



DWARF



V 1.0

In dem majestätischen Berg, der eurem Volk als *Montaña del perpetuo trabajo communal** bekannt ist, gibt es tiefe und von Musik erfüllte Minen. Tausende Stimmen erheben sich im Rhythmus der geschwungenen Spitzhacken. Während legendäre Gegenstände geschmiedet werden, schlagen in den oberen Hallen die Hämmer dröhnend ihre Rhythmen auf die Ambosse. Kummervolle Klagelieder flüstern durch die engen Stollen, während Eisen in einem mystischen Prozess voller Konzentration und Hingabe zu legiertem Stahl verarbeitet wird. Gelegentlich schwellen die Lieder zu einem schrecklichen Gebrüll an, das sich in Kampfgesänge verwandelt. Diese Gesänge begleiten das Vordringen der Feinde, die von den reichen Schätzen der Mine angezogen werden.

Es erfüllt dich mit Stolz, in diesen Minen geboren worden zu sein. Noch stolzer bist du darauf, sie nie verlassen zu haben – denn, wenn es draußen bessere Dinge zu entdecken gäbe, warum würdest du dann andere Kreaturen hineinkommen wollen? Es ist dir eine Ehre, dein Zuhause zu verteidigen – niemand wird dich als Feigling bezeichnen – aber deine wahre Leidenschaft liegt in der Herstellung einzigartiger Gegenstände. Allein beim Betrachten der kostbaren Artefakte deines Volks spürst du, dass du ein Teil dieses Vermächtnisses werden willst. Dafür musst du beharrlich sein und die richtigen Rohstoffe sammeln ...

Spielziel

Der Mythos eines Zwerges lebt durch seinen Beitrag zur Gesellschaft weiter. Dieser Beitrag wird an den Ressourcen gemessen, die du beisteuerst und verteidigst. Am Ende des Spiels zählt jeder Spieler jeweils die Menge an Stahl (♚), Gold (🟡) und Gegenständen (📦), die er angehäuft hat. Gewinner des Spiels ist, wer in zwei der drei Kategorien am meisten besitzt. Dieser wird zum „Helden der Gesellschaft“ gekürt. Ein Unentschieden gewinnt derjenige mit den meisten Ehrenmedaillen (🏆). Steht das Spiel immer noch unentschieden, gewinnt der Spieler mit dem meisten Eisen (🔩), dann der mit den meisten Gegenständen 📦.

Spielaufbau

Ordne die Startkarten (1 entzündete Laterne 🏠) in einem 3x3-Raster an, das die verschiedenen Orte in der Mine darstellt. Dies tust du, indem du jede der neun Startkarten auf den Ort legst, der mit dem orangefarbenen Feld auf dem Referenzraster der jeweiligen Karte übereinstimmt. Als nächstes mischst du die neun Spezialaktionskarten durch, danach teilst du sie in 3 Dreierstapel und legst sie mit der Symbolseite aufgedeckt neben das Minenraster. Nun mischst du die Bergkarten und legst sie verdeckt neben das Minenraster. Dies ist der Bergstapel.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 2 zu dieser Farbe passende einfache Arbeiter (👤). Erstelle nun einen Vorratshaufen aus den Zusatzarbeitern (👤) gleicher Farbe sowie allen Ressourcenwürfeln. Ressourcen gelten als unbegrenzt. Arbeiter kann ein Spieler jedoch maximal 4 besitzen. Sollte es vorkommen, dass die vom Spieler gewünschte Ressource nicht mehr verfügbar ist, behilft er sich mit etwas anderem.

Alternativer Aufbau des Bergstapels:

Mische für ein weniger glückslastiges Spiel alle Karten mit 🏠🏠🏠 und mit 🏠🏠🏠 separat voneinander. Lege danach die 🏠🏠🏠 Karten auf die 🏠🏠🏠 Karten, um den Bergstapel zu bilden.

2

* In Zanziar verwenden Zwerge pseudo-spanische Namen. Im "Worldbook of Zanziar" erfahrt ihr mehr über die Zwergenkultur.

Symbole

Bei DWARF werden folgende Symbole für grundlegende Aktionen verwendet:

-  Startspieler
-  Alle Spieler
-  Vorrat
-  Spieler, der einen Ort in der Mine besetzt
-  Nicht verteidigt
-  Verteidigt
-  Stahl
-  Das gesamte Gold
-  Gold
-  Eisen
-  Gegenstand
-  Ehrenmedaille
-  Wird verhindert
-  Lege zurück / Nimm von
-  Alle Arbeiter
-  Einfacher Arbeiter / Zusatzarbeiter
-  Aktion: Schmieden
-  Aktion: Bergbau
-  Aktion: Verteidigen
-  Aktion: Hilfe Holen

Beispiel: Legierter Stahl

Lege 3 Eisenmarker (Würfel) in den Vorrat zurück. Nimm 2 Stahlmarker aus dem Vorrat.

Alle Kartensymbole werden vollständig auf der Rückseite der Spielanleitung erklärt.




In die Schächte, an die Schlägel!




DWARF wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen (Bergbau, Aktionen Wählen und Aktionen Abhandeln). Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler 4 Gegenstände gefertigt hat oder keine Karten vom Bergstapel nachziehen kann. Das Spiel endet dann nach der aktuellen Runde. Startspieler wird, wer zuletzt etwas Selbstloses getan hat. (Oder wählt nach dem Zufallsprinzip.)








Phase: Bergbau





Ziehe 2 Karten aus dem Bergstapel und lege sie nacheinander auf die entsprechende Stelle im Minenraster, welche durch das orangefarbene Feld auf dem Referenzraster der Karte gekennzeichnet ist. Neue Karten werden immer auf die bereits ausgelegten Karten des Feldes gelegt. Sollten beide gezogenen Karten auf den selben Ort zeigen, so wirf die zweite Karte ab, ziehe eine dritte und platziere diese. Wirf auch die dritte Karte ab, sollte sie ebenfalls am selben Ort platziert werden müssen. Eine vierte Karte wird nicht gezogen. Im Bergstapel gibt es genau 6 Karten (einschließlich der Startkarten), die an jedem der neun Standorte im Minenraster abgelegt werden können. Alle gelegten Karten im Minenraster sind bekannt. Die Spieler dürfen sich jederzeit die Kartenstapel ansehen, dürfen jedoch die Reihenfolge der Karten nicht ändern. Sobald der Bergstapel leer ist, endet das Spiel sofort.

Phase: Aktionen Wählen

Im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, entscheidet sich jeder Spieler, entweder einen  an einem verfügbaren Ort im Minenraster zu platzieren oder eine Spezialaktionskarte auszuwählen.

1. Einen Arbeiter platzieren – Ein  kann an einem der neun Orte eingesetzt werden, der noch von keinem anderen  besetzt ist. Das Platzieren eines  im Minenraster führt zu einer Aktion in der *Phase: Aktionen Abhandeln*.









2. Spezialaktion – Soll eine Spezialaktion ausgeführt werden, darf kein  auf das Minenraster gesetzt werden. Stattdessen legt ein Spieler entweder beide  oder 4  und einen der  auf einen der Spezialkartenstapel und zieht die oberste Karte. In keinem der Fälle wird der Stapel so blockiert, wie die Orte im Minenraster. Ein anderer Spieler kann also von demselben Spezialkartenstapel in derselben Runde ziehen. Die sichtbare  Kartenseite und ihre Effekte werden sofort abgehandelt, danach wird die Karte umgedreht und wie in der Phase Bergbau beschrieben auf das Minenraster gelegt. Befindet sich bereits ein  an diesem Ort, führt der Spieler, der diesen  eingesetzt hat, die Aktion der ursprünglichen Minenkarte aus, bevor die neue Karte abgelegt wird.



Der  bleibt dann an seinem Platz und blockiert in dieser Runde den neuen Ort. Dieser  wird in der aktuellen Runde nicht erneut abgehandelt. Nachdem alle Spieler eine Aktion ausgeführt haben, kann jeder Spieler mit einem verbleibenden  eine zweite Aktion ausführen, die sich ebenfalls auf verfügbare Orte beschränkt. Das Platzieren des zweiten Arbeiters erfolgt in umgekehrter Reihenfolge, beginnend mit dem letzten Spieler und gegen den Uhrzeigersinn. Jeder Spieler, der keinen verbleibenden  hat, passt.

Phase: Aktionen Abhandeln








Sobald alle Arbeiter platziert wurden, werden die einzelnen Aktionen in folgender Reihenfolge abgehandelt:






Hilfe Holen – Platziere jegliche , die von einem Hilfe-Holen-Ort herbeigerufen wurden.  können keine Spezialaktion ausführen. Sobald zwei oder mehr Spieler die Aktion Hilfe Holen durchgeführt haben, werden die  in der Reihenfolge platziert, in der sie die Aktion ausgeführt haben. Dritte und vierte  werden abwechselnd eingesetzt. Falls zum Zeitpunkt, an dem ein  eingesetzt werden soll, kein Ort im Minenraster verfügbar ist, geht dieser  verloren. Alle Aktionen mit  werden nach den Aktionen mit einfachen  abgehandelt.

Nachdem der aktuelle Startspieler eine  Aktion ausgeführt hat, wird der  im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergereicht.








Verteidigen – Monster an zu verteidigenden Orten , auf denen ein  eingesetzt wurde, werden besiegt, und ihr Effekt ignoriert. Spieler erhalten eine  für jeden verteidigten  Monster an zu verteidigenden Orten  ohne beschützenden  greifen jetzt an und ihr Effekt wirkt sich – wie auf der entsprechenden Karte beschrieben – auf alle Spieler aus. Orte mit dem  Symbol werden, beginnend mit dem Ort oben links im Minenraster, abgehandelt. Danach wird entlang der Reihe von links nach rechts und dann von oben nach unten abgehandelt.





Bergbau – Alle  an Orten mit dem  Symbol werden nun gemäß den Anweisungen auf der Karte abgehandelt.  Orte können in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden.





























Schmieden – Alle  an Orten mit dem  Symbol werden nun gemäß den Anweisungen auf der Karte abgehandelt. Hat der  eine  Aktion ausgeführt, wird der  Marker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergereicht.

Rundenende

Hole alle  aus dem Spielfeld wieder zurück. Lege alle  in den Vorrat zurück.

Beispiele einer Schlusswertung

Am Ende des Spiels:

1. Tom hat 4 , 9  und 8 . Er verliert gegen Sarah, die mit 2 , 10  und 12  in zwei der drei wichtigsten Kategorien am meisten Ressourcen hat.
2. Tom hat 4 , 9  und 8 , Sarah hat 2 , 9  und 14 . Beide Spieler haben von je einer Ressource mehr als der andere. Aus der dritten Ressource, von der beide gleich viel haben, folgt ein Unentschieden. Am Ende gewinnt Sarah mit 9  das Spiel (Tom hat nur 7 ).
3. Tom und Sarah haben mit , ,  und  ein Unentschieden erzielt. Sarah hat 5 , Tom hat nur 1 , daher gewinnt Sarah das Spiel.
4. Tom und Sarah haben mit , , ,  und  ein Unentschieden erzielt. Tom gewinnt das Spiel, weil er mehr  geschmiedet hat.

Kombination aus mehreren Sets

Bis zu 3 Spieler können DWARF spielen. Mit einer zweiten Kopie von DWARF ist das Spiel für bis zu 5 Spieler erweiterbar. Baue dazu jede Kopie des Spiels gemäß der Anleitung auf und erstelle zwei Spielfelder. Um ♁ gleicher Farbe zu unterscheiden, können Spieler, die diese verwenden, ein Set stehend und eins liegend nutzen. Während der Phase Bergbau werden zwei Karten von jedem Bergstapel gezogen und in die entsprechenden Spielfelder gelegt. Das Spiel wird ganz normal mit den Phasen Aktionen Wählen und Aktionen Abhandeln fortgesetzt, wobei die Spieler ihre ♁ an einem beliebigen verfügbaren Ort in einem oder beiden Minenrastern platzieren können. Die Regeln, die sich auf ein Minenraster beziehen, gelten nun auch für das andere Spielfeld und an allen 18 Spielorten.

Hoch die Schlägel und Eisen – auch allein!

In der Solokampagne von DWARF misst du dich an einem der drei Level der automatisierten Gegner Eldhúsfífl, Andvéttr und Andvéttr faðir. Dein erster Gegner ist Eldhúsfífl. Dieser wird dich in die Grundlagen des Spiels einführen. Schlage ihn, damit du den würdigeren Gegner Andvéttr herausfordern kannst. Nach dem Sieg über Andvéttr bist du bereit, es mit dem mächtigen und sagemuwobenen Andvéttr faðir aufzunehmen. Bis auf einige Ausnahmen funktioniert das Spiel wie im Zweispielermodus. Unabhängig vom Schwierigkeitsgrad weist der automatisierte Gegner folgende Eigenschaften auf:

1. Er beginnt immer die Runde. Die Reihenfolge ist unveränderbar.
2. Er setzt seinen zweiten ♁ unmittelbar nach deinem ersten.
3. Er platziert sofort seine verbleibenden ♁, die er durch die Aktion Hilfe Holen beschworen hat, und wartet nicht bis zur Phase Aktionen Abhandeln.
4. Er führt niemals eine Spezialaktion durch.

Eldhúsfífl

Auf jeder Karte befindet sich innerhalb des Referenzrasters ein schwarzer ♁. Dieses Symbol bestimmt den bevorzugten Arbeitsort von Eldhúsfífl. Für die erste Platzierung eines ♁ pro Runde überprüft er das Referenzraster auf der Bergkarte, die zuletzt gezogen und in der Phase Bergbau auf das Minenraster gelegt wurde. Der erste ♁ wird an dem Ort eingesetzt, der durch das schwarze ♁ gekennzeichnet ist. Beim Platzieren des zweiten ♁ überprüft er das Referenzraster auf der Karte, auf die dein erster ♁ gesetzt wurde. Zur Erinnerung, setze seinen ♁ an den Ort, markiert durch das schwarze ♁.

Sollte Eldhúsfífl seinen ♁ dort nicht platzieren können, wählt er stattdessen den Ort mit dem Symbol des weißen ♁. Willst du auf das Setzen eines ♁ verzichten und lieber eine Spezialaktionskarte auswählen, folgt Eldhúsfífl dem Referenzraster auf der Spezialaktionskarte. Sollte Eldhúsfífl jemals eine Aktion ⚡ auswählen, setzt er die beiden ♁ in dieselbe Reihe wie die ⚡ Karte. Sofern diese Orte besetzt sind, platziert er sie in dieselbe Spalte wie die ⚡ Karte. Ist beides nicht möglich, platziert er einen ♁ in derselben Zeile und den anderen in derselben Spalte.

Andvéttr

Im Grunde genommen versucht Andvéttr, seine ♁ auf die gleiche Weise wie Eldhúsfífl zu platzieren. Doch ist er der klügere Gegner, weshalb er in manchen Situationen andere Orte wählt.

Bleibt ein ⚡ Ort frei, wenn er den Ort für seinen zweiten ♁ auswählt, nimmt er diesen ein. Sofern mehr als ein ⚡ Ort verfügbar ist, wählt er das erstmögliche Feld aus, das beim Durchlaufen des Minenrasters von links nach rechts und von oben nach unten vorkommt. Er platziert seinen dritten und vierten ♁ auf die gleiche Weise wie Eldhúsfífl.

Sollte Andvéttr einen Ort nicht voll ausnutzen können, z. B. nicht über die erforderlichen Ressourcen zum ⚡ eines ♁ verfügen, versucht er, einen alternativen Ort zu finden, an welchem er seinen ♁ einsetzen kann. Auf der Reihe des abgelehnten Ortes bewegt er sich von links nach rechts und nimmt den ersten Ort ein, den er besetzen kann. Sollte es keinen geben, kehrt er zum ursprünglichen – wenn auch unnützen – Ort zurück. Zusätzlich zu den oben genannten Platzierungsregeln verfügt Andvéttr über zwei weitere mächtige Fähigkeiten, denn er ist ein Meisterschmied. Immer wenn Andvéttr während der Phase Aktionen Abhandeln eine ⚡ Aktion ausführt, tut er dies zweimal, sofern er über die erforderlichen Ressourcen verfügt. Andvéttr genießt die Herrlichkeit des Kampfes und sucht den Ruhm des Kriegers. Andvéttr erhält nicht nur dann ♁, wenn er eine Aktion ausführt, sondern auch jedes Mal, wenn du eine Spezialaktion ausführst. Für die erste Spezialaktion erhält er 1 ♁, für die zweite 2 und für die dritte 3. Während der Begegnung mit Andvéttr kannst du bis zu 3 Spezialaktionen ausführen. Sobald Andvéttr 12 ♁ gesammelt hat, gewinnt er sofort.

Andvéttr faðir

Andvéttr faðir folgt den gleichen Regeln wie Andvéttr, außer, dass er sich nie für einen Ort entscheidet, den er nicht nutzen kann. Sollten die Platzierungsregeln von Andvéttr keinen nutzbaren Ort ergeben, bewertet Andvéttr faðir alle Orte im Minenraster, indem er sich von links nach rechts und von oben nach unten bewegt, bis er einen findet.

Credits

Illustrationen: Lars Munch
Spieldesign: Lee Broderick
Layout & design: Tony Cotterill
Produktion: Timo Multamäki
Lektorat: Colin Taylor (EN)/ Malte Kühle, Michael Csorba, Andrea Ryffel (DE)
Übersetzung: Stephanie Busse (DE)/ Ruymán Peraza Romero (ES)
Testspieler: Colin Taylor, M.S. Edwards, Daniel Wilmer, Dan Austin, Dimitri Louwet & Tester der UKGE 2019

Inhalt

66 Karten

54 sprachunabhängige Karten
(9 Startkarten & 45 Bergkarten)
9 Spezialaktionskarten
3 Referenzkarten

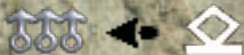
12 Arbeiter in 3 Farben, 4 von jeder Farbe

110 Ressourcenwürfel (1x, 3x und 9x)

36 Graue Eisenwürfel
32 Goldene Goldwürfel
32 Blaue Stahlwürfel
10 Lilafarbene Gegenstandswürfel
24 Grüne Ehrenmedaillen

Startspielermarker

Glossar der Bergkarten



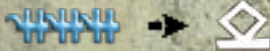
Eisenader: Nimm 3 Eisen aus dem Vorrat.



Goldader: Nimm 1 Gold aus dem Vorrat.



Legierter Stahl: Lege 3 Eisen in den Vorrat zurück und nimm 2 Stahl.



Schwert Schmieden: Lege 3 Stahl in den Vorrat zurück und nimm 1 Gegenstand. Alle Schmiedeeaktionen ähneln sich darin, dass sie einen Gegenstand herstellen. Die benötigten Ressourcen variieren jedoch. Gib die entsprechenden Ressourcen zurück und nimm 1 Gegenstand.



Plündernde Orks: Ist diese Karte am Ende der Runde nicht verteidigt, können Spieler keine Aktionen ausführen.



Berggeist: Ist diese Karte am Ende der Runde nicht verteidigt, muss jeder Spieler 1 Eisen in den Vorrat zurücklegen.



Drache: Ist diese Karte am Ende der Runde nicht verteidigt, muss jeder Spieler 1 Gold in den Vorrat zurücklegen.



Großer Drache: Ist diese Karte am Ende der Runde nicht verteidigt, muss jeder Spieler das gesamte Gold, das er besitzt, in den Vorrat zurücklegen.



Sidhe: Ist diese Karte am Ende der Runde nicht verteidigt, muss jeder Spieler 2 seiner Goldwürfel durch 2 Eisenwürfel ersetzen. Besitzt ein Spieler nur 1 Gold, muss er dieses durch 1 Eisen ersetzen.



Tapferkeitsbelohnung: Jeder Spieler mit einem an einem Ort im Minenraster erhält 1 Ehrenmedaille pro . Dies betrifft alle Orte.



Hilfe Holen: In dieser Runde kannst du deine 2 Zusatzarbeiter einsetzen.



Startspieler bewegen: Der aktuelle Startspieler gibt den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter. Dies tritt an und Orten auf.

