die Oger eine Aktion gegen fremde Spielfiguren aus (z.B. Grobian, Hinterhalt, Panik oder die besondere Fähigkeit des Königs) erhält der Spieler der Oger zusätzlich eine Karte „Gestohlener Geldbeutel“. Diese Karten werden nicht auf die Hand genommen (zählen also auch nicht gegen das Handlimit von 9) sondern werden gesondert vor dem Spieler abgelegt.

Hehlerei: Einmal pro Zug kann der Spieler der Oger, bis zu vier „Gestohlene Geldbeutel“ gegen Edelsteine im gleichen Wert tauschen. Die „Gestohlenen Geldbeutel“ werden auf den entsprechenden Stapel zurückgelegt (Im Beispiel: vier „Gestohlene Geldbeutel“ können gegen zwei Smaragde getauscht werden).

Zusätzliche Klassen für Oger: Der Ogerkönig kann als zusätzliche Spielfigur erworben werden. Eine der Ogerfiguren kann zum Alchemisten aufsteigen.



WÄHREND DES SPIELAUFBaus WERDEN DIE KARTEN „GESTOHLENER GELDBEUTEL“ NEBEN DIE EDELSTEINKARTEN GELEGT.



WENN DER SPIELER DER OGER DREI SPIELFIGUREN AUF DIE OGERBURG SETZT, SO ERHÄLT ER ZWEI OGERKARTEN.

Kristallzwerge im Spiel

Sie kommen aus den Tiefen der Kristallhöhlen. Sie sehen fast aus wie gewöhnliche Zwerge. Aber ihre Herzen sind kalt und ihre Seelen sind dunkel von Hass. Ohne einen Augenblick zu zögern, hetzen sie die Bestien auf die Zwerge, die keine Chance haben.

1. Startkarten



Der Spieler, der die Kristallzwerge spielt, erhält die schwarzen Königreichskarten, eine zufällige Geheimzielkarte und sieben schwarze

2. Stärken und Schwächen

Weitergeltung: Alle Karten (Geheimzielkarten, Ogerkarten und königliche Dekrete) die auf Zwerge wirken, wirken in gleicher Art auch auf Kristallzwerge.

Edelsteine Schürfen: Kristallzwerge schürfen Edelsteine wie gewöhnliche Zwerge.

Misstrauen: Kristallzwerge können keine fremden Burgen nutzen um zu graben.

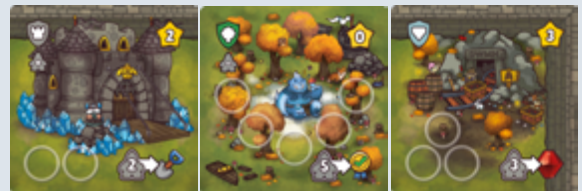
Frosteinbruch: Sind die Kristallzwerge im Spiel, so ist das königliche Dekret „Frosteinbruch“ aktiv.

Gefrorenes Herz: Einmal pro Spielzug kann ein beliebiger, eigener Edelstein in einen Diamanten verwandelt werden.

Gefrorene Seele: Der Spieler der Kristallzwerge verliert seine extra Aktion oder die Siegpunkte von Minen (wegen des Frosteinbruchs) wenn Frostriesen in seinem Königreich sind NICHT.

Zusätzliche Klassen für Kristallzwerge: Kristallzwerge können zum Zwergenkönig, Wächter, Krieger oder Alchemisten aufsteigen.

Diamanthelme: Um aufzusteigen muss ein Kristallzwerg einen Diamanten mehr bezahlen als ein gewöhnlicher Zwerg (z.B. es werden zwei Diamanten benötigt um aus einem Kristallzwerg einen Krieger zu machen).



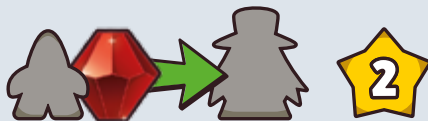
KRISTALLZWERGE WERDEN VON FROSTRIESEN UND DEM KÖNIGLICHEN DEKRET „FROSTEINBRUCH“ NICHT BETROFFEN.

Die Imperium Klassen

Um eine Spielfigur aufsteigen zu lassen, muss man eine seiner Aktionen in der Aktionenphase aufwenden und die entsprechenden Edelsteine abgeben. Aufgestiegene Spielfiguren haben besondere Fähigkeiten und zählen am Spielende extra Siegpunkte. Aufgestiegene Spielfiguren behalten die Eigenschaften ihrer Rasse.

Alchemist:

Eine Aktion einsetzen, um einen eigenen Edelstein in einen anderen zu verwandeln (außer Gold in einen Rubin).



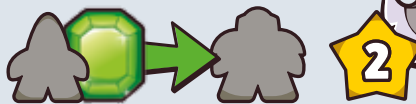
Krieger:

Eine Aktion einsetzen, um eine fremde Spielfigur von der Karte auf der sich der Krieger befindet auf eine benachbarte Karte zu bewegen.



Wächter:

Eine Königreichkarte auf der sich ein Wächter befindet kann nicht das Ziel von Ogerkarten sein.



König:

Den König aus dem Vorrat ins Spiel zu bringen ist eine freie Aktion.



Ogerkönig:

Den Ogerkönig aus dem Vorrat ins Spiel zu bringen ist eine freie Aktion.

Eine Aktion einsetzen, um eine fremde Spielfigur von der Königreichkarte auf der sich der Ogerkönig befindet, zurück in den entsprechenden Vorrat zu legen.



Drache:

Den Drachen aus dem Vorrat ins Spiel zu bringen ist eine freie Aktion.

Eine Königreichkarte auf der sich ein Drache befindet kann nicht das Ziel von Ogerkarten sein.



Die Imperium Monster

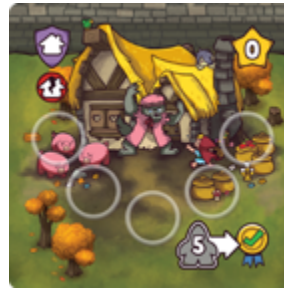
Monster sind furchterregende und hartnäckige Bestien. Auf Monsterkarten können keine weiteren Karten gestapelt werden. Befindet sich ein Monster innerhalb der Mauern eines Königreichs, so kann in dem Königreich kein Kartenstapel durch Graben umgeschichtet werden.



Frostriese: Unterbindet die Extra-Aktion von Burgen.



Walddrache: Verhindert das Schürfen von Edelsteinen im Königreich.



Großer Böser Wolf: In Gasthäusern und Läden kann nicht gehandelt werden.



Baumhirte: Unterbindet die Extra-Aktion von Burgen.

Dracheneier

Wenn mit weniger als vier Mitspielern gespielt wird, werden alle mit „4+ players“ markierten Dracheneierkarten zurück in die Box gelegt. Die verbleibenden Dracheneierkarten werden unter die Handelszielkarten gemischt. Um eine Handelszielkarte zu erhalten muss man drei Spielfiguren in den Laden ziehen und in der Wertungsphase seines Zuges kann man die entsprechende Anzahl an Edelsteinen und besiegten Monstern gegen eine Handelszielkarte tauschen. Eingetauschte Edelsteine werden auf die Vorratsstapel zurückgelegt, eingetauschte, besiegte Monster werden aus dem Spiel genommen. Dann wird eine neue Handelszielkarte vom Vorrat aufgedeckt.

ZIEHE DREI SPIELFIGUREN
AUF DEN LADEN



TAUSCHE DIESE KARTEN...



... GEGEN DIESE KARTe

Neue Ogerkarten:



Abrissbirne: Alle Spielfiguren der betroffenen Königreichkarte werden in die jeweiligen Vorräte zurückgelegt. Dann kann auf der betroffenen Karte (wenn möglich) eine Graben Aktion ausgeführt werden.

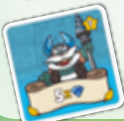
Neue Geheimzielkarten:



Waidmann: Es müssen sich mindestens drei lebende Monster im Königreich befinden.



Bürger: Es müssen sich mindestens drei Gasthäuser und/oder Läden im Königreich befinden.



Hexenmeister: Man muss mindestens fünf Diamanten auf der Hand haben.



Um mit der Imperien Erweiterung zu spielen, benötigt man das separat erhältliche Dwarfs Fall Grundspiel.

Neue Szenarien:



Jungfrau in Not: Drachenkönig, Frosteinbruch, Zwergenhändler und alle Dekrete von Chaoskontrolle



Herren der Arena: Versteckte Tunnel, und alle Dekrete von Belagerung, Blutdurstig und Jungfrau in Not.

Neue königliche Dekrete:



High Mo: Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels nur 1 Aktion (anstatt drei) und zwei wenn er seine Burg ausgelegt hat.



Versteckte Tunnel: Man kann einen der eigenen Zwerge von einer Mine auf eine beliebige andere Mine ziehen und muss dafür nur eine Aktion aufwenden. Im Zielkönigreich darf kein Drache sein..



Drachenkönig/frosteinbruch: Während der Endabrechnung zählen Minen keine Siegpunkte, wenn sich ein Drache oder Riese im selben Königreich befindet. Man kann die Spielendphase nicht auslösen, wenn man im gleichen Zug ein Monster ausgespielt hat. Während der Spielendphase dürfen keine weiteren Monster ausgespielt werden.

AUTOR UND KÜNSTLER: Luís Brüh

ENTWICKLER: Constantine Kevorque and Anastasios Grigoriadis

BESONDERER DANK: Alan Farias, Alexandros Manos, Almer Briene, André Pretzel, André Teruya, Bebel Ribeiro, Carton Olvidado, Daiskardas, Darren Hsiao, Dustin Gaspard, Evellyn Brühmüller, Fabio Piovesan, Fernando Celso, Igor Knop, Irene Theoharopoulos, Jon-Paul Decosse, Karen Soarele, Kei Kouji, Kolja van der Vaart, Lucas Andrade, Luis Francisco, Mac Schwarz Crow, Moisés Pacheco, Nicolas Quesque, Richard Courchese, Rafael Souza, Rodrigo Deus, Sam Fraser, Stefani Angelopoulos, Thiago Leite, Vin Parker, Wei-Chun Yang, Xenia Theoharopoulos.

Mehr Spiele und Support unter: www.vesuviusmedia.com