

DIE ZWERGE

Ein kooperatives Abenteuerspiel für 2 bis 6 mutige Zwerge ab 10 Jahren
von Michael Palm und Lukas Zach, basierend auf den Bestsellerromanen von Markus Heitz.

ANLEITUNG

Anmerkungen zur Nutzung der Sortiereinlage:

Im unteren Bereich auf der rechten Seite ist der Aufbewahrungsbereich für die Karten. Die einzelnen Kartenfächer sind wie folgt angelegt – von links nach rechts:

Das erste große Fach steht für alle Szenario-, Abenteuer- und Bedrohungskarten von Buch 1 sowie für die Karten der Albae-Erweiterung und der Erweiterung „Mit vereinten Kräften“ zur Verfügung. Nutzt die Trennkarten, um die beiden Erweiterungen von den anderen Karten von Buch 1 zu trennen. Die nächsten 4 Fächer sind in genau dieser Reihenfolge für Buch 2, Buch 3, Buch 4 und Buch 5. Nutzt das nächste Fach für die Zauber von Andokai, das darauffolgende für die Bedrohungskarten der Bücher 2-4. Das letzte Fach ist für die Ausrüstungskarten reserviert. (Dazu zählen nicht die besonderen Ausrüstungskarten von Buch 5.)

Im unteren Bereich auf der linken Seite könnt ihr alle Plättchen *Totes Land*, darüber die restlichen 7 sechseckigen Plättchen einsortieren.

In der Sortiereinlage für die Spielfiguren ist auch Platz für die 2 neuen Helden (separat im gut sortierten Fachhandel erhältlich).

SPIELMATERIAL

Allgemeines Spielmaterial



1 großer Spielplan: Landkarte



12 Spielertafeln



12 Spielfiguren



1 Helden-marker



1 Untergangs-marker



1 Ratsmarker



30 Orks



75 Armeen: 25 Trolle



20 Albae



1 kleiner Spielplan: *Rat der Zwerge*



15 Szenariosteine



7 Zahlenwürfel



3 Rekrutierungswürfel



6 Lebensmarker

104 Plättchen



36 Plättchen *Totes Land*



30 Attributsplättchen



6 Plättchen „Höhere Lebensenergie“



1 Tunnelplättchen



1 Portalplättchen für die Albae-Erweiterung für Buch 1



1 Ratsplättchen für Buch 2-4



1 Plättchen „Albin mit der Feuerklinge“ für Buch 2



1 Hammerplättchen für Buch 2



1 Lorenplättchen für Buch 3



11 Diamantplättchen (mit den Werten 0,1,1,1,1,1,2,2,2,2,3) für Buch 3



3 Anführerplättchen: Ork, Troll, Alb für Buch 4



2 Drachenplättchen: Lohasbrand und Kordrion für Buch 4



5 Festungswallplättchen für Buch 4



5 Katapultplättchen für Buch 4

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

SPIELMATERIAL

212 Karten



10 Trennkarten

57 Karten für Buch 1



12 Szenariokarten



30 Abenteuerkarten



15 Bedrohungskarten



9 Karten für Andôkai: Zauber von Andôkai

9 Karten für die Albae-Erweiterung für Buch 1



1 Szenariokarte



1 Abenteuerkarte



5 Bedrohungskarten



2 Ausrüstungskarten



22 Ausrüstungskarten für die Bücher 1-5

29 Karten für die Erweiterung „Mit vereinten Kräften“ für Buch 1



14 Szenariokarten



8 Abenteuerkarten



5 Bedrohungskarten



2 Ausrüstungskarten

Alle Karten der Albae-Erweiterung sind auf der Vorderseite rechts unten mit einem A markiert, alle Karten der Erweiterung „Mit vereinten Kräften“ mit einem B.

13 Karten für Buch 2



1 Karte Schmied



12 Sagakarten

14 Karten für Buch 3



1 Karte Depesche



1 Karte Unentdeckte Abkürzung



12 Sagakarten

13 Karten für Buch 4



1 Karte Großkönig



12 Sagakarten

21 Karten für Buch 5



13 Szenariokarten



8 besondere Ausrüstungskarten



15 Bedrohungskarten für die Bücher 2-4

ERLÄUTERUNGEN ZUM SPIELMATERIAL

Spielertafeln (Details zu den einzelnen Helden findet ihr im Glossar auf Seite 15)

Auf der Spielertafel seht ihr euren Helden.

Auf der rechten Seite der Spielertafel findet ihr eine Schriftrolle. Auf dieser sind **Name** und **Startort des Helden**, 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 verschiedenen Proben verwenden dürft.

Am unteren Rand der Spielertafel lassen sich unbegrenzt viele Ausrüstungskarten ablegen. Außerdem befinden sich am linken Rand **Medaillons in Herzform**, die euren aktuellen Wert an **Lebenspunkten** anzeigen. Sinkt dieser Wert auf 0, stirbt euer Held.

Wichtig: Sobald auch nur ein einziger Held stirbt, verliert ihr das Spiel sofort und verhelft dem Bösen zum Sieg.



1. **Name und Startort des Helden**
2. **Besondere Fähigkeit**
3. **Attribut *Kampf***
4. **Attribut *Handwerk***
5. **Attribut *Laufen***
6. **Lebenspunkte**
7. **Ablage für Ausrüstungskarten**

Karten (weitere Details zu den Karten findet ihr im Glossar auf den Seiten 15 und 16)



Szenariokarten

Szenariokarten gibt es in 3 Stufen: A, B und C. Auf jeder Szenariokarte steht eine **Aufgabe**, die ihr erfüllen **müsst**, bevor ihr euch an die nächste Szenariokarte wagen dürft. Zunächst müsst ihr Karten der Stufe A erfüllen, dann die Karte der Stufe B. Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr schließlich 1 Szenariokarte C erfolgreich bewältigen.

1. **Stufe der Szenariokarte**
2. **Titel der Karte**
3. **Aufgabe**



Bedrohungskarten

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

1. **Titel der Karte**
2. **Zitat aus dem Roman**
3. **Aufgabe**
4. **Bedrohung (Effekt)**



Abenteuerkarten

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

1. **Titel der Karte**
2. **Zitat aus dem Roman**
3. **Aufgabe**
4. **Belohnung**



Ausrüstungskarten

Ausrüstungskarten unterstützen euch im Kampf um das Geborgene Land. Einige können euch einen dauerhaften Vorteil bieten, andere müsst ihr für besonders starke Vorteile abwerfen. Setzt sie weise ein.

1. **Titel der Karte**
2. **Vorteil**

Wichtig: Auf den nächsten Seiten erklären wir euch den allgemeinen Spielablauf anhand von Buch 1. Die abweichenden Regeln zu den Büchern 2-5 findet ihr ab Seite 12.
Bevor ihr euch den Herausforderungen der Bücher 2 bis 5 stellt, empfehlen wir, zunächst einige Partien mit Buch 1 zu spielen.

SPIELVORBEREITUNG

Spielpläne

Legt die beiden Spielpläne für alle gut erreichbar auf eure Spielfläche. Der große Spielplan zeigt die Landkarte des Geborgenen Landes, das in **7 Königreiche** aufgeteilt ist (im Norden beginnend im Uhrzeigersinn): Gauragar, Urgon, Idoslân, Sangreîn, Rân Ribastur, Weyurn und Tabaîn.

Darüber hinaus sind **wichtige Orte** der Handlung verzeichnet sowie die **Eingänge in das Tunnelsystem** und die **Tore**, durch die die Armeen des Bösen in das Geborgene Land eindringen.

Oberhalb der Landkarte befindet sich die **Untergangsleiste**. Hier platziert ihr:

- den **Heldenmarker** auf seinem **Startfeld** am linken Ende der Leiste und
- den **Untergangsmarker** auf seinem **Startfeld** am rechten Ende der Leiste.

Wichtig: Die beiden Marker bewegen sich im Laufe des Spiels aufeinander zu. Treffen die Marker aufeinander, verliert ihr das Spiel sofort und verhelft dem Bösen zum Sieg.

Am oberen Spielfeldrand sind außerdem die Geschöpfe der Armeen des Bösen abgebildet: links 1 Ork, in der Mitte 2 Albae und rechts 1 Troll. Stellt die jeweiligen Armeen als Vorrat auf diese Abbildungen. Umso mehr Armeen des Bösen im Laufe des Spiels die Landkarte bevölkern, desto sichtbarer werden die Geschöpfe und der Schrecken der 3 Armeen.

Der kleine Plan zeigt den ***Rat der Zwerge***: **am linken Rand** flankiert von **Bislipur**, **am rechten** von **Balendilín**. Platziert **den Ratsmarker auf der Axt** in der Mitte dieses Bereiches. Die Position des Ratsmarkers im Rat der Zwerge beeinflusst eure Aktionen im Spiel. Gelingt es euch, den Marker in Richtung Balendilín zu bewegen, kommt ihr in den Genuss des einen oder anderen Vorteils. Bewegt sich der Marker hingegen in Richtung Bislipur, werden eure Bemühungen, das Böse zu besiegen, erschwert.

Legt die **Attributsplättchen**, das **Tunnelplättchen**, die **Zahlen- und Rekrutierungswürfel**, sowie die **Szenariosteine** für alle Spieler gut erreichbar neben die Spielpläne. Dreht die **Plättchen *Totes Land*** auf ihre Rückseite, mischt sie und legt sie daneben bereit.

Spielertafeln

Jeder von euch wählt 1 **Spielertafel** (ihr könnt sie auch zufällig verteilen) und nimmt sich die dazugehörige **Figur**. Wählt einer von euch Andôkai, erhält derjenige zusätzlich die Zauber von Andôkai (siehe Seite 15). Platziert 1 **rotes Herz** als **Lebensmarker** auf dem obersten Herzmedaillon eurer Spielertafel.

Platziert eure Spielfigur am Startort des entsprechenden Helden (Tor eines Clans, z. B. Tungdil am Tor der Vierten oder anderer Ort, z. B. Furgas in Mifurdania).



Karten

Trennt nun die Spielkarten entsprechend ihrer 4 unterschiedlichen Kategorien:

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

Erstellt zunächst den **Szenariostapel: 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 1 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 Szenariostapel und legt diese unbesehen zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie für diese Partie nicht:

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*.

Platziert den Szenariostapel verdeckt auf dem linken Feld des kleinen Spielplans. Dreht anschließend die oberste Karte um und lasst sie offen auf dem Stapel liegen.



Erstellt den **Abenteuerstapel**: Mischt die **Abenteuerkarten** (weißer Rahmen) und platziert sie als verdeckten Nachziehstapel rechts neben dem kleinen Spielplan. **Deckt** anschließend **3 Abenteuerkarten auf** und legt sie auf die entsprechenden Ablagefelder des kleinen Spielplans.

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

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

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

Erläuterungen zu den Spielplänen und beispielhafter Spielaufbau



SPIELZIEL

Ihr gewinnt das Spiel alle gemeinsam, **wenn** ihr die **Aufgabe von 1 Szenariokarte C erfüllt** habt.

Ihr verliert das Spiel alle gemeinsam, wenn vorher

- der **Helden-** und der **Untergangsmarker** auf der **Untergangsleiste aufeinandertreffen.**
  ODER
- **einer von euch stirbt.** (Der Lebenspunktmarker des Helden befindet sich auf dem untersten Herzmedaillon.)

SPIELABLAUF

Vereinbart zunächst **gemeinsam**, wer **die Partie beginnen soll.** Dieser Spieler führt als Erster seinen Spielzug durch, die **Mitspieler folgen** danach im **Uhrzeigersinn**. Behaltet diese Reihenfolge bis zum Spielende bei.

Während des gesamten Spiels dürft ihr jede Aktion, die ihr durchführen wollt, miteinander diskutieren und gemeinsam entscheiden, was das Beste für eure Helden und das Erreichen des Spielziels ist. Die endgültige Entscheidung, welche Aktion wie durchgeführt werden soll, trifft jeweils der Spieler am Zug.

Wenn ihr am Zug seid, führt ihr folgende Punkte in der vorgegebenen Reihenfolge aus:

1. Heldenmarker bewegen
2. Neue Karten aufdecken
3. 2 Aktionen ausführen

Wichtig: Immer wenn in diesem Spiel der Begriff „Spieler“ verwendet wird, sind immer alle Spieler - auch der Spieler am Zug - gemeint. Bei „Mitspieler“ sind nur diejenigen gemeint, die gerade nicht am Zug sind.

1. Heldenmarker bewegen



Bewegt zunächst den **Heldenmarker** auf der **Untergangsleiste** um **1 Schritt** in Richtung des Untergangsmarkers. Das Symbol, auf das ihr den Heldenmarker bewegt, zeigt an, welche der folgenden 3 Handlungen ihr **sofort** durchführen müsst:

① **Rat der Zwerge:** Bewegt den **Ratsmarker 1 Schritt in Richtung Bislipur** (nach links). Befindet sich der Ratsmarker bereits auf der Box ganz links, bleibt er dort stehen.
Ab sofort gilt der Text der Box, auf der der Ratsmarker nun steht.

② **Bedrohungskarten:** Zieht **2 Karten** vom **Bedrohungsstapel** und mischt sie unbesehen **in den Abenteuerstapel** ein.

③ **Stellt Armeen auf die Landkarte: Werft alle 3 Rekrutierungswürfel.** Nehmt entsprechend der Anzahl der Totenköpfe auf den Rekrutierungswürfeln Armeen der jeweiligen Farbe aus dem Vorrat. **Stellt diese Armeen auf das Feld des Tores, das die römische Ziffer oberhalb des Heldenmarkers angibt.** (Soll eine bestimmte Armee ins Spiel kommen, die im Vorrat nicht mehr vorhanden ist, bringt ihr diese Armee nicht ins Spiel.)

① 

② 
2 Bedrohungskarten — Abenteuerstapel

③ 

Totes Land und Bewegung von Armeen

① Stehen nach dem Bewegen von Armeen oder dem Abhandeln einer Karte auf einem Feld der Landkarte **5 oder mehr Armeen**, verwandelt sich dieses Feld **sofort** in ***Totes Land***. Zieht dazu zufällig 1 Plättchen *Totes Land* und dreht es um. Platziert es auf dem betroffenen Feld derart, dass der große Pfeil in der Mitte des Plättchens mit dem ausgehenden Pfeil derselben Farbe dieses Feldes übereinstimmt. (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 stehen.)

② Das Plättchen zeigt zu beiden Seiten des Pfeils je 2 Quadrate in der Farbe von Armeen. **Bewegt** nun, sofern vorhanden, die **4 entsprechenden Armeen** in die angezeigte Richtung auf die jeweils angrenzenden Spielplanfelder. Befinden sich nicht alle abgebildeten Armeen auf dem Feld, bewegt 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 und werden erst in ③ bewegt.

③ **Bewegt** nun **alle übrigen Armeen** auf dem Feld 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 *Totem Land*. Wiederholt den Vorgang wie beschrieben.

④ Betreten **Armeen ein Feld** der Landkarte, das bereits ***Totes Land* ist**, bewegt ihr diese Armeen **sofort in Richtung des großen Pfeils** auf das nächste Feld. Wiederholt 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 *Totem Land*.)

Schwarzjoch

In letzter Konsequenz führen alle Plättchen *Totes Land* zum Feld Schwarzjoch. Sobald sich nach der Bewegung der Armeen des Bösen **5 oder mehr Armeen auf dem Feld „Schwarzjoch" angesammelt haben, entfernt** alle dort befindlichen Armeen von diesem Feld und legt sie in den jeweiligen Vorrat zurück. Bewegt im Gegenzug den **Untergangsmarker** sofort um **1 Feld in Richtung des Heldenmarkers** weiter. (Symbole, auf die ihr den Untergangsmarker bewegt, haben keine Auswirkungen.) Das Schwarzjoch selbst wird nie zu *Totem Land*.



2. Neue Karten aufdecken

A. Szenariokarten

Liegt **keine Szenariokarte offen** aus, **deckt die oberste Karte** des Szenariostapels auf. Ist die Aufgabe des neuen Szenarios zu diesem Zeitpunkt bereits erfüllt, legt die Karte ab und deckt sofort die nächste Szenariokarte auf. Solltet ihr Armeen auf eine Karte stellen müssen und der Vorrat reicht nicht aus, nehmt diese Armeen von der Landkarte von einem Feld eurer Wahl.

Die **Szenariokarten C** haben eine **Bedingung**. Ist diese Bedingung nicht erfüllt, legt die Szenariokarte ab und deckt die nächste Karte vom Stapel auf. Die Bedingung von mindestens 1 Szenariokarte C ist immer erfüllt. Führt dann die auf der Karte beschriebene Vorbereitung durch.

Wichtig: Habt ihr eine (oder mehrere) neue Szenariokarten aufgedeckt, treten jetzt die Effekte aller ausliegenden Bedrohungskarten ein. Handelt dafür den Text unter dem ☠ ab.

☠ Verwandelt sich dabei ein Feld der Landkarte in *Totes Land*, bewegt auf diesem Feld befindliche Armeen den Regeln entsprechend sofort weiter.

Nachdem alle Bedrohungskarten abgehandelt sind, legt alle ausliegenden Bedrohungs- und Abenteuerkarten (maximal 3) auf den Ablagestapel.

B. Abenteuer- und Bedrohungskarten

Liegen nun weniger als 3 Abenteuer- und/oder Bedrohungskarten offen aus, deckt nacheinander so viele Karten vom Abenteuerstapel auf, bis wieder 3 Karten offen ausliegen. Solltet ihr Armeen auf eine Karte stellen müssen und der Vorrat reicht nicht aus, legt die Karte ab und deckt jeweils 1 neue auf. Den Effekt einer so abgelegten Bedrohungskarte müsst ihr 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 eine weitere Karte vom Abenteuerstapel auf.

3. 2 Aktionen ausführen

Ihr dürft in jedem Zug **2 Aktionen** ausführen. Dabei dürft ihr auch **zweimal dieselbe Aktion** wählen.

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

A. Auf der Landkarte bewegen

Wirf so viele Zahlenwürfel, wie das **Attribut *Laufen*** auf deiner Spielertafel **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, 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 kämpfen, wenn du mit solchen auf einem Feld stehst. Armeen, die auf einer Karte stehen, beenden deine Bewegung nicht. Eine Bewegung auf der Landkarte ist **keine** Laufenprobe.

Bewegung durch *Totes Land*

Für jedes Feld mit einem Plättchen ***Totes Land***, das deine Figur **betritt(!)**, gilt: Entweder **du verlierst 1 Lebenspunkt** oder **ihr bewegt den Untergangsmarker 1 Feld in Richtung des Heldenmarkers.** Entscheidet für jedes einzelne Feld gemeinsam darüber. (Symbole, auf die ihr den **Untergangsmarker** bewegt, haben **keine** Auswirkungen.) Dies gilt auch, wenn ein Zwerg durch die Auswirkung einer Karte außerhalb seiner Bewegung auf *Totes Land* versetzt wird.

Steht eine Figur zu Beginn des Zuges auf *Totem Land* oder wird ein Feld, auf dem eine Figur steht, zu *Totem Land*, hat dies keine Auswirkung.

Tunnelsystem

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

Während deiner Bewegung kannst du einen der Zugänge betreten, mit dem nächsten Schritt deine Spielfigur auf einen beliebigen anderen Zugang 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 Zugang in Form des Tunnelplättchens ins Spiel bringen.

Wichtig: Tunnelzugänge, die sich auf Feldern mit *Totem Land* befinden, können nicht mehr genutzt werden. (Das Tunnelplättchen darf jedoch weiterhin versetzt werden.) Ihr solltet sie deshalb unbedingt beschützen. Alle anderen Orte können auch dann bereist werden, wenn sich auf den entsprechenden Feldern *Totes Land* befindet.



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 des Heldenmarkers bewegt.



B. Armeen bekämpfen

Befindet sich deine Figur auf einem Feld mit einer oder mehreren Armeen, darfst du dich diesen in einem Kampf stellen. **Wirf** dazu **so viele Zahlenwürfel**, wie das **Attribut *Kampf*** auf deiner Spielertafel **angibt**. Je nach Würfelergebnis kannst du eine entsprechende Anzahl Armeen besiegen:

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

Entferne alle besiegten Armeen von dem Feld und lege sie in den jeweiligen Vorrat zurück. Mit Zahlenwerten unter 4 kannst du keine Armee besiegen.

Wichtig: Konntest du mit deiner **Aktion** „Armeen bekämpfen" **keine** Armee besiegen, **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 Albae-Armee), mit der einen 4 besiegst du die Ork-Armee. Die andere 4 ist ohne Erfolg, da sich nur 1 Ork-Armee auf dem Feld befindet. Um Troll-Armeen erfolgreich zu bekämpfen, hättest du mindestens eine 5 benötigt. Da du Armeen entfernt hast, verlierst du keinen Lebenspunkt.

Armeen auf Karten

Es gibt Szenario-, Abenteuer- und Bedrohungskarten, auf die ihr Armeen des Bösen stellt. Um diese zu bekämpfen, muss sich deine Figur auf dem Ort befinden, welcher auf der Karte genannt ist. (Zur besseren Übersicht könnt ihr auf diesem Feld einen Szenariostein platzieren.) Führe den Kampf wie oben beschrieben durch. (Denke auch hier daran, dass du einen Lebenspunkt verlierst, wenn du keine Armee entfernst). Befinden sich zugleich Armeen des Bösen auf dem Feld selbst, bekämpfst du alle Armeen gleichzeitig: die auf dem Feld der Landkarte und die auf der Karte. Das Bekämpfen von Armeen ist keine Kampfprobe.

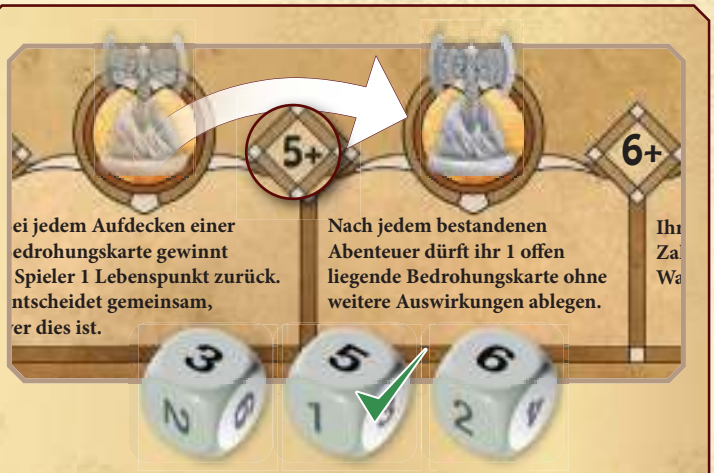
C. Botschaft an den Rat der Zwerge schicken

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 das **Attribut *Handwerk*** auf deiner Spielertafel **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 bewegen.

Der jeweilige Text der Box, auf der sich der Ratsmarker gerade befindet, gilt ab sofort so lange, bis der Ratsmarker auf eine andere Box bewegt 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 ablegen

Verlangt eine ausliegende Abenteuer-, Bedrohungs- oder Szenariokarte das Ablegen von 1 oder mehreren Proben (Handwerksprobe, Laufenprobe, Kampfprobe) **wirf so viele Zahlenwürfel,** wie das entsprechende Attribut der genannten Probe auf deiner Spielertafel angibt. **Jeder Würfel**, der das **benötigte Ergebnis zeigt**, gilt als **1 gelungene Probe**. Pro Aktion können dir dadurch mehrere Proben einer Sorte gelingen. Pro Aktion darfst du nur Proben für 1 Karte ablegen. Mehr gelungene Proben als gefordert haben keine Auswirkung und können auch nicht für eine andere Probe genutzt werden. (Z. B. Box ganz rechts im Rat der Zwerge: Da dort genau 1 Handwerksprobe 4+ verlangt ist, kannst du pro Aktion nur genau 1 Ausrüstungskarte erhalten, selbst wenn dir mehr Proben gelingen.)



Gelingen dir alle auf einer Szenariokarte geforderten Proben, lege die Karte ohne Auswirkung ab. Gelingen dir alle auf einer Abenteuerkarte geforderten Proben, erhaltet ihr die Belohnung, die unterhalb des abgebildet ist. Legt die Karte danach ab. Gelingen geforderte Proben nicht, bleibt die Karte liegen und ihr müsst diese Proben mit einer weiteren Aktion komplett neu versuchen.

Wichtig: Neue Karten deckt erst der nächste Spieler auf!

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. Legst du eine **Handwerksprobe** ab, schickst du damit keine Botschaft an den *Rat der Zwerge*.

Beispiel: Um diese Abenteuerkarte zu erfüllen, musst du innerhalb deines Spielzugs (maximal 2 Aktionen) dreimal eine Handwerksprobe mit 4+ ablegen. Da dein Attribut *Handwerk* hier 4 beträgt, würfelst du mit 4 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 von einer anderen Karte verwenden. Ihr erhaltet nun die auf der Karte beschriebene Belohnung.

Hättest du im 2. Wurf keine weitere 4+ gewürfelt, kann ein beliebiger Spieler zu einem späteren Zeitpunkt erneut versuchen, dreimal ein Würfelergebnis von 4+ zu erreichen (im besten Fall mit nur 1 Aktion).

ERWEITERUNGEN: „ALBAE“ UND „MIT VEREINTEN KRÄFTEN“

Mit diesen beiden Erweiterung könnt ihr neue Abenteuer im geborgenen Land erleben, um eure Partien um Buch 1 noch abwechslungsreicher zu gestalten. Die Erweiterungen können einzeln oder gleichzeitig zum Spiel mit Buch 1 hinzugefügt werden. Die Ausrüstungskarten beider Erweiterungen könnt ihr sogar für Spiele mit allen Büchern verwenden. Auf der Vorderseite rechts unten sind alle Karten der Albae-Erweiterung mit einem A und alle Karten der Erweiterung „Mit vereinten Kräften“ mit einem B markiert.

A. Albae-Erweiterung

Das Geborgene Land sieht sich einer weiteren großen Bedrohung gegenüber: Ein Portal zum Reich Phondrasôn hat sich geöffnet und Schreckliches dringt daraus hervor.

Mischt in der Spielvorbereitung die Karten der Erweiterung in die entsprechenden Kartenstapel. Legt die neue Szenariokarte C („Versiegelt das Portal der Albae“) anstelle aller bisherigen Karten C nach unten in den Szenariostapel. Platziert das Portalplättchen 3 Felder südlich vom Tor der Ersten. Legt dafür das Tunnelplättchen in die Schachtel zurück, ihr benötigt es in dieser Partie nicht.

Das Portalplättchen gilt zugleich als Tunnelplättchen und kann somit als Tunneleingang genutzt werden. Mit Abenteuerkarten, die das Tunnelplättchen versetzen können, dürft ihr das Portal versetzen. Befindet sich das Portalplättchen auf einem Feld mit *Totem Land*, kann es nicht mehr als Tunneleingang genutzt werden. Das Portal bleibt jedoch aktiv und Karten, die sich auf das Portal beziehen, wirken sich weiterhin aus.

B. Erweiterung „Mit vereinten Kräften“

Die Armeen des Bösen machen sich die Streitigkeiten im geborgenen Land zunutze und fallen mit neuer Kraft ein. Unterstützt euch gegenseitig, um gegen sie zu bestehen.

Mischt in der Spielvorbereitung die Karten der Erweiterung in die entsprechenden Kartenstapel. Erstellt den Szenariostapel: Mischt zunächst die 9 Karten mit C und legt diese verdeckt ab. Platziert darauf verdeckt 1 zufällig gezogene 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 unbesehen zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht:

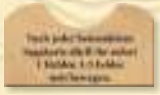
Einfache Partie	10 Karten weglegen
Normale Partie	9 Karten weglegen
Anspruchsvolle Partie	8 Karten weglegen
Tapfere Partie	7 Karten weglegen
Heldenhafte Partie	6 Karten weglegen

NEUE ABENTEUER: DIE BÜCHER 2-4

Neue Abenteuer erwarten euch: Die Geschichten aus den Büchern 2-4 bringen euch auf abwechslungsreiche Art und Weise zurück ins Geborgene Land. Bekämpft mächtige Drachen, sucht nach magischen Diamanten und schlagt eure Feinde zurück.

ÄNDERUNGEN IN DER SPIELVORBEREITUNG

Legt alle Karten des Grundspiels – außer die Ausrüstungskarten – in die Schachtel zurück. Platziert die Ausrüstungskarten und alle weiteren Materialien wie gewohnt auf eurer Spielfläche. Legt das Ratsplättchen auf die zweite Box auf der rechten Seite im *Rat der Zwerge*. Es ersetzt den Effekt dieser Box.



Entscheidet gemeinsam, welches Buch ihr spielen wollt. Nehmt euch die Sagakarten mit der entsprechenden Zahl auf der Rückseite. Sortiert die Sagakarten nach den Buchstaben (A, B, C). Mischt zunächst die 3 Karten mit C, zieht 1 davon und legt diese verdeckt ab. Mischt danach die **beiden** Karten mit B und platziert sie verdeckt darauf. 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 (wie auf Seite 5 beschrieben) und legt diese unbesehen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie für diese Partie nicht.

Platziert den Sagakartenstapel verdeckt auf dem linken Feld des kleinen Spielplans. Deckt anschließend 3 Karten auf und legt sie auf die 3 Felder rechts neben dem Sagakartenstapel. (Die Sagakarten ersetzten die Szenario- und Abenteuerkarten aus Buch 1)

Mischt nun alle Bedrohungskarten der Bücher 2-4 und platziert sie als eigenen Zugstapel rechts neben dem kleinen Spielplan. Mischt, anders als in Buch 1, keine Karte davon in den Sagakartenstapel.

REGELÄNDERUNGEN

Für die Bücher 2-4 gelten alle Regeln von Buch 1 mit folgenden Ausnahmen:

Sagakarten

Sobald ihr die **Aufgabe** einer Sagakarte erfüllt habt, legt die Karte ab. Zeigt sie eine Belohnung, erhaltet ihr diese sofort. Im Schritt „Neue Karten aufdecken“ des nächsten Spielers zieht ihr für jede abgelegte 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 mit A abgelegt, deckt die Karten mit B auf.

Sind auch beide Karten B erfüllt, deckt Karte C auf. Sobald ihr diese erfüllt, habt ihr das Spiel gewonnen!

WICHTIG: Offen liegende Bedrohungskarten zählen nicht als Sagakarten. Sie werden zusätzlich neben dem kleinen Spielplan ausgelegt!

Bedrohungskarten

Bewegt ihr den Heldenmarker auf der Untergangsleiste auf das Symbol „Bedrohungskarten“, zieht ihr 2 Bedrohungskarten vom Stapel und seht sie euch an.

Entscheidet nun gemeinsam, **welche** der beiden Karten ihr als neue Bedrohung auswählt, und legt sie offen neben dem kleinen Spielplan ab. Schiebt die andere Karte verdeckt **unter** den Stapel. Entscheidet ihr euch für eine Karte mit „SOFORT“-Effekt, führt diesen sofort aus und legt die Karte danach zurück in die Schachtel, sie kann in dieser Partie nicht erneut ins Spiel kommen. Anders als in Buch 1 zieht ihr nun **keine** weitere Bedrohungskarte.

Bedrohungskarten, die ihr nicht sofort ausführen müsst, zeigen einen **Effekt**, der ab sofort und so lange gilt, wie die Karte offen ausliegt. Wenn auf der Karte eine Aufgabe gestellt ist und es euch gelingt, diese zu erfüllen, dürft ihr die Karte zurück in die Schachtel legen. Sie kann in dieser Partie nicht erneut ins Spiel kommen.

BESONDERHEITEN DER EINZELNEN BÜCHER

Buch 2

Neue Gefahren bedrohen das geborgene Land. Die Feuerklinge ist den Albae in die Hände gefallen und verschiedene Konflikte machen das geborgene Land angreifbar. Kämpft Seite an Seite gegen die Eindringlinge!

Für dieses Szenario benötigt ihr folgendes zusätzliches Spielmaterial:



Schmied



12 Sagakarten für Buch 2



Hammer-plättchen



Plättchen „Albin mit der Feuerklinge“

Buch 3

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

Für dieses Szenario benötigt ihr folgendes zusätzliches Spielmaterial:



11 Diamanten



Depesche



Unentdeckte Abkürzung



12 Sagakarten für Buch 3



Lorenplättchen

Besonderheiten beim Spielaufbau

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

Besondere Regeln

Sobald sich auf einem Feld mit Diamanten eine *Armee* befindet oder das Feld zu *Totem Land* wird, deckt den Diamanten auf und legt ihn neben den Rat auf Bislipur. Werft anschließend 2 Zahlenwürfel und addiert deren Werte. Ist das Ergebnis **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 Diamanten, darf er für 1 Aktion 1 Handwerksprobe 4+ ablegen. Bei Erfolg darf er den Diamanten aufdecken und neben den Rat auf Balendilín legen. Anschließend wirft er 2 Zahlenwürfel und addiert deren Werte. Ist das Ergebnis **gleich** oder **geringer** der Summe der **Werte** aller auf Balendilín 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.

Buch 4

Anführer formieren ihre Armeen zu neuer Stärke und mächtige Drachen durchstreifen das geborgene Land. Stellt euch furchtlos den neuen Gefahren und schlagt eure Feinde zurück!

Für dieses Szenario benötigt ihr folgendes zusätzliches Spielmaterial:



Großkönig



12 Sagakarten für Buch 4



Drachenplättchen Lohasbrand



Drachenplättchen Kordrion



5 Festungswallplättchen



5 Katapultplättchen



Anführerplättchen Ork



Anführerplättchen Albae



Anführerplättchen Troll

Besondere Regeln

Anführer

Durch Sagakarten können Anführer ins Spiel kommen. Anführer folgen den normalen Bewegungsregeln von Armeen, d. h. sie wandern bei Totem Land in die Richtung des großen Pfeils. 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 Kampf **2 entsprechende Würfelergebnisse**. Das bedeutet, dass man für das Entfernen eines Ork-Anführers in seinem Wurf 2 Würfel mit 4+ benötigt. Wie üblich verliert der Held 1 Lebenspunkt, wenn er weder den Anführer noch eine andere Armee auf demselben Feld besiegen konnte.
Werden Armeen vom Schwarzjoch entfernt (Anführer zählen auch hier als 2 Armeen), bleiben Anführer am Schwarzjoch stehen, anstatt entfernt zu werden. Der Untergangsmarker rückt danach 2 Felder in Richtung des Heldenmarkers (statt üblicherweise nur 1 Feld).

Drachen

Durch Sagakarten können Drachen ins Spiel kommen. 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 Drachenplättchen nach, in welche Richtung er sich dem Würfelergebnis 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 der Landkarte, **endet** seine Bewegung dort. Helden, die sich nach der Bewegung eines Drachen auf dem Feld des Drachen oder benachbart zu ihm befinden, verlieren 1 Ausrüstung oder 1 Lebenspunkt (eigene Wahl). Entscheidet sich ein Spieler für den Verlust von 1 Lebenspunkt, dürfen Mitspieler den Schaden auf sich nehmen.

DER TRIUMPF DER ZWERGE: BUCH 5

Rüstet euch zum alles entscheidenen Kampf. Es gilt, endgültig über die Mächte des Bösen zu triumphieren!

Diese Erweiterung basiert auf den Regeln von Buch 1, nimmt aber auch einzelne Elemente der Bücher 2-4 auf. Wir empfehlen, alle 4 Bücher gespielt zu haben, bevor ihr euch dieser Herausforderung stellt.

Besonderheiten beim Spielaufbau

Platziert alle Materialien von Buch 1 mit Ausnahme der Szenariokarten wie gewohnt auf der Spielfläche. Die Szenariokarten von Buch 1 und das Material der Bücher 2-4 werden nicht benötigt.

Legt die besonderen Ausrüstungskarten der Erweiterung als offenen Stapel neben dem normalen Ausrüstungsstapel bereit. Die beiden Stapel dürfen nicht vermischt werden.

Erstellt nun aus den Szenariokarten für Buch 5 den Szenariostapel: Sortiert die Szenariokarten nach den Buchstaben (A, B, C) und mischt die jeweiligen Stapel. Zieht dann zufällig 1 Szenariokarte C und 1 Szenariokarte B und legt sie verdeckt so ab, dass C unten liegt. Anschließend mischt die 8 Szenariokarten A und legt sie ebenfalls verdeckt auf die anderen 2 Szenariokarten. Nehmt für eine einfachere Partie 1 oder 2 Szenariokarten A aus dem Spiel. Legt alle nicht verwendeten Szenariokarten unbesehen zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie für diese Partie nicht. Platziert den Szenariostapel verdeckt auf dem linken Feld des kleinen Spielplans. Dreht anschließend die oberste Karte um und legt sie offen auf den Stapel. Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr den Szenariostapel durchspielen und zum Schluss Karte C erfüllen.

Die neuen Karten

Die Szenariokarten aus Buch 5

Alle Szenariokarten A wirken sich unmittelbar auf die Schwierigkeit der Szenariokarten B und C aus. Auf den Karten können folgende 5 Begriffe stehen: Zeit, Aufgabe, Effekt, Belohnung und Malus.

Effekt: Wie auf den Bedrohungskarten der Bücher 2-4 stehen hier Auswirkungen, die so lange gelten, wie die Karte offen ausliegt.

Aufgabe: Hier steht wie gewohnt, was ihr tun müsst, um die Szenariokarte zu erfüllen.

Belohnung (nur auf Szenariokarten A): Wenn ihr eine Aufgabe erfüllt habt, erhaltet ihr die angegebene besondere Ausrüstungskarte. Entscheidet gemeinsam, wer diese erhält.

Zeit (nur auf Szenariokarten A): Legt der Zahl entsprechend viele Szenariosteine auf die Karte. Entfernt zu Beginn jedes Zugs (vor dem Bewegen des Heldenmarkers) 1 Szenariostein. Entfernt ihr dadurch den letzten Szenariostein und gelingt es euch nicht, bis zum Ende dieses Zugs die Aufgabe zu erfüllen, rückt den Untergangsmarker sofort um 3 Schritte in Richtung des Heldenmarkers. Legt die Szenariokarte verdeckt neben dem Spielplan ab, dort werden alle nicht erfüllten Szenariokarten gesammelt. Gelingt es euch, die Aufgabe rechtzeitig zu erfüllen, legt die Karte zurück in die Schachtel und nehmt euch die angegebene Belohnung.

Malus (nur auf Szenariokarten B und C): Hier stehen negative Auswirkungen für nicht erfüllte Szenariokarten A.

Liegt keine Szenariokarte mehr offen aus, wird erst im Zug des nächsten Spielers eine neue Szenariokarte aufgedeckt (unabhängig davon, ob die Szenariokarte erfüllt wurde oder nicht).

Die besonderen Ausrüstungskarten

Die besonderen Ausrüstungskarten sind wie normale Ausrüstungskarten zu behandeln. Sie kommen jedoch ausschließlich durch erfolgreich erledigte Szenariokarten A ins Spiel und stellen deshalb einen eigenen Stapel dar. Ihr könnt beim Aufdecken einer Szenariokarte A die angegebene Karte direkt aus dem Stapel der speziellen Ausrüstungskarten heraussuchen und oben auf den Stapel legen, sodass ihr alle den Vorteil dieser Belohnung lesen könnt.

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 **Grafikdesign:** Jens Wiese
Illustrationen: Jarek Nocoń **Realisation:** Klaus Ottmaier, Irina Siefert

Copyright © 2021 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Markus Heitz www.mahet.de Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt. 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 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.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

Pegasus Spiele

DIE BESONDEREN FÄHIGKEITEN DER HELDEN

Andôkai die Stürmische

Wir empfehlen, Andôkai erst zu spielen, wenn ihr schon Erfahrung mit anderen Helden gesammelt habt.
Spielst du Andôkai, nimm dir in der Spielvorbereitung zusätzlich zur Spielertafel und zur Spielfigur auch die Karten „Zauber von Andôkai“. Erstelle daraus den Zauberstapel: Mische die Karten und platziere sie verdeckt neben deiner Spielertafel.
Während deines Zugs darfst du als Aktion wählen:
Ziehe 1 Zauber und nimm ihn auf die Hand. Hast du mehr als 3 Zauber auf der Hand, musst du überzählige sofort abwerfen und unter den Zauberstapel schieben. Zauber darfst du jederzeit - auch in Zügen deiner Mitspieler - ausspielen, sie kosten keine Aktion. Schiebe gespielte Zauber zurück unter den Zauberstapel, sodass du sie erneut ziehen und ausspielen kannst.
Das Zauberbuch gilt als Ausrüstung. Wenn du es ziehst, lege es sofort vor dir aus. Legst du es infolge einer Karte ab, schiebe es zurück unter den Zugstapel.

Balyndis Eisenfinger

Balyndis darf pro Aktion bei einer Handwerksprobe alle Würfel noch einmal neu werfen, sogar nachdem gemäß dem Text einer Box vom Rat der Zwerge (dritte Box auf der rechten Seite) ein einzelner Würfel neu geworfen wurde. Nach diesem 2. Wurf dürfte die entsprechende Box erneut genutzt werden.

Bavragor Hammerfaust

Bavragor kann Totes Land ohne Auswirkung betreten.

Boëndal Pinnhand

Boëndal darf pro Aktion „Armeen bekämpfen“ genau 1 Würfel seiner Wahl um 1 erhöhen. Falls er die dritte Box auf der rechten Seite im Rat der Zwerge nutzt, darf er seine besondere Fähigkeit davor oder danach einsetzen, jedoch insgesamt nur einmal pro Aktion.

Boïndil „Ingrimmsch“ Zweiklinge

Boïndil darf pro Aktion „Armeen bekämpfen“ alle Würfel noch einmal neu werfen, sogar nachdem gemäß dem Text einer Box vom Rat der Zwerge (dritte Box auf der rechten Seite) ein einzelner Würfel neu geworfen wurde. Nach diesem 2. Wurf dürfte die entsprechende Box erneut genutzt werden.

Der unglaubliche Rodario

Rodario darf pro Aktion „Eine Probe ablegen“ genau 1 Würfel seiner Wahl um 1 erhöhen. Falls er die dritte Box auf der rechten Seite im Rat der Zwerge nutzt, darf er seine besondere Fähigkeit davor oder danach einsetzen, jedoch insgesamt nur einmal pro Aktion.

Gandogar Silberbart

Gandogar darf mit der Aktion „Armeen bekämpfen“ nicht nur Armeen auf dem Feld seiner Spielfigur bekämpfen, sondern auch auf benachbarten Feldern. Er darf seine Kampfwürfel auch auf mehrere Felder aufteilen. Als benachbart zählen alle Felder, die direkt an das Feld mit der Spielfigur angrenzen.

Narmora

Narmora darf die zusätzliche Armee nur aus dem Feld entfernen, auf dem ihre Spielfigur steht. Bekämpft Narmora Armeen auf einer Karte, kann sie ihre besondere Fähigkeit nicht einsetzen.

Tungdil Goldhand

Tungdil darf pro Aktion „Botschaft an den *Rat der Zwerge* schicken“ genau 1 Würfel seiner Wahl um 1 erhöhen. Falls er die dritte Box auf der rechten Seite im Rat der Zwerge nutzt, darf er seine besondere Fähigkeit davor oder danach einsetzen, jedoch insgesamt nur einmal pro Aktion.

Xamtys II Trotzstirn

Eine Abenteuerkarte kann sie in den Büchern 1 und 5 erfüllen, Sagakarten in den Büchern 2-4.

DIE KARTEN

Allgemeine Hinweise zu den Karten

Auf den Karten wird unterschieden zwischen „Spielern“ und „Mitspielern“. „Spieler“ sind immer alle Spieler - auch der Spieler am Zug. „Mitspieler“ sind nur diejenigen, die grade nicht am Zug sind.
Manche Karten führen neue Aktionsmöglichkeiten ein. Diese stehen euch zusätzlich zu den üblichen Aktionen A-D zur Verfügung.

Ausrüstungskarten

Jeder Spieler darf beliebig viele Ausrüstungskarten besitzen, aber niemals zweimal dieselbe. Zu keinem Zeitpunkt des Spiels dürft ihr Ausrüstungskarten untereinander tauschen. Solltet ihr eine Ausrüstungskarte ziehen, von der bereits alle Spieler ein Exemplar ausliegen haben, ist diese nicht wählbar. Schiebt die Karte zurück unter den Stapel und zieht eine neue Ausrüstungskarte.

Szenariokarten

Zu jedem Zeitpunkt deines Zugs kann die Aufgabe der offen liegenden Szenariokarte erfüllt sein. Lege die Karte dann sofort ab. Deckt eine neue Szenariokarte erst im Spielzug des nächsten Spielers auf. Ausnahme: Ist die Szenariokarte bereits beim Aufdecken erfüllt, legt sie sofort ab und deckt die nächste Szenariokarte auf.

Abenteuerkarten

Abenteuerkarten kannst du während deines Zugs erfüllen. 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 oder ein Treffen). Für Abenteuerkarten, bei denen du von einem Tor/Ort zu einem anderen Tor/Ort reisen sollst, gilt: Während dieser Bewegung darfst du keine anderen Aktionen ausführen und keine anderen Abenteuerkarten erfüllen. Du musst zunächst diese Reise abschließen.

Bedrohungskarten

Müsst ihr Armeen auf eine Karte stellen, nehmt diese aus dem jeweiligen Vorrat. Reicht ein Vorrat nicht aus, legt die Karte ab und deckt eine neue auf. Den Effekt einer so abgelegten Bedrohungskarte müsst ihr jedoch sofort durchführen. Sobald ihr alle Armeen dieser Karte besiegt habt, ist die Bedrohung abgewendet. Legt die Karte dann ohne weitere Auswirkungen auf den Ablagestapel.

GLOSSAR

Erläuterungen zu einzelnen Karten

Ausrüstungskarten

Passende Verkleidung: In den Büchern 1 und 5 dürft ihr diese Karte abwerfen, um 1 Bedrohungskarte ohne Auswirkung abzulegen, sobald die Bedrohung eintritt. In den Büchern 2-4 dürft ihr diese Karte abwerfen, um den Effekt der jeweiligen Bedrohungskarte für die Dauer des Zugs von 1 Spieler zu verhindern. Bei Bedrohungskarten mit SOFORT-Effekt dürft ihr diese Karte abwerfen, um die Karte ohne Auswirkung anzulegen.

Buch 1

Überzeugt die Könige der Menschen / Haltet 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). Passt das Attribut dieses Spielers mit einem Attributsplättchen entsprechend an.

Besiegt Nôd'onn: Ist die Bedingung dieser Karte erfüllt, stellt sofort alle Spielfiguren zum Schwarzjoch (ausgenommen der Spieler, der von der Karte „Sinthoras' Attentat" oder der Karte „Falle der Albae" betroffen ist).

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

Schützendes Schild: Wenn ein Mitspieler 2 Lebenspunkte verlieren würde, darfst du 1 oder 2 Schaden auf dich nehmen.

Nicht enden wollender Albtraum / Kampf gegen die Ork-Übermacht / Letzter Kampf des Großkönigs: Ist das genannte Feld bereits Totes Land, bewegt nur die Armeen entsprechend den Regeln weiter.

Der Wald wehrt sich / Tions Kreaturen greifen die Zweiten an / Umzingelt!: Die Felder mit 1+ Armeen werden zu Totem Land. Dann werden die Armeen bewegt. Der Effekt tritt danach kein weiteres mal ein. Die Felder, auf denen die Armeen jetzt stehen, werden nur dann zu *Totem Land*, wenn nun 5+ Armeen auf dem Feld stehen.

Erweiterung „Mit vereinten Kräften"

Bis in den Tod: siehe „Nächtlicher Überfall der Albae" (Buch 1)

Eine Falle für Nôd'onn: Ihr dürft zu keinem Zeitpunkt mehr als 1 Szenariostein transportieren. Habt ihr einen Szenariostein am Schwarzjoch abgelegt, dürft ihr jedoch einen weiteren aufnehmen. Ihr müsst nicht den Szenariostein transportieren, der durch euren jeweiligen Helden ins Spiel gebracht wurde.

Buch 2

Rettet König Glaïmbar das Leben / Schmied: Legt das Hammerplättchen auch dann auf das Tor der Fünften, wenn dieses bereits *Totes Land* ist. Ihr könnt auch dann zum Hammerplättchen reisen und die Handwerksprobe ablegen, wenn es auf *Totem Land* liegt. Beachtet dabei die Regeln zum Betreten von *Totem Land*.

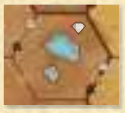
Das neue Reich der Fünften: Die 3 Handwerksproben müssen in 3 separaten Aktionen abgelegt werden.

Besiegt die Trägerin der Feuerklinge / Die Dritten vertreiben: Zieht die Albin bzw. die Szenariosteine nie auf das Tunnelplättchen. Ignoriert dieses.

Buch 3

Vergessenes Wissen / Unentdeckte Abkürzung: Ihr könnt auch dann zum Lorenplättchen reisen, wenn das entsprechende Feld *Totes Land* ist. Beachtet dabei die Regeln zum Betreten von *Totem Land*.

Rettet den Sohn: Ein See wird auf der Landkarte hellblau dargestellt:



Buch 4

Großkönig: Habt ihr eine Bedingung erfüllt, bleibt der Szenariostein auch dann darauf liegen, wenn die Bedingung nicht mehr erfüllt ist. Habt ihr 12 Armeen auf der Karte gesammelt, markiert die Bedingung mit einem Szenariostein und legt die Armeen zurück in den Vorrat.

Bedrohungskarten (Buch 2-4)

Verlust der Feuerklinge: Alle Ausrüstungskarten sind so lange wirkungslos, wie die Karte ausliegt. Legt deshalb eure Attributsplättchen zu Seite. Habt ihr die Bedrohung abgewendet, tritt der Effekt der Ausrüstungen wieder in Kraft. Legt alle Plättchen zurück auf eure Spielertafeln. Habt ihr die Ausrüstung „Meisterhaftes Kettenhemd" und/oder „Tionium-Rüstung", müsst ihr auch die Plättchen „höhere Lebensenergie" zur Seite legen. Befindet sich euer Lebensmarker auf einem Plättchen, legt ihn auf das oberste Herzmedaillon der Spielertafel. Ihr erhaltet keine Lebenspunkte zurück, wenn ihr die Plättchen zurückerhaltet.

ERLÄUTERUNGEN DER SYMBOLE

	**Höhere Lebensenergie:** Erhöht eine Karte deine Lebenspunkte, platziere ein Plättchen „Höhere Lebensenergie" links oben auf deiner Spielertafel.
	**Attributsplättchen:** Erhöht eine Karte eines deiner Attribute, lege das entsprechende Attributsplättchen auf deine Charaktertafel. Gibst du eine Karte im Laufe des Spiels wieder ab, passe auch dein Attribut wieder an.
	**Königreich:** Um die jeweilige Karte zu erfüllen, reise auf ein Feld deiner Wahl des angegebenen Königreichs.
	**Wichtige Orte der Landkarte:** Porista (abgebildet), Dsôn Balsur, Toborbor, Drachenbrodem, Schwarzjoch, Grünhain, Grüschacker, Elbenreich Âlandur, Mifurdania, Lot-Ionans Stollen (siehe Legende auf dem Spielplan)
	**Tore I, II, IV, V:** Diese Symbole stehen für die Felder der Tore auf dem Spielplan.

	**Kampfprobe**		**Heldenmarker**
	**Handwerksprobe**		**Untergangsmarker**
	**Laufenprobe**		**Ratsmarker**
	**Tunnelsystem**		**Belohnung**
	**Tunnelplättchen**		**Bedrohung**
6	**Würfelergebnis eines Zahlenwürfels (hier 6)**		