

# DIE ZWERGE DAS DUELL

NACH EINEM ROMAN VON MARKUS HEITZ

Ein Zweikampf nicht nur für Zwerge  
ab 10 Jahren



## SPIELIDEE

In der Welt von Markus Heitz' *Die Zwerge* duellieren sich die Mächte des Guten mit den Mächten des Bösen. In diesem Kartenduell vertritt ihr eine der beiden Seiten und versucht, für diese den Sieg zu erringen.

## SPIELMATERIAL

2 (bis auf die Illustrationen) identische Kartendecks zu je 35 Karten, bestehend aus folgenden Kartentypen:



9x Verbündeter

8x Siegpunkte

7x Unterstützung

6x Ereignis

5x Wendung

Rückseiten der beiden Decks



Die Mächte des Guten

Die Mächte des Bösen



3 Jokerkarten



6 Würfel mit 1-5 Augen  
und 1 Jokerseite



23 Karten für das Brettspiel *Die Zwerge*: ein eigenständiges Szenario zum 5. Band der Buchreihe – „Der Triumph der Zwerge“. Alle wichtigen Informationen für diese Erweiterung findest du auf den Karten.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

## SPIELVORBEREITUNG

Entscheidet friedlich, wer welche Seite der Macht im Duell vertritt. Mischt dann eure jeweils 35 Karten gründlich und legt die Karten als verdeckten Nachziehstapel vor euch ab. Zieht die obersten 4 Karten eures Nachziehstapels auf die Hand. Im Laufe des Spiels benötigt ihr noch jeweils Platz für einen Ablagestapel neben eurem Nachziehstapel und für eure Auslage, in die ihr eure ausgespielten Karten legt. Legt die 3 Jokerkarten und die 6 Würfel griffbereit in die Tischmitte. Und schon kann es losgehen.

## SPIELABLAUF

Der Kleinere von euch ist Startspieler. Ihr seid abwechselnd am Zug. Wenn du am Zug bist, führe folgende 3 Phasen durch:

|                   |                |                |
|-------------------|----------------|----------------|
| 1. Nachschubphase | 2. Würfelphase | 3. Kartenphase |
|-------------------|----------------|----------------|

Danach ist dein Duellpartner an der Reihe. Ihr spielt so lange, bis einer von euch die letzte Karte seines Nachziehstapels zieht. Dann tritt sofort das Spielende ein. Wer nun mehr Siegpunkte vor sich liegen hat, gewinnt das Duell.

### 1. Nachschubphase

Ziehe 1 Karte von deinem Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand. Falls dir Karten in deiner Auslage erlauben, zusätzliche Karten zu ziehen (*Altes Wissen* bzw. *Informant*), musst du alle Karten auf einmal ziehen. Du darfst nicht 1 Karte ziehen und erst danach entscheiden, ob du weitere ziehen möchtest. Du darfst in jedem Zug neu entscheiden, ob du zusätzliche Karten ziehen möchtest. 1 Karte musst du in der Nachschubphase jedoch auf jeden Fall ziehen. Die Anzahl der Karten auf deiner Hand ist nicht begrenzt.

### 2. Würfelphase

Nimm 3 Würfel aus der Tischmitte und wirf sie. Karten können dir erlauben, zusätzliche Würfel zu werfen (*Verstärkung* und *Andökais Macht* bzw. *Nachschub* und *Umzingeln*) oder 1 Würfel noch einmal zu werfen (*Rodarios Trickserie* bzw. *Gerissener Anführer*). Du darfst jedoch niemals mehr als 6 Würfel werfen und nur die geworfenen Würfel in deiner Kartenphase verwenden. Das Symbol der Axt stellt eine Jokerseite dar: Du darfst diese für eine Zahl von 1 bis 5 nach deiner Wahl verwenden.

### 3. Kartenphase

Nutze das Würfelergebnis, um Karten aus deiner Hand auszuspielen und Effekte von Karten in deiner Auslage einzusetzen.

Karten aus der Hand ausspielen und Effekte von Karten in deiner Auslage einsetzen darfst du in einer Reihenfolge deiner Wahl. Jeden Würfel darfst du dabei aber nur 1 Mal verwenden, danach ist er für diesen Zug verbraucht. Lege ihn deshalb zurück in die Tischmitte.

#### Kartenübersicht:

Mittig am oberen Rand der Karte steht der **Kartentyp** ①, links und rechts daneben jeweils das dazugehörige Symbol des Kartentyps.

An der linken und rechten Seite stehen die **Kosten** ②, um die Karte ausspielen zu dürfen.

Im Textfeld unten wird der **Effekt** ③ der Karte beschrieben.

Die Zahl in der linken unteren Ecke rechts neben dem Herz steht für die **Lebenspunkte** ④ der Karte.

Die Zahl in der rechten unteren Ecke links neben dem jeweiligen Symbol der Fraktion stellt die **Siegpunkte** ⑤ dar.



## Karten ausspielen

Um eine Karte aus deiner Hand auszuspieren, musst du die in der linken bzw. rechten oberen Ecke angegebenen Kosten in Form von Würfeln bezahlen. Folgende 3 Varianten an Kosten können auf der Karte gefordert sein:



**1 einzelner Würfel mit einer vorgegeben Augenzahl:** Hier musst du 1 Würfel mit dieser Augenzahl in die Tischmitte zurücklegen. (Für jede Augenzahl von 1-5 gibt es genau 1 Karte.)



**2-4 Würfel, jeweils mit einem „≡“-Symbol versehen:** Hier musst du die vorgegebene Anzahl Würfel mit identischer Augenzahl zurücklegen. Es spielt dabei keine Rolle, um welche Augenzahl es sich handelt.

**Kein Würfel:** Diese Karten spielst du, ohne Würfel als Bezahlung zurücklegen zu müssen. (Dies sind die 5 Karten des Typs *Wendung* und 3 der 6 Karten des Typs *Ereignis*.)

**Beispiel:** Du möchtest eine Karte ausspielen, deren Kosten 3 Würfel mit identischer Augenzahl beträgt. Dazu könntest du beispielsweise 2 Würfel mit der Augenzahl „4“ und zusätzlich 1 Würfel mit der Jokerseite in die Tischmitte zurücklegen.



**Aufgepasst:** Die 5 Karten des Typs *Wendung* darfst du jederzeit – also auch im Zug deines Gegners (Ausnahme: *Andökais Macht* bzw. *Umzingeln*) – ausspielen, alle anderen Karten darfst du nur in deinem eigenen Zug ausspielen.

## Karteneffekte einsetzen

Effekte der Karten des Typs *Wendung* und des Typs *Ereignis* führst du sofort beim Ausspielen aus und legst die Karte danach offen auf deinen Ablagestapel. Alle anderen Kartentypen legst du in deiner Auslage aus und darfst deren Effekt **ab sofort** einsetzen.

Für die Effekte des Kartentyps *Verbündeter* benötigst du noch nicht verwendete Würfel – du kannst so Karten deines Gegners, die in der linken unteren Ecke Lebenspunkte aufweisen, Schaden zufügen und dadurch aus dessen Auslage entfernen (siehe **Schaden zufügen**). (Karten ohne Lebenspunkte können nur durch das Ereignis *Hinfort damit!* bzw. *Attentat* aus der gegnerischen Auslage entfernt werden.) Der Text auf den Karten des Typs *Unterstützung* gibt genau an, in welcher Phase du diese Karten wie verwenden darfst.

Die Karten mit *Siegpunkten* sind erst am Spielende von Bedeutung – wenn sie dann noch in deiner Auslage liegen.

## Schaden zufügen

8 deiner 9 *Verbündeten* und die *Wendungen* *Wurfheil* bzw. *Dolch* können Schaden zufügen. Deine *Verbündeten* fügen für jeden Würfel, der die beim Effekt angegebene Augenzahl aufweist, 1 Schaden zu. Lege die verwendeten Würfel danach zurück in die Tischmitte.

Für jeden **Schaden**, den du zufügst, musst du entscheiden, ob du diesen dem **Nachziehstapel deines Gegners oder einer ausliegenden gegnerischen Karte mit Lebenspunkte zufügen** willst.

Für jeden Schaden gegen den Nachziehstapel muss dein Gegner die oberste Karte seines Nachziehstapels ungenutzt offen auf seinen Ablagestapel legen. (Ihr dürft euren eigenen Ablagestapel und den eures Gegners jederzeit durchsehen.)

Fügst du einer gegnerischen Karte innerhalb eines Zuges Schaden in der Höhe ihrer Lebenspunkte zu, ist sie besiegt und muss von deinem Gegner offen auf seinen Ablagestapel gelegt werden. Fügst du innerhalb deines Zuges einer gegnerischen Karte weniger Schaden zu, als sie Lebenspunkte besitzt, bleibt sie in der Auslage deines Gegners liegen und erhält am Ende deines Zuges wieder die vollen Lebenspunkte zurück. Einer Karte zugefügter Schaden wird also nicht auf zukünftige Züge angerechnet.

**Beispiel:** Um die Karte *Bavragor* auszuspieren, benötigst du die Augenzahl „1“ als Würfelergebnis; um sofort den Effekt „Füge 1 Schaden zu.“ einzusetzen, benötigst du 1 zusätzliche „1“. Würfelst du in einem Zug 3x die „1“, dürftest du *Bavragor* aus der Hand ausspielen und sofort 2 Schaden zufügen. Würfelst du nur 1x die „1“, könntest du *Bavragor* nur ausspielen: Schaden könntest du – bei entsprechendem Würfelergebnis – erst in deinem nächsten Zug zufügen.



## Keinen Würfel nutzen – Jokerkarte nehmen

Verwendest du in deinem Zug keinen deiner Würfel für das Ausspielen einer Karte oder Einsetzen eines Karteneffekts, nimm 1 Jokerkarte aus der Tischmitte und lege sie in deine Auslage. Sollte sich in der Tischmitte keine befinden, nimm 1 Jokerkarte von deinem Gegner. Hast du bereits alle 3 Jokerkarten vor dir liegen, kannst du keine weitere erhalten.

Ab deinem nächsten Zug darfst du 1 oder mehrere Jokerkarten zusammen mit deinen maximal 6 geworfenen Würfeln verwenden. Jede **Jokerkarte** setzt du dabei **wie 1 Würfel mit einer Augenzahl deiner Wahl** ein. Lege verwendete Jokerkarten zurück in die Tischmitte.

**Beispiel:** Du möchtest eine Karte ausspielen, deren Kosten 3 Würfel mit identischer Augenzahl beträgt. Dazu könntest du beispielsweise 1 Würfel mit der Augenzahl „4“, 1 Würfel mit der Jokerseite und zusätzlich 1 Jokerkarte in die Tischmitte zurücklegen.



## SPIELLENDE

**Zieht einer von euch beiden die letzte Karte seines Nachziehstapels, tritt sofort das Spielende ein. Sieger des Duells der Mächte ist dann derjenige, der mehr Siegpunkte vor sich ausliegen hat.**

Bei einem Gleichstand gewinnt, dessen Nachziehstapel noch nicht aufgebraucht ist.

## Anmerkungen zu ein paar Karten

**Wendung: *Wurfheil* / *Dolch*:** Spielt dein Gegner *Bislipur* / *Zwergenkönig* aus, darfst du mit dem *Wurfheil* / *Dolch* diese Karte sofort besiegen, falls dein Gegner dies nicht durch die Karte *Schattenrüstung* / *Kettenhemd* verhindert. Einem 2. Angriff mit dem *Wurfheil* / *Dolch* könnte er jedoch nichts mehr entgegensetzen. Du darfst beide *Wurfheile* / *Dolche* zugleich ausspielen.

**Unterstützung: *Rodarios Trickserei* / *Gerissener Anführer*:** Liegen beide Karten in deiner Auslage, darfst du beide auf denselben Würfel anwenden.

**Verbündeter: *Zwergenkönig* / *Bislipur*:** Hast du diese Karte in deiner Auslage, darfst du mit jedem deiner geworfenen Würfel Schaden zufügen.

***Boindil* und *Andökai* / *Sinthoras* und *Nöd'onn*:** Bei diesen Karten darfst du mit jedem deiner geworfenen Würfel, der einer der beiden Augenzahlen entspricht, Schaden zufügen. (Das Komma zwischen den beiden Würfeln steht für eine Aufzählung und nicht für ein ausschließendes Oder.)

## IMPRESSUM

**Autoren:** Lukas Zach & Michael Palm - www.ludocreatix.com · **Illustrationen:** Jarek Nocoń · **Coverillustration:** Didier Graffet © Bragelonne 2006

**Grafikdesign:** Hans-Georg Schneider · **Realisation:** Klaus Ottmaier

Die Autoren danken allen Testspielern für ihre Anregungen, namentlich vor allem Arne, Babs, Demian, Nici, Philipp, Silas, Thilini und Thomas.

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Markus Heitz www.mahet.de · Alle Rechte vorbehalten.

Nach den Romanen von Markus Heitz: Die Zwerge, Der Krieg der Zwerge, Die Rache der Zwerge, Das Schicksal der Zwerge, Der Triumph der Zwerge

© 2003, 2004, 2005, 2008, 2015 by Markus Heitz · Dieses Werk wurde vermittelt durch die AVA international GmbH Autoren- und Verlagsagentur München.

www.ava-international.de · © Buchcover „Triumph der Zwerge“ Piper Verlag GmbH.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele