

created by Luis Brüh

# DWARFS

## fall



**ROYAL DECREES**  
**EXPANSION**

## Carte falò



Usa queste carte per ricordare il tuo colore e posizionare i tuoi Nani mentre si riposano dal duro lavoro nelle miniere e il combattere le tue battaglie!

## Scenari (1)

ALL'inizio del gioco, mescolate tutte le carte scenario e pescatene una a caso. quindi, sulla base di questa carta, attiva i rispettivi Decreti Reali:



**Sanguinario:** Rissa da bar, Mercenari, Cacciatori Esperti di Mostri, Monumento ai Caduti.



**Chiromante:** Pesca 3 Decreti Reali a caso.

## Scenari (2)



**Controllo del Caos:** Aerostiere Pazzo, AL Modo dei Nani.



**Assedio:** fortezza, Monumento ai Caduti, Proprietari Avidi



**Coro di Asce:** Gran Lavoratori, Mercanti Affascinanti, Proprietari Avidi.

# Decreti Reali



## Gran Lavoratori:

Utilizza l'ascia come segnalino Primo Giocatore. La partita è divisa in due fasi:

**Giorno:** Il primo giocatore esegue la sua azione, tranne Risolvere e scartare. Dopo di che, in senso orario, ogni giocatore fa lo stesso.

**Notte:** Il primo giocatore esegue Risolvere e poi scartare. Dopo di che, in senso orario, ogni giocatore fa lo stesso. Al termine della fase Notte, il segnalino Ascia viene passato al prossimo giocatore.

# Decreti Reali



**Fortezza:** Si possono mettere nani solo su carte nel proprio regno o carte che non fanno parte di alcun regno. Se per qualsiasi motivo non ci sono spazi validi per mettere un nano, si può spendere un'azione per ruotare una carta Regno vuota.



**Aerostiere Pazzo:** Non si può piazzare più di 1 Nano dalla propria riserva sulla stessa carta Regno nello stesso turno (si hanno 3 o 4 azioni come al solito).

# Decreti Reali



**Proprietari Avidi:** Se due o più giocatori condividono un regno, dividono (in difetto) i PV del regno in base al numero di giocatori che condividono il regno alla fine della partita.



**Mercanti Affascinanti:** È possibile utilizzare i costi di un obiettivo commerciale completato come risorsa per acquistare un nuovo obiettivo con un prezzo più alto. In tal caso, mettere il primo obiettivo al posto dell'altro.

# Decreti Reali



**Rissa da bar:** Se hai 3 nani su di una taverna, puoi pescare 2 carte Orco (anziché 1).



**Cacciatori Esperti di Mostri:** Ogni mostro sconfitto diminuisce la quantità di meeple necessari per sconfiggere il mostro successivo da 1 a un minimo di 3.



**Mercenari:** È possibile scartare una carta Orco (senza usare il suo effetto) per ottenere 1 azione in questo turno.

# Decreti Reali



**AL Modo dei Nani:** Se, alla fine del tuo turno, c'è una carta Regno piena di nani, ma nessun compito può essere risolto, tutti i nani ritornano ai propri proprietari. Non si applica alle carte Mostro.



**Monumento ai Caduti:** Quando un Mostro viene ucciso, posiziona una carta Monumento al suo posto.

La carta Monumento consente di ruotare qualsiasi carta Regno vuota.

# obiettivo segreto

Questa espansione aggiunge un altro obiettivo segreto: **L'Amazzadraghi**.

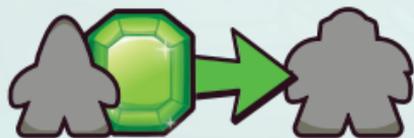


Per compiere questo obiettivo, devi eliminare un mostro con almeno 3 tipi diversi di meeple

## Classi dei Nani (1)

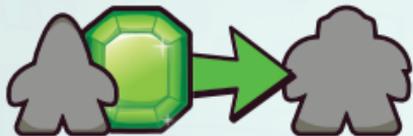
Per promuovere di classe i vostri meeple dovete spendere un'azione durante la fase Eeguire Azioni e Le gemme richieste. I meeple promossi hanno abilità speciali e segneranno PV extra alla fine della partita.

**Guerriero:** spendendo un'azione con il guerriero potete spostare un meeple nemico sulla stessa carta, verso una carta adiacente.



## Classi dei Nani (2)

**Guardiano:** Una carta Regno con un guardiano non può essere il bersaglio di Carte Orco.



**Re:** Piazzare il re dalla riserva in una carta Regno è un'azione gratuita.

