

created by Luis Brüh

DWARFS

fall



VESUVIUS
MEDIA

Spieleaufbau

Um den kommenden, langen, schrecklichen Winter zu überstehen, müssen sich die Zwerge vorbereiten.

Es ist Zeit Edelsteine zu sammeln, Burgen zu bauen und Nahrungsvorräte anzulegen. Die Feuerdrachen schlafen, die Frostriesen warten noch ab. Der Herbst ist kostbar und es ist wichtig seine Aktionen gut planen.



A Ziele:

- 1) Die Handelszielkarten werden gemischt und drei werden aufgedeckt.
- 2) Die Geheimzielkarten werden gemischt und jeder Mitspieler erhält verdeckt eine dieser Karten.

B Edelsteine:

Die Edelsteinkarten werden nach Sorten sortiert und offen bereitgelegt.

C Königreichskarten:

Die Karten werden nach Farben sortiert und jeder Mitspieler erhält die Karten einer Farbe (Blau, Rot, Grün und Gelb) auf die Hand.

D Zwerge:

Jeder Mitspieler erhält 7 Zwerge in der Farbe seiner Königreichskarte.

E Oger:

Die Ogerkarten werden gemischt.

f Erforschen:

Um die Königreichskarten auszulegen, braucht man eine große Fläche in der Mitte des Tisches.

spielen! Der jüngste Mitspieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielzug

Der Spielzug eines Spielers besteht aus drei Phasen: Aktionen ausführen, Auswertung und Ablegen.

1. Aktionen ausführen:

Jeder Spieler kann drei Aktionen pro Runde ausführen (vier, wenn seine Burg ausgelegt ist). Das kann jede der drei folgenden Aktionen sein: **Eine Königreichkarte ausspielen**, **einen Zwerg platzieren** oder **einen Zwerg bewegen**. Die Aktionen können beliebig kombiniert werden. Zum Beispiel können drei Königreichskarten ausgespielt werden, es können drei Zwerge platziert werden oder eine Königreichkarte ausgespielt und zwei Zwerge platziert werden und so fort.

Eine Königreichkarte ausspielen: Die Karten können entweder aneinander angelegt oder übereinander gestapelt werden. Jede Karte kann beim Ablegen beliebig gedreht werden. Die Mauern müssen nicht fortgeführt werden und es braucht auch keine Verbindung zur eigenen Burg bestehen.

Während des ersten Zuges kann der Startspieler seine Königreichkarte beliebig auf dem Tisch auslegen.

EINE KÖNIGREICHKARTE ANLEGEN ...



...ODER EINE KÖNIGREICHKARTE AUF EINE GLEICHE LEGEN.



Nur Karten dieser drei Typen dürfen aufeinander gestapelt werden. Auf Karten, auf denen sich ein Zwerg befindet darf keine weitere Karte abgelegt werden.

Auf Burgen und Monster können keine Karten abgelegt werden.



Einen Zwerg platzieren: Man kann einen Zwerg aus dem eigenen Vorrat auf ein beliebiges, freies Feld platzieren. Man kann einen Zwerg auch in fremden Königreichen platzieren oder sogar die Burg eines anderen Spielers nutzen um zu graben.

Um eine Aufgabe zu erledigen, muss man mindestens so viele Zwerge auf der Königreichkarte haben wie die entsprechende Aufgabe vorschreibt. Zum Beispiel braucht man drei Zwerge für die Aufgabe der Rubinmine und zwei für die Aufgabe der Smaragdmine, um eine Wertung zu erlangen.

Einen Zwerg bewegen: Man kann einen seiner Zwerge auf eine benachbarte Königreichkarte bewegen. Dabei darf der Zwerg nicht durch Wände gehen und auf der Karte muss ein Feld für den Zwerg frei sein . . . selbst dann, wenn man den Zwerg noch weiter bewegen möchte.



Eine Ogerkarte ausspielen: Eine Ogerkarte auszuspielen ist eine FREIE Aktion. Man kann mehr als eine Ogerkarte während seiner Aktionsphase ausspielen.

2. Wertungen :

Jetzt wird überprüft, ob der Spieler genügend Zwerge seiner Farbe auf einer Königreichkarte hat, um eine Aufgabe zu erfüllen. Alle Zwerge, die zur Erfüllung einer Aufgabe benötigt wurden, gehen zurück in den Vorrat des Spielers. Dann wird die Aufgabe ausgeführt (z.B. Einen Edelstein nehmen, im Laden Handeln, im Gasthaus eine Ogerkarte erhalten oder graben).

Man muss vorsichtig sein, nur Zwerge die eine Aufgabe erledigt haben werden in den Vorrat zurückgelegt. Wenn eine Aufgabe nicht erledigt werden kann, da z.B. ein Drache in das Königreich eingefallen ist und die Zwerge nach Edelsteinen suchen sollten, so werden die Zwerge in den Vorrat zurückgelegt ohne das die Aufgabe ausgeführt wird - also wird im Beispiel KEIN Edelstein genommen. Falls mehr als die benötigten Zwerge einer Farbe auf einer Königreichkarte stehen, so bleiben überzählige Zwerge nach der Abrechnung der Aufgabe auf der Karte.

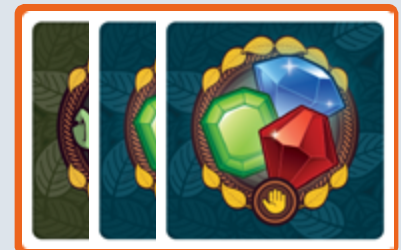
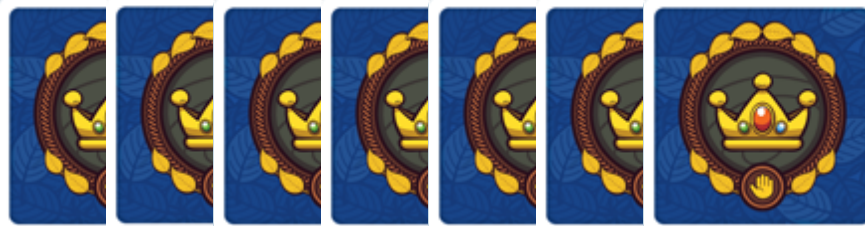


3. Ablegen:

Falls man jetzt mehr als neun Handkarten hat, so muss man nun Karten ablegen. Karten die zur Hand zählen sind Königreichkarten, Edelsteinkarten und Ogerkarten. Man muss solange Edelstein- und/oder Ogerkarten abwerfen, bis man neun Karten auf der Hand hat.

Königreichkarten können nicht abgeworfen werden.

WEIL KEINE DIESER KARTEN ABGEWORFEN WERDEN DARF ...



...MUSS EINE DIESER KARTEN ABGEWORFEN WERDEN.

Königreichkarten

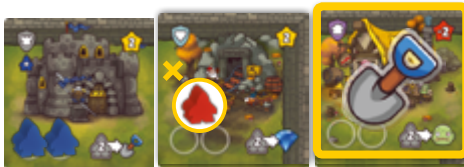
Jeder Spieler beginnt das Spiel mit allen 9 Königreichkarten auf der Hand. Man muss dabei beachten, dass sobald eine Königreichkarte ausgespielt ist, alle Spieler ihre Zwerge darauf platzieren können.

1. Burg:

Nichts ist für einen Zwergenkönig wichtiger als seine Burg. Die Verteidigung seiner Ländereien ist seine Hauptbeschäftigung und die Eroberung neuer Ländereien ist lebenswichtig. Königreichkarten auf der Hand geben keine Siegpunkte. Allerdings können sie, ausgelegt innerhalb der eigenen Burgmauer, den Unterschied zwischen Sieg oder Niederlage ausmachen.



1.1 Extra Aktion: Ist die Burg der eigenen Farbe ausgespielt, so hat ein Spieler eine Extra-Aktion pro Spielzug.



1.2 Graben: Um eine verdeckte Königreichkarte auszugraben, müssen zwei Zwerge einer Farbe in einer beliebigen Burg stehen. Beim Graben wird die zuoberst liegende Karte eines Kartenstapels ganz nach unten gelegt. Dabei darf die Karte nicht gedreht werden. Man kann nur dann Graben, wenn auf dem Kartenstapel keine Zwerge, Drachen oder Riesen sind.

1.3 Königreich erweitern: Wann immer möglich, sollte man durch Auslegen oder Stapeln sein Königreich erweitern und stärken. Der Schlüssel zum Sieg ist der strategische Aufbau seines eigenen Königreichs und die Schwächung der Königreiche der anderen Spieler.

Das eigene Königreich besteht aus allen Königreichkarten innerhalb der eigenen Burgmauer. In der Endabrechnung werden die Siegpunkte all dieser Karten addiert.

Um herauszufinden ob eine Karte zum eigenen Königreich gehört, kann man sich einfach vorstellen, einen Zwerg auf die eigene Burg zu stellen und dann versuchen diesen Zwerg auf die fragliche Karte zu ziehen, OHNE durch eine Mauer zu ziehen. Gelingt dies, so ist die Karte Teil des Königreichs.



2. Minen:

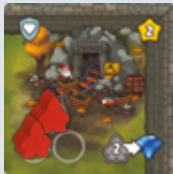
Um ein Handelsziel zu erreichen, müssen die Spieler Edelsteine aus den Minen schürfen. Dies geschieht, indem ein Spieler die notwendige Anzahl Zwerge auf eine Mine platziert. Dann kann der Spieler bei der Wertung einen entsprechenden Edelstein erhalten.

Am Spielende zählen auf der Hand befindlichen Edelsteine die entsprechenden Siegpunkte.

Aber man muss vorsichtig sein, wenn man Zwerge platziert und die Aufgabe aus irgendeinem Grund nicht ausgeführt werden kann, so kehren die Zwerge mit leeren Händen zurück.



BENÖTIGTE ANZAHL VON ZWERGEN UM DIESE AUFGABE



Beispiel: Der Spieler mit den roten Zwergen hat 2 Zwerge auf die Diamantenmine gezogen, aber es waren keine Diamanten im Vorrat vorhanden. Also gehen die Zwerge zurück in den Vorrat, ohne dass der Spieler eine Diamantenkarte erhält.

3. Monster:

Monster sind furchterregende und hartnäckige Bestien. Drachen legen alle Minen im betroffenen Königreich still und Frostriesen verhindern die extra Aktion der Burg.

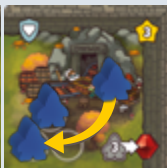
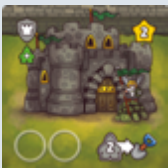
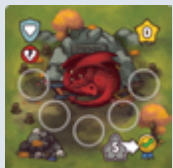
Auf Monsterkarten können keine anderen Karten gestapelt werden. Befindet sich ein Monster im Königreich, so verhindert es alle Graben-Aktionen in diesem Königreich.



Um ein Monster zu besiegen, müssen 5 Zwerge einer Farbe auf die Karte mit dem Monster gezogen werden. Gelingt dieses, so wird die Karte mit dem Monster von der Königreichkarte genommen und zu den erreichten Zielkarten des Spielers gelegt. Ein Sieg über ein Monster zählt nicht als Ziel (es löst also nicht das Spielende aus). Allerdings zählt jedes besiegte Monster am Spielende drei Siegpunkte.



MAN SOLLTE IMMER VERSUCHEN, DIE PLÄNE EINES ANDEREN SPIELERS DADURCH ZU BLOCKIEREN, DASS MAN EINEN DRACHEN AUF EINE MINE LEGT.



Beispiel: Der Spieler mit den blauen Zwergen möchte einen dritten Zwerg auf die Rubinmine setzen, allerdings ist ein Drachen im Königreich, also würden seine Zwerge mit leeren Händen zurückkehren.

4. Gasthaus:

Trotz ihrer zweifelhaften Loyalität erfüllen Oger überlebenswichtige Aufgaben für Zwergenkönige: sie übernehmen die moralisch nicht ganz einwandfreien Aufträge, wie Räubereien, Hinterhalte, Einschüchterung usw.

Man kann keine fremden Zwerge bewegen. Wird also ein Zug blockiert, z.B. das Überwinden eines Drachens durch einen fremden Zwerg auf der Karte, dann ist der einzige Weg das Problem zu lösen, einen Oger anzuheuern der den Job übernimmt.

Ogerkarten erhält man bei Bedarf im Gasthaus. Wenn alle aufgebraucht sind, so werden die abgelegten Ogerkarten neu gemischt.

Eine Ogerkarte auszuspielen ist eine freie Aktion.

Jede Ogerkarte zählt gegen das Handkartenlimit von 9, bringt am Spielende allerdings keine Siegpunkte



5. Laden:

Um ein Handelsziel zu erledigen, wird ein Handel im Laden durchgeführt. Wenn man drei Zwerge auf den Laden platziert hat, kann man in der Auswertungsphase die entsprechenden Edelsteine ablegen um die Handelszielkarte zu erhalten. Edelsteine gehen zurück in den Edelsteinvorrat. Man erhält die Handelszielkarte, zieht eine neue Handelszielkarte vom Stapel und legt sie offen aus. Pro Handel kann man nur eine Handelszielkarte erwerben.

3 ZWERGE PLATZIEREN

DIESE EDELSTEINE ABLEGEN ...

... UM EINE HANDELSZIELKARTE ZU ERHALTEN.

ziele

Es gibt zwei Arten von Zielen in diesem Spiel, die einem Siegpunkte bringen.

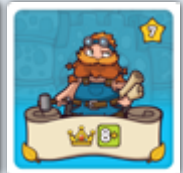
1. Handelsziele:

Um Handelsziele zu erreichen, muss ein Spieler Edelsteine sammeln und im Laden gegen Handelszielkarten tauschen.



2. Geheime Ziele:

Geheime Ziele können zu jeder Zeit aufgedeckt werden. Sogar noch am Spielende vor der Endabrechnung. Einzige Bedingung ist, dass die Voraussetzungen des geheimen Ziels erfüllt sind,.



Seine erledigten Handelszielkarten, besiegte Monster und die Geheimzielkarte sammelt jeder Spieler in einem eigenen Kartenstapel. **Diese Karten zählen nicht gegen das Handlimit von 9 Karten.**

spielende

Das Spiel geht in die letzte Runde, sobald ein Spieler mindestens DREI Ziele am Ende seines Zuges erledigt hat (Handelsziele und/oder Geheimziel in beliebiger Kombination). Danach können alle Spieler, die in diese Runde noch nicht agiert haben noch einmal Aktionen ausführen, dann endet das Spiel.

Endabrechnung

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Siegpunkte werden wie folgt vergeben:



Erledigte Handelsziele und Geheimziele: Die jeweiligen Siegpunkte stehen auf den entsprechenden Karten.



Besiegte Monster: Jedes besiegte Monster zählt drei Siegpunkte.



Edelsteine auf der Hand: Die jeweiligen Siegpunkte stehen auf den entsprechenden Karten.



Königreich: Jede Karte (inklusive Burgkarten anderer Spieler) im Königreich addiert oder subtrahiert die entsprechenden Siegpunkte. Die Summe dieser Siegpunkte wird am Ende des Spiels zu den anderen Siegpunkten dazugezählt. Sollte die eigene Burg NICHT im Spiel sein, so werden diese Siegpunkte NICHT addiert. Haben zwei oder mehr Spieler ein gemeinsames Königreich, so erhalten alle gleich viele Siegpunkte für das Königreich.

Haben mehrere Spieler gleich viele Siegpunkte, so gewinnt der, dessen Königreich aus den meisten Karten besteht. Herrscht immer noch Gleichstand, so gewinnt der Spieler mit den meisten Zwergen im Spiel.

Ogerkarten

Eine Ogerkarte auszuspielen ist eine freie Aktion.

Ogerkarten erhält man bei Bedarf im Gasthaus. Wenn alle aufgebraucht sind, so werden die abgelegten Ogerkarten neu gemischt.

Beschreibung der Karten



Unterhalt:

Alle Zwerge werden von einer Königreichkarte entfernt.



Panik:

Ein Zwerg wird von einer Königreichkarte bis zu zwei Königreichkarten weiter gesetzt. Dabei darf er NICHT durch Mauern gezogen werden.



Dieb:

Eine zufällig ausgewählte Edelsteinkarte von einem



Krone:

Alle Ogerkarten eines Mitspielers an sich



Grobian:

Den Zwerg eines Mitspielers von einer Königreichkarte gegen einen eigenen Zwerg von einer anderen Königreichkarte tauschen.



Ogerkarten zählen gegen das Handkartenlimit von neun Karten und geben am Spielende keine Siegpunkte.

Geheimziele

Jeder Spieler zieht beim Spielbeginn eine Geheimzielkarte. Geheimzielkarten können jederzeit aufgedeckt werden (sogar noch am Spielende vor der Endabrechnung) vorausgesetzt, die Bedingungen auf der Karte werden erfüllt.

Beschreibung der Karte:



Baumeister:

Das Königreich muss acht oder mehr Königreichskarten umfassen.



Jäger:

Man muss zwei oder mehr Monster besiegt haben.



König:

Die Karten des Königreichs müssen zehn oder mehr Siegpunkte zählen.



Bergmann:

Man muss mindestens einen Edelstein von jeder Sorte auf der Hand haben.



Getarnter Oger:

Man hat fünf oder mehr Ogerkarten auf der Hand.



forscher:

Man muss gleichzeitig je drei Zwerge auf zwei verschiedenen Monsterkarten haben.



zauberer:

Man muss fünf oder mehr Smaragde auf der Hand haben.



Die Geheimzielkarte sollte man verdeckt neben seine anderen Karten legen. Sie zählt nicht gegen das Handlimit von neun Karten.

Arten von Königreichskarten:



felder für zwerge:



Benötigte zwerge:



Anzahl der zwerge, die nötig sind um eine Aufgabe auszuführen.

🚫 feuerdrachen und frostriesen:



Monster verhindern, dass Kartenstapel durch Graben umgeschichtet werden. Drachen verhindern außerdem das Schürfen von Edelsteinen in den Minen. Frostriesen unterbinden die Extra Aktion, die durch die Burg erhalten wird.

↻ laden:



Tausche die Anzahl an Edelsteinen gegen eine offen ausliegende Handelszielkarte.

extra aktion:



Gibt dem Spieler dieser Farbe eine Extra Aktion.

→ erhalte:



1 Oger



1 Smaragd



1 Diamant



2 Gold



1 Rubin

→ Graben:



Die zuoberst liegende Königreichskarte wird unter den Stapel gelegt, ohne dass sie dabei gedreht wird. Graben geht nur bei Kartenstapeln ohne Zwerge

spielmaterial:

36 KÖNIGREICHKARTEN



10 HANDELSZIELKARTEN



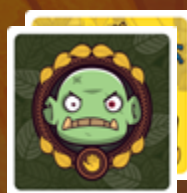
7 GEHEIMZIELKARTEN



34 EDELSTEINKARTEN



13 OGERKARTEN



7 ZWERGE PRO FARBE



SPIELEAUTOR UND KÜNSTLER: Luís Brüh **ENTWICKLER:** Constantine Kevorque and Anastasios Grigoriadis

BESONDERER DANK AN: Alan Farias, Alexandros Manos, Almer Briene, André Pretzel, André Teruya, Bebel Ribeiro, Carton Olvidado, Daiskardas, Darren Hsiao, Dustin Gaspard, Evelyn Brühmüller, Fabio Piovesan, Fernando Celso, Igor Knop, Irene Theoharopoulos, Jon-Paul Decosse, Karen Soarele, Kei Kouji, Kolja van der Vaart, Lucas Andrade, Luis Francisco, Mac Schwarz Crow, Moisés Pacheco, Nicolas Quesque, Richard Courchese, Rafael Souza, Rodrigo Deus, Sam Fraser, Stefani Angelopoulos, Thiago Leite, Vin Parker, Wei-Chun Yang, Xenia Theoharopoulos.

MHR SPIELE UND SUPPORT UNTER: WWW.VESUVIUSMEDIA.COM