

MICHAEL PALM & LUKAS ZACH
NACH EINEM ROMAN VON MARKUS HEITZ

DIE ZWERGE

DIE SAGA-ERWEITERUNG



DAS GEBORGENE LAND IST ERNEUT BEDROHT!

Die *Saga-Erweiterung* schickt euch in neue Abenteuer – die geballten Geschichten aus drei Büchern erwarten euch und bringen euch auf ganz neue Art und Weise zurück ins Geborgene Land. An eurer Seite: Gandogar Silberbart, Zwergengroßkönig. Bekämpft mächtige Drachen, sucht nach magischen Diamanten und schlägt eure Feinde zurück.

Könnt ihr an der Seite der Zwerge gegen die Armeen des Bösen bestehen?

SPIELMATERIAL

Saga-Erweiterung unabhängiges Material



2 neue Spielpläne
Die neuen Spielpläne verwendet ihr anstatt des Spielplans des Grundspiels. Der große Plan zeigt das Geborgene Land, die *Untergangsleiste* und Ablageflächen für die Armeen des Bösen. Der kleine Plan zeigt den *Rat der Zwerge* und hält Ablageflächen für den *Szenariostapel* und 3 *Abenteuerkarten* für das Grundspiel bzw. für den *Sagastapel* und die *Sagakarten* dieser Erweiterung bereit.



4 neue Figuren (1 Spielfigur Gandogar, 1 Ratsbüste, 1 Heldenbüste, 1 Untergangsbüste)
Mit *Gandogar* erhaltet ihr einen neuen Zwerg, mit dem ihr spielen könnt. Die Büsten ersetzen die entsprechenden Marker aus dem Grundspiel.



1 Charaktertafel Gandogar



16 zusätzliche Attributplättchen



75 neue Armee-Figuren
(30 Orks, 25 Trolle, 20 Albai)
Die neuen Figuren ersetzen die Holzwürfel aus dem Grundspiel.



1 neues Tunnelplättchen
Die neuen Plättchen *Totes Land* und das *Tunnelplättchen* ersetzen die Plättchen aus dem Grundspiel, wenn ihr mit den neuen Spielplänen spielt.



6 neue Plättchen „Höhere Lebensenergie“
Immer wenn ihr 1 weiteren Lebenspunkt hinzugewinnt, könnt ihr das nun mit diesen Plättchen anzeigen, indem ihr sie auf eure Charaktertafel legt.



1 Lebensmarker



10 zusätzliche Szenariosteine

36 neue Plättchen Totes Land

Saga-Erweiterung spezifisches Material

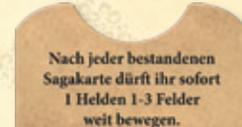


36 Sagakarten

(je 12 Karten für Buch 2, Buch 3 und Buch 4)

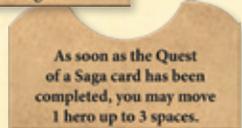


15 Bedrohungskarten



2 Ratsplättchen „Saga“

(1 auf Englisch, 1 auf Deutsch)



1 Karte „Schmied“

1 Karte „Depesche“

1 Karte „Unentdeckte Abkürzung“

1 Karte „Großkönig“



29 neue Spielfeldplättchen

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



Legt die beiden Spielpläne für alle gut erreichbar in euren Spielbereich. Platziert bis auf die Karten alles Material wie im Grundspiel beschrieben auf und neben den Spielplänen. Legt das Ratsplättchen eurer Sprache auf die zweite Box rechts der Mitte im Rat der Zwerge. Es ersetzt den Effekt dieser Box. Ersetzt wie im Abschnitt „Spielmaterial“ angegeben das Material des Grundspiels durch das in dieser Erweiterung enthaltene.

Wählt 1 Charaktertafel mit der dazugehörigen Figur und stellt sie auf das entsprechende Feld der Landkarte. (Wählt ihr Xamtyts II. aus der Charakter-Erweiterung: Anstelle eines Abenteurers muss sie in einer Partie mit der Saga-Erweiterung eine Sagakarte erfüllen, um ihre besondere Fähigkeit zu nutzen.)

Entscheidet gemeinsam, welchen Teil der Saga ihr spielen wollt. Nehmt euch die entsprechenden *Sagakarten*. (Ihr erkennt sie an der Zahl auf dem Buch der Kartenrückseite.) Habt ihr euch für ein Buch entschieden, sortiert ihr die *Sagakarten* nach den **Buchstaben** und mischt jeweils **getrennt** die **A-, B- und C-Karten**.

Erstellt nun euren *Sagakartenstapel*: Die C-Karten liegen ganz unten. Darüber legt ihr die B-Karten. Nun zieht ihr **verdeckt 3** der 7 A-Karten und legt sie ganz nach oben.

Ihr könnt den **Schwierigkeitsgrad** der Partie erhöhen, indem ihr **weitere A-Karten** zieht.

Legt die übrigen Sagakarten zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie für diese Partie nicht.

Legt den *Sagakartenstapel* dann auf das Feld ganz links auf dem kleinen Spielplan. Deckt anschließend **3** Karten vom *Sagakartenstapel* auf und legt sie auf die 3 Felder **rechts neben** dem *Sagakartenstapel*. *Szenario-* und *Abenteuerkarten* des Grundspiels benötigt ihr für die *Saga-Erweiterung* nicht.

Mischt nun alle **Bedrohungskarten** der *Saga-Erweiterung* und platziert sie als eigenen Zugstapel neben dem kleinen Spielplan. Mischt, anders als im Grundspiel, **keine** Karte davon in den *Sagakartenstapel*. Die *Bedrohungskarten* des Grundspiels benötigt ihr für die *Saga-Erweiterung* nicht.

Mischt abschließend die Ausrüstungskarten des Grundspiels und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Es gilt: Wenn auf Spielmaterial von „Zwergen“ die Rede ist, sind damit auch nicht-zwergenhafte Helden der Spieler (z.B. Narmora aus der Charakter-Erweiterung) gemeint.

Hinweis: Anders als das Grundspiel kann die *Saga-Erweiterung* auch zu sechst gespielt werden. Dafür gibt es 1 weiteren Lebensmarker

DIE REGELN DER SAGA

Für die *Saga-Erweiterung* gelten alle Regeln des Grundspiels *Die Zwerge* mit folgenden Ausnahmen:

Sagakarten

Sobald ihr die **Aufgabe** einer *Sagakarte* erfüllt habt, legt die Karte ab. Im Schritt *Neue Karten aufdecken* des nächsten Spielers zieht ihr für jede erfüllte Karte 1 weitere Karte vom *Sagakartenstapel*. Sollte dies eine Karte des nächsten Buchstabens sein, legt sie zunächst **verdeckt** aus. Sind im Schritt *Neue Karten aufdecken* eines Zuges alle **offenen** *Sagakarten* des Typs A erfüllt und abgelegt, deckt alle Karten des Typs B auf.

Sind auch alle B-Karten erfüllt, deckt nur noch 1 einzige Karte des Typs C auf. Deckt bis zum Ende der Partie keine weiteren *Sagakarten* mehr auf. Sobald ihr diese C-Karte erfüllt, habt ihr wie üblich das Spiel gewonnen!

WICHTIG: Offen liegende *Bedrohungskarten* zählen nicht als *Sagakarten*. Sie werden zusätzlich ausgelegt!

Belohnung

Zeigt eine *Sagakarte* eine **Belohnung**, erhaltet ihr sie, sobald ihr die Aufgabe der Karte erfüllt habt.

Bedrohungskarten

Anders als im Grundspiel mischt ihr in dieser Erweiterung die **2** *Bedrohungskarten* nicht jedes Mal in den *Sagakartenstapel*, wenn der *Heldenmarker* das entsprechende Feld auf der *Untergangsleiste* erreicht.

Stattdessen zieht der Spieler am Zug **2** neue *Bedrohungskarten* vom Stapel. **Entscheidet** nun gemeinsam, **welche** der beiden Karten ihr als neue Bedrohung auswählt, und legt sie offen neben dem Stapel ab. Schiebt die andere Karte verdeckt **unter** den Stapel. Entscheidet ihr euch für eine Karte mit „Sofort“-Effekt, führt diesen sofort aus und legt sie danach zurück in die Schachtel, sie kann in dieser Partie nicht erneut ins Spiel kommen. Anders als im Grundspiel zieht ihr aber nun **keine** weitere *Bedrohungskarte*.

Bedrohungskarten, die ihr nicht „sofort“ ausführen müsst, zeigen einen **Effekt**, der so lange gilt, wie die Karte offen ausliegt. Erfüllt ihr die angegebene Aufgabe, legt die Karte zurück in die Schachtel, sie kann in dieser Partie nicht erneut ins Spiel kommen.

Sonderfall: Wird die Ausrüstung *Passende Verkleidung* aus dem Grundspiel für ihren Effekt abgeworfen, verhindert sie die **Auswirkungen** einer *Bedrohungskarte* bis zum Ende des Zuges.

BESONDERHEITEN DER SAGA-BÜCHER

Buch 2

Für dieses Szenario benötigt ihr folgendes zusätzliches Spielmaterial:



Schmied 12 Sagakarten für Buch 2



Hammer



Albin mit Feuerklinge

Legt es griffbereit neben dem Spielbereich ab.

Besonderheiten

Für Buch 2 gibt es keine Besonderheiten beim Spiel Aufbau und auch keine besonderen Regeln.

Buch 3

Damit der mächtige Diamant nicht in die falschen Hände gerät, wurden von ihm zehn weitere Kopien angefertigt und im Geborgenen Land versteckt. Nun machen sich die Mächte des Bösen auf, ihn zu finden. Ihr müsst ihnen zuvorkommen!

Für dieses Szenario benötigt ihr folgendes zusätzliches Spielmaterial:



11 Diamanten



Depesche



Unentdeckte Abkürzung



12 Sagakarten für Buch 3



Lore

Legt es griffbereit neben dem Spielbereich ab.

Besonderheiten beim Spielaufbau

Mischt die 11 Diamanten und verteilt sie auf die Felder der Landkarte mit Diamant-Symbol.

Besondere Regeln

Sobald sich auf einem Feld mit Diamant eine *Armee des Bösen* befindet oder das Feld zu *Totem Land* wird, deckt den Diamant auf und legt ihn neben den Rat auf Bislipur. Werft anschließend 2 Würfel und addiert das Ergebnis. Ist es **gleich** oder **geringer** der Summe der **Werte** aller auf Bislipur gesammelten Diamanten, haben die Mächte des Bösen den wahren Diamanten gefunden. Dies wirkt sich für euch auf den B- und C-Karten erschwerend aus (siehe). Entfernt in diesem Fall alle anderen Diamanten von der Landkarte.

Befindet sich einer von euch auf einem Feld mit Diamant, darf er für 1 Aktion 1 Handwerksprobe 4+ ablegen. Bei Erfolg darf er den Diamant aufdecken und neben den Rat auf Balendilin legen. Anschließend wirft er 2 Würfel und addiert deren Ergebnis. Ist es **gleich** oder **geringer** der Summe der **Werte** aller auf Balendilin gesammelten Diamanten, haben die Helden den wahren Diamanten gefunden. Dies wirkt sich für euch auf den B- und C-Karten unterstützend aus (siehe). Entfernt in diesem Fall alle anderen Diamanten von der Landkarte. Es ist auch möglich, dass keine der beiden Seiten den wahren Diamanten findet. Folgt in diesem Fall den normalen Anweisungen der B- und C-Karten.

Wenn auf einer Sagakarte von einem „See“ die Rede ist, dann sind die Felder mit den hellblauen Seen auf der Landkarte gemeint.



Buch 4

Für dieses Szenario benötigt ihr folgendes zusätzliches Spielmaterial:



Großkönig



12 Sagakarten für Buch 4



Drache Lohasbrand



Drache Kordrion



Orc-Anführer



5 Festungswälle



5 Katapulte



Albae-Anführer



Troll-Anführer

Legt es griffbereit neben dem Spielbereich ab.

Besonderheiten beim Spielaufbau

Für Buch 4 gibt es keine Besonderheiten beim Spielaufbau

Besondere Regeln

Anführer

Durch Sagakarten können *Anführer* von *Armeen des Bösen* ins Spiel kommen. Der Ort, an dem ihr Marker ins Spiel kommt, ist auf der *Sagakarte* genannt. *Anführer* folgen den normalen Bewegungsregeln von *Armeen*, d.h. sie wandern bei *Totem Land* in Pfeilrichtung (auch beim Verwandeln in *Totes Land*; sie wandern somit niemals seitlich ab). Beim Verwandeln in *Totes Land* zählen sie jedoch als 2 *Armeen*. Somit wird ein Feld mit 1 *Anführer* und 3 *Armeen* bereits zu *Totem Land*. Ansonsten gelten *Anführer* nicht als *Armeen*. Karten oder andere Effekte, die sich auf *Armeen* beziehen, gelten **nicht** für *Anführer*. Zum Entfernen eines *Anführers* benötigt ein Spieler während 1 Kampfes **2 Treffer**. Das bedeutet, dass man für das Entfernen eines *Ork-Anführers* in seinem Wurf 2 Mal eine 4+ benötigt. Wie üblich verliert der Zwerg 1 Lebenspunkt, wenn er keine *Armee des Bösen* oder den *Anführer* durch 1 Kampf entfernen konnte. Werden 5 oder mehr *Armeen des Bösen* vom *Schwarzjoch* entfernt und zumindest 1 *Anführer* befindet sich dort, rückt der *Untergangsmarker* 2 Felder in Richtung *Heldenmarker* (statt üblicherweise nur 1 Feld). Der *Anführer* **bleibt** im *Schwarzjoch* stehen.

Drachen

Durch *Sagakarten* können *Drachen* ins Spiel kommen. Der Ort, an dem ihr Marker ins Spiel kommt, ist auf der *Sagakarte* genannt. Ein *Drache* gilt in keinerlei Hinsicht als *Armee* und beeinflusst somit auch nicht das Verwandeln zu *Totem Land*. Karten oder andere Effekte, die sich auf *Armeen* beziehen, gelten **nicht** für *Drachen*. Am **Ende jedes Zugs** bewegt sich jeder *Drache* um 3 Felder in eine zufällige Richtung. Werft 1 Würfel und schaut auf dem Marker des *Drachen* nach, in welche Richtung er sich dem Würfelresultat entsprechend um 3 Felder bewegt. Er bewegt sich ohne Einschränkungen über *Helden*, *Armeen* und *Totes Land* hinweg und nutzt keine *Tunnel*. Trifft er bei seiner Bewegung auf den Rand des *Geborgenen Landes*, **endet** seine Bewegung dort. *Zwerge*, die sich nach der Bewegung eines *Drachen* auf dem Feld des *Drachen* oder benachbart zu ihm befinden, verlieren 1 *Ausrüstung* oder 1 *Lebenspunkt*. Entscheidet sich der Spieler für den Verlust 1 *Lebenspunktes*, dürfen *Mitspieler* den Schaden auf sich nehmen. Wie ihr den jeweiligen *Drachen* besiegen könnt, steht auf der *Sagakarte*.

IMPRESSUM

Autoren: Michael Palm & Lukas Zach

Illustrationen: Jarek Nocoń

Grafikdesign: Hans-Georg Schneider

Realisation: Benjamin Schönheiter, Sebastian Hein, Klaus Otmaier

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Sträßbach 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, vertreten durch: AVA international GmbH Autoren- und Verlagsagentur, Germany www.ava-international.de 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