

# DER 7**te** ZWERG

ein riesiges Würfelspiel  
für 1-7 Zwerge ab 7 Jahren



## Einleitung

Wie so oft herrscht komplettes Durcheinander bei den 7 Zwerge. Helft Bubi, Cloudy, Cooky, Ralphy, Speedy, Sunny und Tschakko, sich der Größe nach zu sortieren und versucht so, etwas Ordnung in den bunten Haufen zu bekommen. Gelingt es euch, alle 7 Zwerge zu bändigen?

## Spielmaterial



3-teiliger Spielplan



14 Wetzplättchen in Zipfelmützenform



7 verschiedenfarbige Würfel

**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

Verbindet zunächst die beiden Spielplanteile mit der Puzzelnase; fügt nun das dritte Spielplanteil mit einer beliebigen Seite ein. (Schiebt dazu das Spielplanteil am besten von unten in den Rahmen.)

Jeder von euch erhält 2 Wetzplättchen einer Farbe. (Die Farbe der Wetzplättchen und die der Würfel sind vollkommen unabhängig voneinander.)

Legt Stift und Papier zum Notieren eurer Punkte bereit.

Lasst den kleinsten Spieler beginnen – er bekommt die 7 Würfel.

Folgende wichtige Bereiche findet ihr auf dem Spielplan:

Würfelleiste bestehend aus 7 Zwergenfeldern (1a) und 2 Ausweichfeldern (1b); den Zwergenfeldern ist jeweils 1 Farbe zugeordnet (2); Wetzfeld (3); Drachenhöhle (4).



## Spielübersicht

Einer von euch ist immer der aktive Spieler. Dieser wirft einzeln nacheinander in einer Reihenfolge seiner Wahl die 7 Würfel. Dabei ist das Ziel, alle 7 Würfel in auf- oder absteigender Augenzahl auf die Würfelleiste zu legen, am besten in Übereinstimmung mit der jeweiligen Farbe unterhalb eines Zwergenfeldes. Nach 3 Würfeln dürfen alle anderen Mitspieler wetten, ob es dem aktiven Spieler gelingen wird, alle Würfel auf dem Spielplan zu platzieren oder nicht. Dann würfelt der aktive Spieler nacheinander die restlichen 4 Würfel und berechnet seine Punkte. Von den Mitspielern erhalten diejenigen 3 Punkte, die mit ihrer Wette richtig lagen.

## Spielablauf

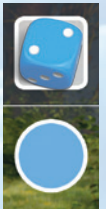
Der Spieler, der die 7 Würfel vor sich liegen hat, ist der aktive Spieler. Erst wenn er alle 7 Würfel geworfen und eine Wertung stattgefunden hat, erhält der im Uhrzeigersinn nächste Spieler alle Würfel und ist nun seinerseits der aktive Spieler. Als aktiver Spieler führst du folgende Schritte durch:

### 1. Würfel:

Nimm einen Würfel deiner Wahl und wirf ihn. Entscheide nun, auf welches Feld der Würfelleiste du den Würfel legen willst. Folgende 2 Punkte solltest du bedenken:

A) Ziel ist es, **alle 7 Würfel** auf den 9 Feldern der Würfelleiste unterzubringen, denn nur dann erhältst du bei der Wertung **7 Sonderpunkte**. Dabei musst du beachten, dass die Würfel in auf- oder absteigender Augenzahl platziert werden müssen. Doch Achtung: Liegt ein Würfel erst einmal auf einem Feld der Würfelleiste, darfst du seine Position bis zur Wertung nicht mehr verändern!

B) Zugleich solltest du versuchen, die Würfel in Übereinstimmung mit der Farbe unterhalb des Zwergenfeldes zu legen. Für jede **Farbübereinstimmung** erhältst du bei der Wertung **1 Punkt**.



### 2. Würfel:

Wähle einen 2. Würfel aus, wirf ihn und platziere ihn auf einem freien Feld der Würfelleiste deiner Wahl – auf jedem Feld der Würfelleiste darf nur 1 Würfel liegen. Du musst dich jetzt entscheiden, ob du die Würfel auf- oder absteigend auf der Würfelleiste ablegen möchtest. Passe dabei – falls nötig – das dritte Spielplanteil an.

Willst du die Würfel in aufsteigender Reihenfolge sammeln – also links Würfel mit kleinerer, nach rechts mit zunehmend größerer Augenzahl –, so wähle die Seite, auf der links der kleinste und rechts der größte Zwerg abgebildet ist. Falls du die Würfel in absteigender Reihenfolge legen willst, verwende die andere Seite des dritten Spielplanteils.

**Ausnahme:** Ist das Ergebnis deines 2. Wurfs mit dem des ersten identisch, entfällt das eventuelle Anpassen des dritten Spielanteils. Erst sobald du ein abweichendes Würfelergebnis erzielst, musst du dich für eine der beiden Seiten des dritten Spielanteils entscheiden.

### 3. Würfel:

Wirf nun den 3. Würfel und platziere ihn den Regeln entsprechend auf einem freien Feld der Würfelleiste.

**Wetten:** Bevor du weiterwürfeln darfst, müssen deine Mitspieler wetten, ob du alle 7 Würfel auf der Würfelleiste platzieren können wirst oder nicht. Mitspieler, die der Meinung sind, dass dir das gelingt, legen ihr Zipfelmützenplättchen mit dem grünen Häkchen verdeckt auf das Wettfeld. Diejenigen, die dir das nicht zutrauen, platzieren dort das Plättchen mit dem roten X, ebenfalls verdeckt.



### 4. – 7. Würfel:

Wirf nun einzeln nacheinander die restlichen 4 Würfel und versuche sie auf der Würfelleiste zu platzieren.

### Weitere Regeln zum Platzieren der Würfel:

Beim Platzieren der Würfel musst du nur auf die von links nach rechts auf- oder absteigende Augenzahlfolge achten. Nebeneinander liegende Würfel dürfen dieselbe Augenzahl haben oder auch nicht direkt aufeinanderfolgende Augenzahlen aufweisen.



**Wenn du einen Würfel entsprechend der Regeln legen kannst, musst du ihn auch legen.** Du darfst nicht freiwillig darauf verzichten.

Den beiden äußeren Feldern der Würfelleiste – **Ausweichfelder** genannt – ist keine Farbe zugeordnet. Hier kannst du somit keinen Punkt für eine Farbübereinstimmung erhalten, im Gegenteil: Falls du hier einen Würfel platzierst, erhältst du 2 Punkt Abzug bei der Wertung, aber nur, wenn du alle 7 Würfel auf die Würfelleiste legen konntest. Diese beiden Felder können das ein oder andere Mal deine letzte Chance sein, einen Würfel doch noch zu platzieren, um die 7 Sonderpunkte in der Wertung zu erhalten.

Sollte der Fall eintreten (und das wird passieren ...), dass du deinen geworfenen Würfel nicht den Regeln entsprechend platzieren kannst, dann musst du diesen Würfel in die Drachenhöhle legen (siehe Abbildung unten). Du kannst dann nicht alle 7 Würfel auf der Würfelleiste platzieren und erhältst dadurch die 7 Sonderpunkte in der Wertung nicht.



### Wertung:

Sobald du alle 7 Würfel geworfen hast, kommt es zur Wertung. Folgende Punkte erhältst du: Wenn du alle 7 Würfel auf der Würfelleiste unterbringen konntest, erhältst du 7 Sonderpunkte; jeweils 2 Punkte musst du dir jedoch für jeden Würfel auf einem Ausweichfeld abziehen. Wenn du alle 7 Würfel auf die Würfelleiste legen konntest, erhältst du somit je nach der Anzahl Würfel auf den beiden Ausweichfeldern 7, 5 oder 3 Punkte.

Unabhängig von diesen Punkten bekommst du auf jeden Fall für jede Farbübereinstimmung 1 Punkt. (Schiebt für ein leichteres Berechnen der Punkte die Würfel, die farblich übereinstimmend gelegt wurden, auf das Farbfeld darunter.)

alle Würfel	je Ausweichfeld
7	-2
<b>je Farbübereinstimmung</b>	
1	
<b>richtige Wette</b>	
3	

Drehe danach die Wettplättchen um. Jeder deiner Mitspieler, der mit seiner Wette richtig lag, erhält 3 Punkte.

Notiere alle Punkte auf einem Blatt Papier. Gib dann die 7 Würfel an deinen Mitspieler zur Linken weiter, dieser ist nun der aktive Spieler.



*Beispiel für eine Wertung: Der aktive Spieler hat alle 7 Würfel auf der Würfelleiste unterbringen können. Da er 1 Würfel auf einem Ausweichfeld platzieren musste, erhält er 5 Punkte. Für 3 Farbübereinstimmungen (gelb, lila und blau) bekommt er 3 Punkte. In Summe erhält der Spieler somit 8 Punkte. Von den Mitspielern bekommen die beiden Spieler, die die Plättchen mit dem grünen Häkchen gespielt haben, für ihre richtige Wette 3 Punkte.*

## Spielende

Sobald jeder von euch 3 Mal aktiver Spieler war, endet das Spiel. Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt, bei einem Punktegleichstand gibt es mehrere Sieger.

## Solopartie

Auch als einsamer Zwerg kannst du *Der 7bte Zwerg* spielen. Die Regeln bleiben unverändert, einzig die Wetten der Mitspieler entfallen. Wie viele Punkte gelingen dir in 3 Durchgängen? Versuche, deinen Highscore zu brechen!

## Impressum

**Autor:** Peter Neugebauer, **Grafikdesign:** Hans-Georg Schneider, **Realisation:** Klaus Ottmaier, Danke an Andreas Resch für die 3D-Würfel.

© 2014 Zipfelmützen Film GmbH & Co. KG / Cinemendo GmbH / Ertal Film- & Fernsehproduktion GmbH & Co. KG / CC Medienproduktions und Verwaltungs GmbH / VIP Medienfonds 2 GmbH & Co. KG i.L. / VIP Medienfonds4b GmbH & Co. KG / Rialto Film GmbH / MMC Independent GmbH / Universal Pictures Productions GmbH, Lizenz durch TELEPOOL GmbH

© 2014 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

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

Wir machen Spaß!  
www.pegasus.de

