

DIE ZWERGE

Ein spannendes, kooperatives Abenteuerspiel für 2 bis 5 mutige Zwerge ab 10 Jahren von Michael Palm und Lukas Zach, basierend auf den Bestsellerromanen von Markus Heitz. Handlungsrahmen des Spiels ist der erste Band der Romanreihe *Die Zwerge*.



EINLEITUNG

Ihr taucht ein in die Welt von Markus Heitz' Bestsellerroman *Die Zwerge*. Jeder von euch übernimmt die Rolle eines Zwergs, der das Geborgene Land vor dem Bösen bewahren möchte. Dies kann aber nur gelingen, wenn ihr alle gemeinsam versucht, die Ausbreitung des Toten Landes und der Armeen des Bösen zu verhindern. Um endgültig das Böse zu besiegen und den Sieg davonzutragen, müsst ihr die Feuerklinge schmieden und eine letzte, entscheidende Aufgabe meistern.

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



5 Charaktertafeln



5 Spielfiguren



12 Szenariokarten



30 Abenteuerkarten



15 Bedrohungskarten



22 Ausrüstungskarten



1 Heldenmarker



1 Untergangsmarker



1 Ratsmarker



1 Tunnelplättchen



16 Attributplättchen



36 Plättchen Totes Land



7 Zahlenwürfel



3 Rekrutierungswürfel



5 Lebensmarker



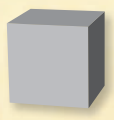
30 Ork-Armeen



25 Troll-Armeen



20 Albat-Armeen



5 Szenario-
steine

DIE CHARAKTERTAFELN

Auf der Charaktertafel seht ihr euren Zwerg. Darüber hinaus sind die wichtigsten Informationen zu eurem Zwerg zusammengefasst. Am unteren Rand lassen sich Ausrüstungskarten ablegen.

Auf der rechten Seite der Charaktertafel findet ihr eine Schriftrolle. Auf dieser sind der **Name** und **Clan des Zwerges**, seine **besondere Fähigkeit** und seine **Werte zu den Attributen Kampf, Handwerk und Laufen** vermerkt. Der jeweilige Wert zeigt an, wie viele Würfel ihr in Kämpfen, beim Senden einer Botschaft an den *Rat der Zwerge*, beim Bewegen und für die verschiedensten Proben verwenden dürft.

Außerdem befinden sich am linken Rand der Charaktertafel **Medaillons in Herzform**, die euren aktuellen Wert an **Lebenspunkten** anzeigen. Sinkt dieser Wert auf 0, stirbt euer Charakter.

Wichtig: Sobald auch nur ein einziger Zwerg stirbt, verliert ihr die Partie und verhilft dem Bösen zum Sieg.



- ① Name und Clan des Zwergs
- ⑤ Attribut Laufen
- ② Besondere Fähigkeit
- ⑥ Lebenspunkte
- ③ Attribut Kampf
- ⑦ Ablage für eine Ausrüstungskarte
- ④ Attribut Handwerk

DIE KARTEN (Mehr Details zur Handhabung der Karten siehe S. 7, S. 10 und S. 12)



- ①
- ② Eine wichtige Aufgabe
- ③ Die Aufgabe ist erfüllt, wenn das nächste Mal eine Abenteuerkarte erfüllt wird.

Szenariokarten

Szenariokarten gibt es in 3 Stufen: A, B und C. Jede Szenariokarte hat eine **Aufgabe**, die ihr erfüllen **müsst**, bevor ihr euch an die Erledigung der nächsten Szenariokarte wagen könnt. Zunächst müsst ihr Karten der Stufe A erfüllen, dann die Feuerklinge schmieden (Karte der Stufe B). Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr schließlich eine Szenariokarte C erfolgreich bewältigen.

- ① Stufe der Szenariokarte
- ② Titel der Karte
- ③ Aufgabenstellung



- ① Besuch bei den Spitzohren
- ② Häuser aus Bäumen, meine Ingrimmsch zweifeln. Ich würde mich darin nicht wohlfühlen...
- ③ Reise ins Elbenreich Älandur. Lege dort anschließend 1 deiner Ausrüstungskarten ab. Das Ablegen kostet dich keine Aktion.
- ④ Lege 3 Armeen deiner Wahl von der Landkarte und/oder einer Karte zurück in den Vorrat.

Abenteuerkarten

Jede Abenteuerkarte stellt euch eine **Aufgabe**, die jeder von euch erledigen **kann**. Sobald ihr die Aufgabe **erfüllt**, bekommt ihr die auf der Karte angegebene **Belohnung**. Legt danach die Karte auf den Ablagestapel.

- ① Titel der Karte
- ② Zitat aus dem Roman
- ③ Aufgabenstellung
- ④ Belohnung



- ① Nicht enden wollender Albraum
- ② „Müchtest du sterben? Du folest mich sowieso, Alb. Warum sollte ich dir über meine Situation berichten?“ erwiderte er.
- ③ Besiegt Albac auf der Landkarte und legt sie auf diese Karte. Die Bedrohung ist abgewendet, wenn sich 5+ Albac auf dieser Karte oder keine Albac auf der Landkarte befinden.
- ④ Das Feld der Landkarte mit 1+ Albac wird zu Totem Land.

Bedrohungskarten

Behandelt Bedrohungskarten wie Abenteuerkarten, mit der Ausnahme, dass sie **keine Belohnung** einbringen. Im Gegenteil: Jede dieser Karten offenbart eine **Bedrohung**, die euch das Erfüllen des Spielziels erschwert. Ihr könnt diese **Bedrohung** nur **abwenden**, indem ihr die **gestellte Aufgabe bewältigt**. Legt danach die Karte ohne weitere Auswirkung auf den Ablagestapel.

Ausnahme: Bedrohungskarten mit „Sofort“ werden augenblicklich ausgelöst, wenn sie aufgedeckt werden.

- ① Titel der Karte
- ② Zitat aus dem Roman
- ③ Aufgabenstellung
- ④ Bedrohung



- ① Meisterhaftes Kettenhemd
- ② Das Maximum deiner Lebenspunkte erhöht sich um 1. Du wirst sofort einmalig vollständig geheilt.

Ausrüstungskarten

Ausrüstungskarten unterstützen euch im Kampf um das Geborgene Land. Setzt sie weise ein.

- ① Titel der Karte
- ② Hilfestellung





Charaktertafel

Jeder von euch wählt 1 **Charaktertafel** (ihr könnt sie auch zufällig verteilen) und nimmt sich die dazugehörige **Zwergenfigur**. Platziert 1 **rotes Herz** als **Lebensmarker** auf dem Herz eurer Charaktertafel, das die größte Zahl an Lebenspunkten aufweist.

Platziert eure **Spielfigur** auf dem entsprechenden Feld des Tores ihres Clans auf dem Spielplan:

- Balyndis am Tor der Ersten (I)**
- Boëndal, Boëndil und Bavrakor am Tor der Zweiten (II)**
- Tungdil am Tor der Vierten (IV)**

Bei weniger als 5 Spielern legt überzähliges Spielmaterial zurück in die Schachtel. Es wird in dieser Partie nicht benötigt.

Karten

Trennt nun die Spielkarten entsprechend ihrer 4 unterschiedlichen Kategorien:

- Szenariokarten** (brauner Rahmen)
- Abenteuerkarten** (weißer Rahmen)
- Bedrohungskarten** (schwarzer Rahmen)
- Ausrüstungskarten** (roter Rahmen)

Sortiert die **Szenariokarten** (brauner Rahmen) **nach den Buchstaben** (A, B, C). Mischt zunächst die 3 Karten mit C und legt diese verdeckt ab. Platziert darauf verdeckt die Karte mit B. Abschließend mischt die Karten mit A und legt sie ebenfalls verdeckt oben auf diesen Stapel.

Je nachdem, welchen **Schwierigkeitsgrad** ihr wünscht, nehmt Karten mit dem Buchstaben A vom Stapel und legt diese ungesehen zurück in die Schachtel (sie werden für diese Partie nicht benötigt):

Einfache Partie	4 Karten weglegen
Normale Partie	3 Karten weglegen
Anspruchsvolle Partie	2 Karten weglegen
Tapfere Partie	1 Karte weglegen
Heldenhafte Partie	keine Karte weglegen

Für unerfahrene Spieler empfehlen wir zum Kennenlernen des Spiels eine *Einfache Partie*.

Deckt anschließend die **oberste Szenariokarte** auf, legt sie **offen auf den Szenariostapel** und platziert diesen neben dem Spielplan.



Mischt die **Abenteuerkarten** (weißer Rahmen) und platziert sie als verdeckten Nachziehstapel – zukünftig **Abenteuerstapel** genannt – neben dem Spielplan. **Deckt** anschließend **3 Abenteuerkarten auf** und legt sie neben den Abenteuerstapel.

Mischt die **Bedrohungskarten** (schwarzer Rahmen) und platziert sie als verdeckten Nachziehstapel – zukünftig **Bedrohungsstapel** genannt – neben dem Spielplan. Nehmt anschließend die obersten **3 Bedrohungskarten** und mischt sie ungesehen **in den Abenteuerstapel** ein.

Legt alle während des Spiels **abgelegten Abenteuer- und Bedrohungskarten** auf einen **gemeinsamen Ablagestapel**. Sollte der Abenteuerstapel einmal aufgebraucht sein, mischt alle abgelegten Abenteuer- und Bedrohungskarten und verwendet diese als neuen Abenteuerstapel.

Mischt die **Ausrüstungskarten** (roter Rahmen) und platziert sie als verdeckten Nachziehstapel – zukünftig **Ausrüstungsstapel** genannt – neben dem Spielplan. Bildet auch hier aus den abgelegten Karten einen Ablagestapel und mischt diesen neu, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist.

Totes Land und Bewegung von Armeen

① Befinden sich zu irgendeinem Zeitpunkt auf einem Feld der Landkarte **5 oder mehr Armeen des Bösen**, verwandelt sich das Feld **sofort in Totes Land**. Ziehe dazu zufällig 1 Plättchen *Totes Land* und drehe es um. Platziere es auf dem betroffenen Feld derart, dass der große Pfeil in der Mitte des Plättchens mit dem ausgehenden Pfeil derselben Farbe dieses Feldes übereinstimmt.

② Das Plättchen zeigt zu beiden Seiten des Pfeils je 2 Armeen. **Bewege** nun, sofern vorhanden, diese **4 aufgedruckten Armeen** in die angezeigte Richtung auf die jeweils angrenzenden Spielplanfelder. Befinden sich nicht alle abgebildeten Armeen auf dem Feld, ziehe nur die vorhandenen Armeen. Würden durch diese Bewegung die abgebildeten Armeen auf ein Feld mit einem Plättchen *Totes Land* oder über den Rand der Landkarte hinaus bewegt werden, verbleiben diese Armeen stattdessen zunächst auf ihrem aktuellen Feld.

③ **Bewege nun alle restlichen Armeen** des Feldes in **Richtung des großen Pfeils** auf das nächste Feld.

Sollten sich jetzt erneut 5 oder mehr Armeen auf einem Feld befinden, wird auch dieses Feld zu *Totes Land*. Wiederholt den Vorgang wie beschrieben.

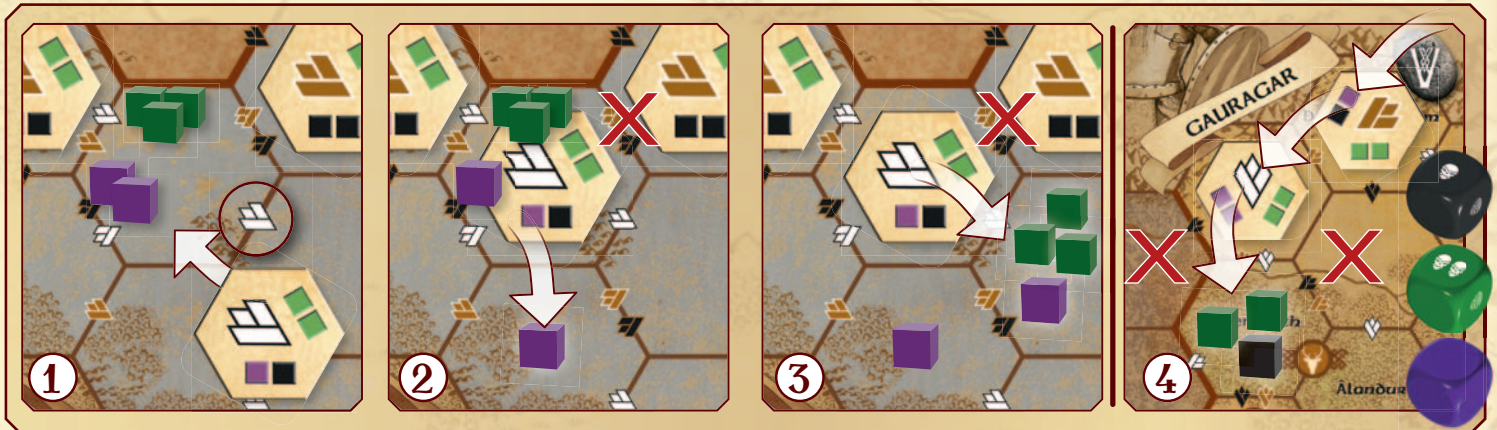
④ **Betreten Armeen ein Feld** der Landkarte, das bereits *Totes Land* ist, bewege diese Armeen **sofort in Richtung des großen Pfeils** auf das nächste Feld. Wiederhole dies gegebenenfalls so lange, **bis die Armeen ein Feld ohne Plättchen *Totes Land* erreichen**. (Sollten sich dort nun 5 oder mehr Armeen befinden, wird dieses Feld zu *Totes Land*.)

Sonderfälle:

- Soll eine bestimmte Armee ins Spiel kommen, die im Vorrat nicht mehr vorhanden ist, wird auf das Platzieren dieser Armee verzichtet.
- Liegen alle Plättchen *Totes Land* bereits auf der Landkarte, verwandelt sich kein weiteres Feld mehr in *Totes Land*. Es können dann auch mehr als 5 Armeen auf einem Feld sein.

Schwarzjoch

In letzter Konsequenz führen alle Plättchen *Totes Land* zum Feld Schwarzjoch. Sobald sich nach der Bewegung der Armeen des Bösen **5 oder mehr von diesen auf dem Feld „Schwarzjoch“ angesammelt haben**, werden **alle dort befindlichen Armeen** vom Feld entfernt und **zurück in den jeweiligen Vorrat** gelegt. Im Gegenzug **rückt dafür der Untergangsmarker** sofort um **1 Feld in Richtung Heldenmarker** weiter. Das Schwarzjoch selbst wird nie zu *Totes Land*.



2. Neue Karten aufdecken

A. Szenariokarten

Liegt **keine Szenariokarte** offen aus, **decke die oberste Karte** des Szenariostapels **auf**. Ist die Aufgabe des neuen Szenarios zu diesem Zeitpunkt bereits erfüllt, lege die Karte ab und decke sofort die nächste Szenariokarte auf. Sollst du Armeen auf eine Karte legen und der Vorrat reicht nicht aus, nimm diese Armeen von Feldern der Landkarte eurer Wahl. Die **Szenariokarten C** haben eine **Bedingung**. Ist diese Bedingung nicht erfüllt, lege die Szenariokarte ab und decke die nächste vom Stapel auf. Die Bedingung mindestens einer der 3 Szenariokarten C wird immer erfüllt. Führe dann die auf der Karte beschriebene Vorbereitung durch.

Wichtig: Hast du eine (oder mehrere) neue Szenariokarte aufgedeckt, lege alle offen ausliegenden Abenteuer- und Bedrohungskarten (maximal 3) auf den Ablagestapel. (Das Symbol auf der Rückseite der Szenariokarten soll euch daran erinnern.) Bedrohungen von Bedrohungskarten treten nun ein.



Bevor du nun eine Bedrohungskarte auf den Ablagestapel legst, musst du den Text unterhalb des links abgebildeten Symbols abhandeln. Führe die geforderten Schritte durch. Verwandelt sich dabei ein Feld der Landkarte in *Totes Land*, bewege auf diesem Feld befindliche Armeen den Regeln entsprechend sofort weiter.

B. Abenteuer- und Bedrohungskarten

Liegen nun **weniger als 3 Abenteuer- und/oder Bedrohungskarten** offen aus, **decke nacheinander so viele Karten vom Abenteuerstapel auf, bis wieder 3 offen ausliegen**. Sollst du Armeen auf eine Karte legen und der Vorrat reicht nicht aus, lege die Karte ab und decke jeweils 1 neue auf. Die Bedrohung einer so abgelegten Bedrohungskarte musst du jedoch sofort durchführen. Enthält eine neu aufgedeckte Bedrohungskarte den **Zusatz „Sofort“**, führe den darauf beschriebenen Effekt umgehend aus. Lege die Karte danach ab und decke 1 weitere Karte vom Abenteuerstapel auf.

3. Zwei Aktionen ausführen

Du darfst **in deinem Zug** bis zu **2 Aktionen** ausführen. Dabei darfst du **auch zweimal dieselbe Aktion** wählen. Folgende Aktionen stehen zur Auswahl:

- A. Auf der Landkarte bewegen
- B. Armeen des Bösen bekämpfen
- C. Botschaft an den *Rat der Zwerge* schicken
- D. Eine Probe bestehen

A. Auf der Landkarte bewegen

Wirf so viele **Zahlenwürfel**, wie der Wert **Laufen** auf deiner Charaktertafel **angibt**. Bewege deine **Spielfigur** anschließend **maximal so viele Felder** auf der Landkarte, wie der **Würfel mit der höchsten Ziffer** anzeigt.

Betritt deine **Spielfigur** ein **Feld mit Armeen des Bösen**, **endet deine Bewegung** auf diesem Feld **sofort**. In deiner nächsten oder einer späteren Aktion kannst du von diesem Feld weiterziehen. Du musst also nicht gegen Armeen des Bösen kämpfen, wenn du mit solchen auf einem Feld stehst.

Bewegung durch Totes Land

Für jedes Feld mit einem Plättchen **Totes Land**, das deine Figur **betritt(!)**, gilt: Entweder **du verlierst 1 Lebenspunkt** oder **ihr zieht den Untergangsmarker 1 Feld in Richtung des Heldenmarkers**. Entscheidet für jedes einzelne Feld **gemeinsam** darüber. (Symbole, auf die der Untergangsmarker bewegt wird, haben **keine** Auswirkungen.)

Dies gilt auch, wenn ein Zwerg durch die Auswirkung einer Karte außerhalb seiner Bewegung auf **Totes Land** versetzt wird. Bleibt eine Zwergenfigur auf **Totes Land** stehen oder wird ein Feld, auf dem eine Zwergenfigur steht, zu **Totes Land**, hat dies keine Auswirkung.

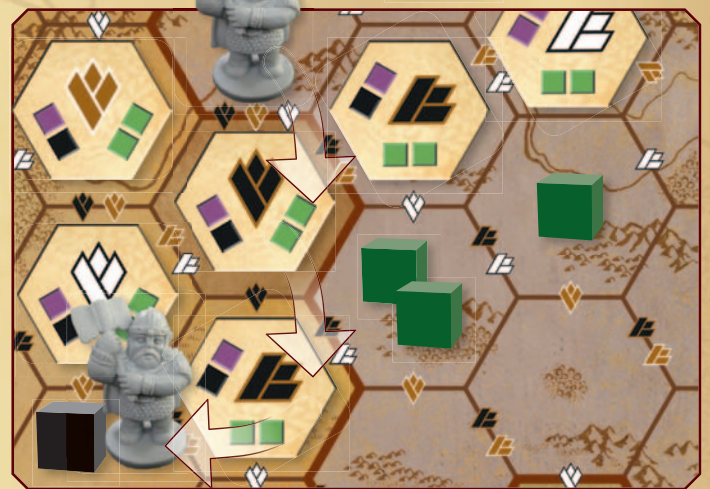
Tunnelsystem

Auf der Landkarte befinden sich mehrere Eingänge zu einem Tunnelsystem, das sich unter dem Geborgenen Land befindet.

Während deiner Bewegung kannst du einen der Eingänge betreten, mit dem nächsten Schritt deine Spielfigur auf einen beliebigen anderen Eingang des Tunnelsystems setzen und dich von dort noch im selben Zug weiterbewegen.

Im Laufe des Spiels könnt ihr nach erfolgreichem Bestehen bestimmter Abenteuerkarten sogar einen zusätzlichen Eingang in Form des Tunnelplättchens ins Spiel bringen.

Wichtig: Tunneleingänge, die vom **Totes Land** eingenommen wurden, können nicht mehr genutzt werden. Ihr solltet sie deshalb unbedingt beschützen.



Beispiel: Deine Bewegung endet nach 3 Schritten, da sich auf dem 3. Feld eine Armee befindet. Bei deiner Bewegung hast du 2 Plättchen Totes Land betreten. Entscheidet nun gemeinsam zunächst für das eine, danach für das andere Plättchen, ob du 1 Lebenspunkt verlierst oder ob ihr den Untergangsmarker um 1 Schritt in Richtung Heldenmarker zieht.



B. Armeen des Bösen bekämpfen

Befindet sich deine Figur auf einem Feld mit einer oder mehreren Armeen des Bösen, darfst du dich in einem Kampf diesen stellen (1 Kampf = 1 Aktion). **Wirf dazu so viele Zahlenwürfel, wie der Wert *Kampf* auf deiner Charaktertafel angibt.** Je nach Würfelergbnis darfst du **für jeden geworfenen Würfel 1 Armee des Bösen aus dem Feld entfernen.** (Boindil darf pro Kampf alle Würfel noch einmal neu werfen, sogar **nachdem** gemäß dem Text einer Box des *Rat der Zwerge* ein einzelner Würfel neu geworfen wurde. Nach diesem 2. Wurf dürfte entsprechende Box erneut genutzt werden.):

- Für jede geworfene 6 entferne 1 **Albae-** (violett) oder 1 **Troll-** (schwarz) oder 1 **Ork-Armee** (grün).
- Für jede geworfene 5 entferne 1 **Troll-** (schwarz) oder 1 **Ork-Armee** (grün).
- Für jede geworfene 4 entferne 1 **Ork-Armee** (grün).

Lege entfernte Armeen in den jeweiligen Vorrat zurück. Gewürfelte 1er, 2er und 3er sind **keine** Erfolge.

Wichtig: Konntest du **keine** Armee entfernen, **verlierst du 1 Lebenspunkt.** Setze den Lebensmarker auf deiner Charaktertafel um 1 Schritt nach unten.



Beispiel: In dieser Situation kannst du 2 Armeen entfernen: Die 6 erlaubt dir, 1 Armee deiner Wahl zu entfernen (wahrscheinlich die Armee der Albae), mit der einen 4 besiegst du die Armee der Orks. Die andere 4 ist ohne Erfolg, da sich nur 1 Armee der Orks auf dem Feld befand. Um Armeen der Trolle erfolgreich zu bekämpfen, hättest du mindestens eine 5 benötigt. Da du Armeen entfernt hast, verlierst du keinen Lebenspunkt.

Es gibt Szenario-, Abenteuer- und Bedrohungskarten, auf denen Armeen des Bösen platziert werden. Um diese zu bekämpfen, muss sich deine Figur auf dem Ort befinden, welcher auf der Karte genannt ist. (Zur besseren Übersicht platziert auf diesem Feld 1 Szenariostein. Diese Armeen behindern deine Bewegung auf der Landkarte **nicht!**) Führe den Kampf wie oben beschrieben durch. Befinden sich bereits Armeen des Bösen auf dem Feld selbst, bekämpfst du alle Armeen gleichzeitig: die auf dem Feld der Landkarte und die der Karte.

C. Botschaft an den Rat der Zwerge schicken

Du kannst **von jedem Feld der Landkarte aus eine Botschaft an den Rat der Zwerge schicken**, um dort das Stimmverhältnis bei der Königswahl zum Guten zu verändern. **Wirf dazu so viele Zahlenwürfel, wie der Wert *Handwerk* auf deiner Charaktertafel angibt.** Erreicht oder übertrifft **zumindest 1 Zahlenwürfel die Zahl rechts neben dem Ratsmarker** (also in Richtung Balendilín), **bewege den Ratsmarker 1 Schritt nach rechts** auf die nächste Box.

Ist der Wert deines höchsten Würfels **niedriger** als die geforderte Zahl, ist dein **Versuch erfolglos** und die Aktion ist ohne weitere Auswirkungen abgeschlossen.

Eine Botschaft an den *Rat der Zwerge* ist **keine** Handwerksprobe.

Wichtig: Pro Aktion darfst du den Ratsmarker nur um 1 Box weiterziehen.

Der jeweilige Text der Box, in der sich der Ratsmarker gerade befindet, gilt solange, bis der Ratsmarker in eine andere Box gezogen wird. Dann gilt ab sofort der Text der neuen Box.



Beispiel: Um erfolgreich eine Botschaft an den *Rat der Zwerge* zu schicken, benötigst du mindestens eine 5 (angezeigt durch 5+ rechts vom Ratsmarker). Auch wenn du zusätzlich zur 5 eine 6 geworfen hast, darfst du den Ratsmarker dennoch nur um 1 Box weiterbewegen.

D. Eine Probe bestehen

Verlangt eine ausliegende Abenteuer- oder Szenariokarte 1 oder mehrere Proben (Handwerksprobe, Laufenprobe, Kampfprobe) wirf so viele Zahlenwürfel, wie der Wert deines Attributs der genannten Probe angibt. Jeder Würfel, der das benötigte Ergebnis zeigt, gilt als 1 erfolgreich abgelegte Probe. Du kannst dadurch pro Aktion mehrere Proben erfolgreich ablegen.

Legt eine Szenariokarte nach bestandenen Proben ohne weitere Auswirkung ab.



Gelingt es bei einer Abenteuerkarte, die benötigte Anzahl an erfolgreichen Proben abzulegen, erhaltet ihr die unterhalb des links abgebildeten Symbols angegebene Belohnung.

Wichtig: Die einzige Ausnahme ist die Handwerksprobe 4+ in der Box ganz rechts im *Rat der Zwerge*. Auch wenn dir mehrere Erfolge gelingen, erhaltet ihr nur 1 Ausrüstungskarte pro Aktion.

Wichtig: Neue Karten werden erst vom nächsten Spieler aufgedeckt!

Du kannst mit 1 Aktion immer nur für 1 Karte Proben ablegen. Balyndis darf pro Aktion bei einer Handwerksprobe alle Würfel noch einmal neu werfen, sogar **nachdem** gemäß dem Text einer Box des *Rat der Zwerge* ein einzelner Würfel neu geworfen wurde. Nach diesem 2. Wurf dürfte entsprechende Box erneut genutzt werden. Legst du eine **Laufenprobe** ab, bewegst du deine Figur dadurch nicht. Legst du eine **Kampfprobe** ab, bekämpfst du dadurch nicht Armeen des Bösen und verlierst bei Misserfolg keinen Lebenspunkt.

Beispiel: Um diese Aufgabenkarte zu erfüllen musst du innerhalb deines Spielzugs (maximal 2 Aktionen) dreimal ein Würfelergebnis von 4 oder höher erreichen. Zunächst wirfst du die deinem Attribut *Handwerk* entsprechende Anzahl an Zahlenwürfeln. Mit dem ersten Wurf gelingen dir bereits 2 erfolgreiche Proben, in deiner 2. Aktion schaffst du die benötigte dritte. Die übrigen Würfel deines 2. Wurfs darfst du nicht für das Bestehen einer Probe einer anderen Karte verwenden. Ihr erhaltet nun die auf der Karte beschriebene Belohnung.



Zwergenweise
Die Tonfolgen waren einfach und leicht zu merken, denn verschörkelte Melodien waren den Zwergen fremd. Dennoch kamen die Weisen Tangdit ein wenig melancholisch vor.
Lege innerhalb eines Spielzugs 3 Handwerksproben 4+ ab.
Versetze eine Spielfigur deiner Wahl auf ein Feld deiner Wahl.

1. Wurf



2. Wurf



Hättest du im 2. Wurf keine weitere 4+ gewürfelt, müsste ein beliebiger Spieler zu einem späteren Zeitpunkt erneut versuchen, dreimal ein Würfelergebnis von 4+ zu erreichen.

VARIANTE FÜR SEHR ERFAHRENE SPIELER:

Falls für euch sogar eine *Heldenhafte Partie* keine Herausforderung mehr ist, könnt ihr den Schwierigkeitsgrad durch folgende kleine Regelmodifikation noch weiter steigern:

Bereits wenn sich **4 oder mehr** Armeen des Bösen auf einem Feld der Landkarte befinden, verwandelt sich dieses Feld sofort in *Totes Land*.

IMPRESSUM

Autoren: Michael Palm & Lukas Zach www.LudoCreatix.com

Grafikdesign: Hans-Georg Schneider

Illustrationen: Jarek Nocoń

Realisation: Klaus Ottmaier

Coverillustration: Didier Graffet

Copyright © 2012, 2013 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Markus Heitz www.mahet.de
Alle Rechte vorbehalten. www.pegasus.de | Nach den Romanen von Markus Heitz: Die Zwerge, Der Krieg der Zwerge, Die Rache der Zwerge, Das Schicksal der Zwerge © 2003, 2004, 2005, 2008, by Markus Heitz, vertreten durch: AVA international GmbH Autoren- und Verlagsagentur, Germany www.ava-international.de Wir danken unseren fleißigen Testspielern, die mit viel Geduld und guten Einfällen mitgeholfen haben, dieses Spiel zu entwickeln. Vor allem denken wir dabei an Demian, Thilini, Babs, Arne, Philipp, Thomas, Sigrun & Christoph. Ganz besonders danken wir Markus Heitz für die tolle und freundschaftliche Zusammenarbeit. Danke, Mahet, dass wir Dein geborgenes Land spielerisch umsetzen durften.



PegasusSpiele

Die rasante Geschichte der tapferen Zwerge...



... die im Kampf gegen Orks, Trolle und Albae
beweisen, dass auch die Kleinen Großes leisten können!

Mehr Infos unter www.piper-fantasy.de

KARTEN UND SYMBOLE

Szenariokarten

Zu jedem Zeitpunkt deines Zuges kann die Aufgabe der offen liegenden Szenariokarte erfüllt sein. Lege die Karte dann sofort ab. Decke eine neue Szenariokarte erst im Spielzug des nächsten Spielers auf.



Überzeug die Könige der Menschen / Halt die Tore
Die Handwerksproben müssen nicht alle im selben Spielzug gelingen und können von verschiedenen Spielern durchgeführt werden.



Schmiedet die Feuerklinge
Die Karte kann jeder der am Spiel teilnehmenden Spieler erhalten (also nicht zwingend einer der beiden am Drachenbrodem befindlichen). Verwendet zur besseren Übersicht ein Attributplättchen Kampf.



Besiegt Nôd'onn
Ist die Bedingung dieser Karte erfüllt, stellt sofort alle Spielfiguren zum Schwarzjoch (ausgenommen der Spieler, der von Sinthoras' Attentat betroffen ist). Um Nôd'onn zu bekämpfen, müsst ihr euch am Schwarzjoch befinden. Wer das Schwarzjoch verlässt, muss später gemäß der üblichen Regeln dorthin zurückreisen, um Nôd'onn zu bekämpfen. Ihr besiegt Nôd'onn, wenn ihr alle 4 Szenariosteine entfernt habt.

Abenteuerkarten

Für die Erfüllung einiger Abenteuerkarten genügt es, die angegebenen Orte während einer Aktion "Auf der Landkarte bewegen" zu betreten. Du musst deine Bewegung dort nicht beenden, außer die Karte gibt vor, dass du **dort** eine bestimmte Aufgabe erfüllen musst (z.B. das Ablegen von Proben) Während deiner Bewegung von Ort A zu Ort B darfst du jedoch keine anderen Aktionen durchführen.



Verschollener Tunnel/ Schwert spioniert im Tunnel
Die Reise durch das Tunnelsystem (Aktion 1) und die Probe (Aktion 2) müssen innerhalb desselben Spielzuges erfolgen. Versetzt du das Tunnelplättchen, versetze möglicherweise auf demselben Feld befindliche Armeen oder *Totes Land* nicht mit.



Ein Zwerg räumt auf/ Wie sind denn so die Zwergenfrauen?
Wie bei Proben zählt 1 Würfelwurf als 1 Aktion.



Reise nach Grünhain
Befinden sich in Grünhain 2 Spielfiguren, ist diese Aufgabe sofort erfüllt.



Wahl des neuen Königs der Zweiten
Befindet sich der Ratsmarker im Rat der Zwerge auf der Box ganz rechts bei Balendilín, ist die Aufgabe sofort erfüllt.

Bedrohungskarten

Sollt ihr Armeen auf eine Karte legen, nehmt diese aus dem jeweiligen Vorrat. Sobald ihr alle Armeen dieser Karte besiegt habt, ist die Bedrohung abgewendet. Legt die Karte dann ohne weitere Auswirkungen auf den Ablagestapel.



Sinthoras' Attentat
Jeder Spieler kann den Alb bekämpfen, wenn er sich auf dem Feld der Spielfigur befindet; auch der betroffene Spieler selbst.



Nächtlicher Überfall der Albae
Ihr dürft für jeden Lebenspunkt, den ein Spieler verliert, entscheiden, wem dieser Lebenspunkt abgezogen wird.

Ausrüstungskarten

Jeder Spieler darf beliebig viele Ausrüstungskarten besitzen, aber niemals zweimal dieselbe. Zu keinem Zeitpunkt des Spiels dürft ihr Ausrüstungskarten untereinander tauschen.



Zwergenlied / Humpen Bier
Der jeweilige Spieler darfst auch du selbst sein.



Herzmedaillon
Lege die Karte mit dem Herzmedaillon links oberhalb deiner Charaktertafel ab. Deine maximale Lebenspunktzahl hat sich ab sofort um 1 erhöht.



Attributplättchen
Nimm dir das Attributplättchen mit dem nächsthöheren Wert und lege es auf das entsprechende Attribut deiner Charaktertafel. Du hast somit stets deinen aktuell gültigen Attributswerte im Blick. Gibst du die Karte im Laufe des Spiels wieder ab, passe entsprechend den Wert des Attributs an.

Erläuterung der Symbole



Königreich: Um die jeweilige Aufgabe zu erfüllen, reise auf ein Feld deiner Wahl des angegebenen Königreichs.



Wichtige Orte der Landkarte: Porista (abgebildet), Dsôn Balsur, Toboribor, Drachenbrodem, Schwarzjoch, Grünhain, Grüsacker, Elbenreich Alandur, Mifurdania, Lot-Ionans Stollen (s. Legende auf dem Spielplan)



Tore I, II, IV, V: Diese Symbole stehen für die Felder der Tore auf dem Spielplan.



Tunnelsystem



Tunnelplättchen



Armee der Orks



Armee der Trolle



Armee der Albae



Kampfprobe



Handwerksprobe



Laufenprobe



Heldenmarker



Untergangsmarker



Ratsmarker



Würfelerggebnis 6 eines Zahlenwürfels



Belohnung



Bedrohung