

created by Luis Brüh

DWARF7S

THE LOST TRIBES

EXPANSION



VESUVIUS
MEDIA

Die verschollenen Stämme

Diese Erweiterung beinhaltet 3 asymmetrische Fraktionen für Dwar7s Fall, Dwar7s Winter und Dwar7s Spring, sowie Regeln um Festungen und Wachtürme in Dwar7s Winter zu errichten um noch schlimmeren Katastrophen zu widerstehen!

Impressum:

ENTWURF: Luís Brüh

ENTWICKLUNG: Constantine Kevorque

FIGUREN: Para-bellum, Nikos Natsios

BESONDERER DANK AN: André Teruya, Amy Werneck, Igor Knop, Evellyn Bruehmueller, Fernando Celso Jr., Ferdinand Andrew Capitulo, John Paul Decosse, José Geraldo Freire, Livia Matias, Manu Quariguasi, Rodrigo Deus, Sami Bena.

COPYRIGHT: ©2019 Vesuvius Media Ltd, 38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canada. Alle Rechte vorbehalten.

Made in China.

WARNING: Achtung: Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

HELP & SUPPORT: Gibt es Mängel bei den Spielkomponenten, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst unter folgender E-Mail Adresse: support@vesuviusmedia.com

Eine Welt voller Zwerge:

Alle Spiele in der Dwar7s Jahreszeiten-Reihe können unabhängig von einander gespielt werden. Es verbindet sie nur die gemeinsame Geschichte. Findet sie bei www.vesuviusmedia.com



KONKURRENZ-SPIEL
DES PLÄTTCHEN LEGENS
UND ARBEITER SETZENS
FÜR 2-4 SPIELER

KOOPERATIVES TOWER-
DEFENSE-SPIEL FÜR 1-4
SPIELER

KONKURRENZ-SPIEL DES
ENGINE BUILDINGS UND
ARBEITER SETZENS FÜR
2-4 SPIELER

spielmaterial

Bestandteile dieser Erweiterung können an diesem Symbol erkannt werden: 



Königreichskarten (23 Karten)



Lagerfeuer (3 Karten)



Bresche-Katastrophen (8 Karten)



Start-Helden (27 Karten)



Start-Helden (21 Karten)



3x Königreichs-Tableaus



Tokens (7 of each type)



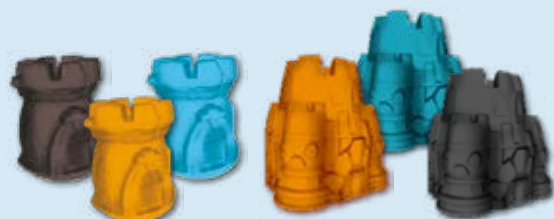
Oger (7 Figuren)



Kristallzwerge (7 Figuren)



Halbblute (7 Figuren)



Siedlung
(12 jeder Farbe)

Festung
(1 jeder Farbe)



Legendäre Halbblute
(1 jeder Art)

Legendäre Oger
(1 jeder Art)



Windmühle
(1 jeder Farbe)



Holzfällerlager
(1 jeder Farbe)



Miene
(1 jeder Farbe)



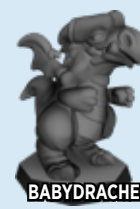
Friedenswächter



Retter



Rastloser König



Babydrache



Alchemist

Legendäre Kristallzwerge
(1 jeder Art)

Oger



„Egal wie fettig die Speise, wie tief wir auch in die Flasche schauen oder wie lächerlich die Beleidigung, wir essen, saufen und kämpfen. Es wurden schon Kriege angezettelt um das letzte Stück Pute.“

Auf den ersten Blick könnte man denken, dass Oger einfach nur Wilde ohne Kultur oder Benehmen sind. Aber die Zwergengesellschaften bauen auf eben diese Eigenschaften. Oger tun was nötig ist um den Frieden zu bewahren und ertragen ihren schlechten Ruf.

Oger werden in allen Formen und Größen angetroffen. Einige sind groß und stark. Andere sind winzig und damit beschäftigt Gebäude umzunutzen und die verschiedensten Werkzeuge und Sprengkörper zu basteln.

Oger sind weder so effizient wie die Zwerge im Abbau von Ressourcen, noch so talentiert wie die Elfen bei der Jagd. Sie verstehen es jedoch ausgezeichnet Regeln zu umgehen. Für Zank und Intrigen sind sie stets bereit.

Im Kampf sind Oger brutale Gegner. Sie bauen auf List und entbehrliche Truppen um maximalen Schaden anzurichten.

In alten Zeiten dienten die Oger bösen Herrschern. Sie vielen über die Lande her auf der Suche nach den Splittern der Habgier. Dies waren Edelsteine, die genug Magie halten konnten um ganze Horden riesiger Monster unter ihre Kontrolle zu bringen und jede Helden, egal wie rein ihr Herz, zu verführen.

Während des großen Winterkrieges zerstörte Berka, die hohe Kommandantin der Oger, den letzten Splitter der Habgier. Die Oger lehnten sich gegen die bösen Herrscher auf und verbannten diese auf alle Ewigkeit. Sie formten kleine (und sehr chaotische!) Söldnertrupps und ein Bündnis mit dem Roten König.

Die Anführer dieser Trupps behaupten sich durch ihre Stärke in brutalen Wettkämpfen. Oft beanspruchen so nicht die cleversten sondern die größten Schläger die Krone. Doch Stärke reicht nicht aus um die Kälte zu überwinden. Viele Trupps fanden so ihr Verderben. Ihre dem Wahnsinn verfallenen Könige streifen nun durch unsere Lande.

Manchmal jedoch erscheint ein Anführer mit genug Stärke und Intelligenz um der nächste Kaiser zu werden.

Oger in Dwarf7s fall:

1. Spieldaufbau:

Oger beginnen das Spiel mit 7 orangenen Königreichskarten und zwei zufällige Ogerkarten auf der Hand, einem zufälligen Geheimziel und 7 Ogerfiguren am Lagerfeuer.



2. Besondere Fähigkeiten:

Weitergeltung: Wenn immer bei Karten (Geheimziele, Ogerkarten und Königliche Dekrete) von Zwergen die Rede ist, gilt dies auch für Oger.

Langsame Sammler: Oger bauen Edelsteine nicht so effizient ab wie Zwerge. Um eine Aktion auf einer Miene auszuführen, bedarf es immer 3 Oger auf der Miene, egal der auf der Miene angezeigten Zahl (Beispiel: es sind 3 Oger anstatt von 2 benötigt um einen Smaragd zu erhalten).

Diebstahl: Immer wenn du eine Ogerkarte auf Kosten eines Mitspielers ausspielst (so wie Grobian, Hinterhalt, Panik usw.), erhältst du danach ein Gold aus dem Vorrat.

Das Leben, eine Party: Für Oger zählen alle Karten mit -2 Siegpunkten (inklusive der eigenen Burg) stattdessen +2 Siegpunkte.



Das Leben, eine Party Beispiel:



Wenn Oger ein Königreich mit anderen Spielern teilen, erhalten sie mehr Siegpunkte als ihre Nachbarn (da sie +2 anstatt von -2 erhalten).

In diesem Beispiel erhält der rote Spieler 4 Siegpunkte für das Königreich während die Oger 12 Siegpunkte erhalten.

3. Legendäre Klassen:

Es kostet eine Aktionen und die entsprechenden Edelsteinen um einen Oger am Lagerfeuer zu einer Legendären Klasse aufsteigen zu lassen (Ogerkönig, Alchemist oder Babydrachen). Legendäre Oger behalten die Eigenschaften ihres Stammes, erhalten aber dazu besondere Fähigkeiten und geben zu Spielende extra Siegpunkte.

Ogerkönig:

Zahle 2 Gold und einen Diamanten um einen deiner Oger durch den Ogerkönig zu ersetzen.



Den Ogerkönig vom Lagerfeuer auf eine Königreichskarte zu setzen ist eine Freie Aktion. Mit einer Aktion kannst du einen gegnerischen Zwerg von der Königreichskarte, auf der sich der Ogerkönig befindet, entfernen.



Der Ogerkönig ist zu Spielende 4 Siegpunkte wert.



Alchemist:

Zahle 1 Rubin um einen deiner Oger durch den Alchemisten zu ersetzen.



Mit einer Aktion kann der Alchemist einen beliebigen Edelstein in einen anderen Edelstein verwandeln (außer Gold in Rubin).



Der Alchemist ist zu Spielende 2 Siegpunkte wert.



Babydrache:

Zahle 1 Ogerkarte um einen deiner Oger durch den Babydrachen zu ersetzen.



Du ignorierst alle Monsterfähigkeiten auf der selben Königreichskarte mit deinem Babydrachen. Andere Spieler werden weiterhin von diesen Monstern beeinträchtigt.



Der Babydrache ist zu Spielende 2 Siegpunkte wert.



Oger in Dwarf7s Winter:

1. Spielaufbau:

Oger beginnen das Spiel mit 10 Start-Heldenkarten (erkennbar an der orangenen Schleife) und 7 Ogern auf ihrem Spielplan.



2. Neue Musikalische Fähigkeiten:

Weitergeltung: Wenn immer bei Karten von Zwergen die Rede ist, gilt dies auch für Oger.



Setze 1 Oger in eine Zone mit einer Miene.



Setze 1 Oger in eine Zone mit einem Wald.



Setze 1 Oger in eine Zone mit einem Acker.



Zahle ein Holz um ein Gebäude in eine Zone zu setzen.



Setze (oder bewege) einen Oger in jede Zone mit einem deiner Gebäude.



Entferne 1 deiner Oger aus einem Wald um 3 Holz zu produzieren.



Entferne 1 deiner Oger von einem Acker um 3 Nahrung zu produzieren.



Entferne 1 deiner Oger aus einer Miene um 3 Stein zu produzieren.



Entferne 1 deiner Oger vom Spielbrett um 3 Gold zu produzieren.



Zahle 2 Gold um 1 deiner Oger zu einer Legendären Klasse aufsteigen zu lassen.

3. Gebäude:

✱ Um Gebäude zu nutzen bedarf es der Okarina aus der Zauberwald Erweiterung.

Ein Gebäude setzen: Holzfällerlager können nur auf Wälder, Windmühlen nur auf Acker und Minen nur auf Minen gesetzt werden. Gebäude dürfen nicht in Zonen gesetzt werden in denen schon ein Gebäude steht.

Zu Spielende erhältst du für jedes sich im Spiel befindenden Gebäude 1 Siegpunkt.



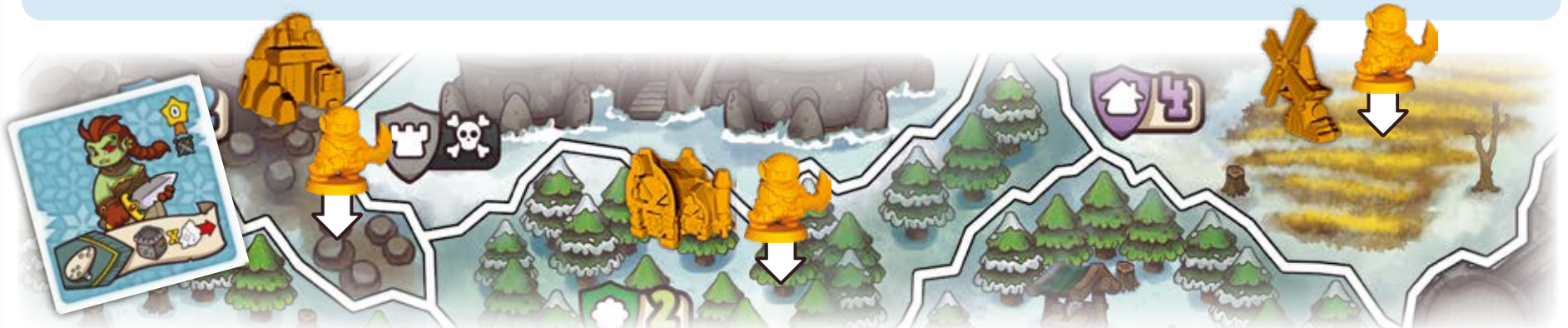
WINDMÜHLE



HOLZFÄLLERLAGER



MINE



In diesem Beispiel spielt der Oger die Okarinakarte und setzt einen Oger in jede Zone mit einem seiner Gebäude!

4. Legendäre Klassen:

Der Weise erlaubt es dir einen der Oger auf deinem Spielplan zu einer Legendären Klasse aufzuwerten. Dies kostet 2 Gold. Wenn du einen Oger auf deinem Spielplan durch einen beliebigen Legendären Oger ersetzt (Ogerkönig, Alchemist, Babydrache), packe die ersetzte Figur zurück in die Box. Du kannst alle 3 Legendären Oger gleichzeitig im Spiel haben. Legendäre Oger behalten die Fähigkeiten ihres Stammes bei, erhalten dazu aber besondere Fähigkeiten. Jeder Legendäre Oger ist zu Spielende 2 Siegpunkte wert.



Ogerkönig:

Den Ogerkönig von deinem Spielplan ins Spiel zu setzen ist eine Freie Aktion, die einmal pro Runde, zu einem beliebigen Zeitpunkt während du am Zug bist, durchgeführt werden darf.

Nachdem du ihn gesetzt hast, kannst du eine neue Katastrophe aufdecken um ein angrenzendes Monster um eine Zone zurückzudrängen.



Alchemist:

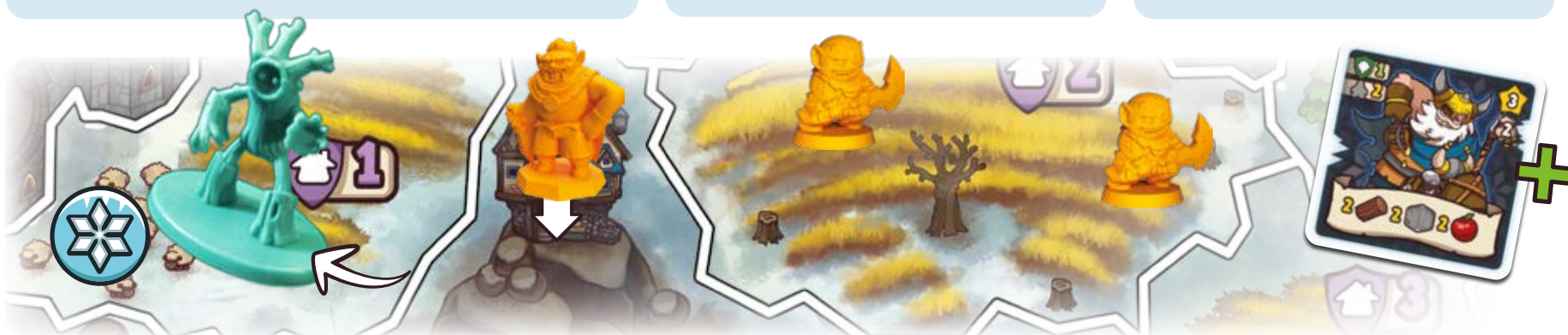
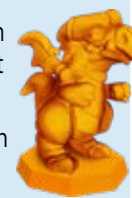
Immer wenn du Ressourcen in einer Zone mit einem Alchemisten produziert, kannst du eine beliebige Art Ressourcen oder Gold produzieren.



Babydrache:

Du ignorierst alle Monsterfähigkeiten von Monstern in der selben Zone mit deinem Babydrachen.

Andere Spieler werden weiterhin von diesen Monstern beeinträchtigt.



In diesem Beispiel setzt der Ogerkönig als Freie Aktion ins Spiel und deckt eine Katastrophe auf und verdrängt den Treant um eine Zone.



In diesem Beispiel entfernt der Oger-Spieler seinen Oger aus der Zone, auf Grund der gespielten Karte. Anstatt 3 Stein zu produzieren, da sein Alchemist sich in der Zone befindet, produziert er 3 Gold.



In diesem Beispiel verliert der Oger-Spieler keine Nahrung wenn der Wolf angreift, da sich sein Babydrache in der Zone befindet.

Oger in Dwarf7s Spring:

1. Spielaufbau:

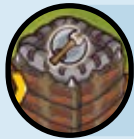
Oger beginnen das Spiel mit 7 Start-Heldenkarten (erkennbar an der orangenen Schleife), 1 Feen-Karte und 1 Drachen-Karte der Stufe 1. Auf dem Königreichs-Tableau starten sie mit 7 Ogern, 12 Siedlungen und 1 Festung.

Wenn ihr mit Ogern spielt, mischt 9 Monster anstelle von 6 in den Expeditions-Stapel.



2. Besondere Fähigkeiten:

Weitergeltung: Wenn immer bei Karten von Zwergen die Rede ist, gilt dies auch für Oger.



Kraft der Oger: Du erhältst +1 Axt im Kampf mit Monstern.



Chaosmagie: Erhalte +1 Feen.Karte zu Beginn jeder Epoche.



Noch einmal, du Wurm: Befehle einem Oger eine Aktion zu wiederholen, welche du diese Epoche bereits ausgeführt hast.



In diesem Beispiel ist es der erste Zug des Ogers in dieser Epoche. Er baut eine Siedlung der Produktionslinie für Nahrung.

Mit seinem zweiten Zug setzt er einen Oger auf das Feld der Speziellen Oger-Aktion und wiederholt so die Aktion des vorherigen Zuges (und baut so eine weitere Siedlung der Produktionslinie für Nahrung).

3. Gebäude:

Zu Spielbeginn erhalten alle Spieler von jeder Art Gebäude eins. Gebäude werden in der Schatzkammer aufbewahrt, bis sie errichtet werden.

Ein Gebäude setzen: Mit einer Freien Aktion kannst du 4 Holz zahlen um ein Gebäude in eine Wildnis zu setzen, in der sich einer deiner Oger befindet. Es dürfen sich nicht mehr als 3 Gebäude in derselben Wildnis befinden. Holzfällerlager können nur in einem Wald, Windmühlen nur auf Hügeln und Minen nur auf Minen errichtet werden.

Hauptquartier der Miliz: Im Kampf gegen Monster zählen Gebäude als 3 Oger. Gebäude helfen dir jedoch nicht beim Sammeln von Ressourcen.

Zu Spielende ist jedes deiner errichteten Gebäude 1 Siegpunkt wert.



WINDMÜHLE



HOLZFÄLLERLAGER



MINE



Mit einer Freien Aktion zahlt der Oger-Spieler 4 Holz und baut ein Holzfällerlager im Wald.



Jedes Mal wenn du hier einen Oger setzt um ein Monster zu bekämpfen, deckst du 3 extra Helden-Karten auf dank des

4. Legendäre Klassen:

Mit einer Freien Aktion kannst du 4 Gold zahlen um einen der Oger auf deinem Bollwerk zu einer Legendären Klasse (Ogerkönig, Alchemist, Babydrache) aufwerten. Legendäre Oger behalten die Fähigkeiten ihres Stammes bei, erhalten dazu aber besondere Fähigkeiten. Jeder Legendäre Oger ist zu Spielende 1 Siegpunkt wert.

Ogerkönig:

Setzt du den Ogerkönig in eine Wildnis mit einem Monster, kannst du entweder das Monster bekämpfen oder es verscheuchen und in eine leere Wildnis bewegen.



Alchemist:

Nimmt dein Alchemist beim Sammeln teil, kannst du wahlweise eine beliebige Ressource produzieren.



Babydrache:

Du ignorierst alle Monsterfähigkeiten von Monstern in der selben Wildnis mit deinem Babydrachen. Andere Spieler werden weiterhin von diesen Monstern beeinträchtigt.



Beispiele:



Wenn der Ogerkönig in diese Wildnis gesetzt wird, können die Oger entweder 2 Helden-Karten aufdecken und die Hexe bekämpfen oder die Hexe in die Mine bewegen und Ressourcen sammeln!



In diesem Beispiel deckt der Oger-Spieler 3 Helden-Karten auf: eine für den Alchemisten, eine für den normalen Oger, eine für die Siedlung. Dann wählt er, dank der Fähigkeit des Alchemisten, 3 Gold zu produzieren anstelle von 3 Holz.



In diesem Beispiel hebt der Babydrache des Oger-Spielers die Wirkung der Hexe auf. So sammelt er 2 Nahrung beim Bau der Siedlung.

Halbblute



„Wir kämpfen für unsere Söhne und Töchter, so das sie lange Zeit keinen Fuß aufs Schlachtfeld setzen müssen; hoffentlich nie.“

Bevor der Rote König die Königreiche vereinte, bewachten Trolle diese Lande. Sie waren mit dem Land verbunden und fähig Magie aus Gold und Edelsteinen zu schöpfen... doch nie mehr als nötig.

Als die Habgier des Königs wuchs, beschlossen die meisten Trolle es sei Zeit in die unbekannte Ferne auszuwandern.

Jedoch Berka, die hohe Kommandantin der Oger, verliebte sich in einen Troll... Er lebte unter einer Brücke. Er war furchterregend aber mit einem guten Herz.

Ihre Nachkommen wurden aus den Königreichen der Oger verbannt. Ohne Heimat zogen sie durch die Lande. Bis der Winter kam.

*Durch den Temperatursturz wurde klar, dass es nicht möglich war einfach in wärmere Regionen zu fliehen. Mit Hilfe des mächtigen Trolls vielen die Halbblute in die westlichen Zwergengebiete ein, mit Ziel eine der Festungen zu erreichen, die als Bollwerk gegen die Frostriesen erbaut wurden.
the half-bloods invaded the western territories of the Dwarven Lands, slowly making their way into one of the settlements built to fight back the frost giants.*

„Dies waren wahrhaftig harte Zeiten... Der Proviant war knapp und es gab Tage an denen wir kaum Holz für ein Lagerfeuer hatten. Doch der Feind war zu stark als dass einzelne Zwergengestämme ihn besiegen könnten. So wurde ein Bündnis geschmiedet.“ Dem Rat des Weisen folgend, boten die Zwerge den Halbbluten Unterschlupf. Als Gegenleistung schützten diese das Königreich. Dies war die richtige Entscheidung. Hätten sich die Halbblute der Monsterarmee angeschlossen, hätte es das Verderben der Zwerge bedeutet.

Es wird erzählt, ihr Anführer, der Halbblutkönig, habe sein Augenlicht und seine Stimme geopfert im Tausch für Weisheit und Stärke, was ihn zum meist gefürchteten Schwertkämpfer im ganzen Königreich gemacht hat. Mit einem aus Respekt verbundenem Auge, stürzten sich seine treuen Kämpfer furchtlos in die Schlacht.

Bildung ist den Halbbluten fremd und so können sie keine Alchemisten ausbilden. Sie sind aber furchtlose Krieger mit Erfahrung vom Schlachtfeld und den Tücken eines harten Lebens.

Dank ihrer nomadischen Lebensweise, vermögen es die Halbblute das Königreich schnell zu durchqueren. Nichts ist für sie so wichtig wie Familie; alles andere kann ersetzt werden.

Halbblute in Dwar7s Fall:

1. Spelaufbau:

Halbblute in Dwar7s Fall sind ein nomadischer Stamm. Sie haben keine Burg und erhalten deswegen auch keine Siegpunkte durch Königreichkarten. Sie beginnen das Spiel mit 7 hellblauen Königreichkarten und zwei zufällige Ogerkarten auf der Hand und 7 Halbblutfiguren am Lagerfeuer. Sie erhalten kein Geheimziel!



2. Besondere Fähigkeiten:

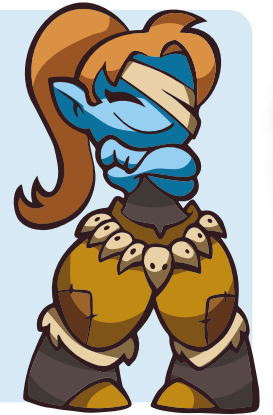
Weitergeltung: Wenn immer bei Karten (Geheimziele, Ogerkarten und Königliche Dekrete) von Zwergen die Rede ist, gilt dies auch für Halbblute.

Tüchtig: Halbblute schürfen in Minen genauso gut wie Zwerge.

Kriegstreibend: Halbblute auf benachbarten Karten werden mitgezählt beim Besiegen von Monstern.

Gewalttätig: Du kannst EIN Halbblut entfernen, um eine andere Spielfigur von einer Karte zu entfernen.

Episches Mahl: Halbblute beginnen das Spiel ohne Geheimziel. Jedoch jedes 3. Monster das sie töten zählt als Ziel (um das Spielende einzuleiten) und gibt weitere +7 Siegpunkte bei Spielende.



In this example, the Half-bloods score 12 VPs for defeating the monsters plus 7 VPs due to their Epic Meal ability.

3. Legendäre Klassen:

Es kostet eine Aktionen und die entsprechenden Edelsteinen um ein Halbblut am Lagerfeuer zu einer Legendären Klasse aufsteigen zu lassen (Halbblutkönig, Mächtiger Troll oder Babydrachen). Legendäre Halbblute behalten die Eigenschaften ihres Stammes, erhalten aber dazu besondere Fähigkeiten und geben zu Spielende extra Siegpunkte.

Halbblutkönig:

Zahle 1 Rubin und 1 Smaragd um eins deiner Halbblute durch den Halbblutkönig zu ersetzen.



Den Halbblutkönig vom Lagerfeuer auf eine Königreichkarte zu setzen ist eine Freie Aktion.
Im Kampf gegen Monster zählt der Halbblutkönig als ein extra Halbblut pro Halbblut in der selben oder angrenzenden Zonen.



Zu Spielende ist der Halbblutkönig 4 Siegpunkte wert.



Mächtiger Troll:

Zahle 2 Gold um eins deiner Halbblute durch den Mächtigen Troll zu ersetzen.



Du kannst während eines Kampfes oder bei der Arbeit in einer Mine bis zu 2 Gold zahlen. Pro gezahltem Gold zählt der Mächtige Troll als ein extra Halbblut in der Zone.



Zu Spielende ist der Mächtige Troll 2 Siegpunkte wert.



Babydrache:

Zahle 1 Ogerkarte um eins deiner Halbblute durch den Babydrachen zu ersetzen.



Du ignorierst alle Monsterfähigkeiten auf der selben Königreichkarte mit deinem Babydrachen.
Andere Spieler werden weiterhin von diesen Monstern beeinträchtigt.



Der Babydrachen ist zu Spielende 2 Siegpunkte wert.

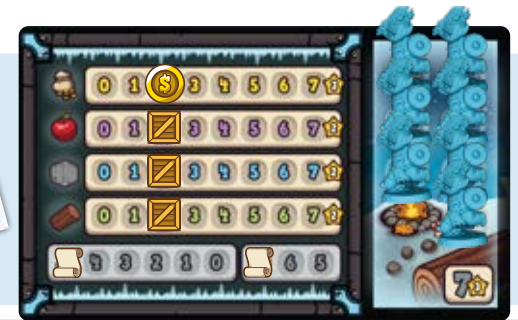


Halbblute in Dwar7s Winter:

1. Spielaufbau:

Halbblute beginnen das Spiel mit 10 Start-Heldenkarten (erkennbar an der hellblauen Schleife) und 7 Halbbluten auf ihrem Spielplan.

Kriegstreibend: Du zählst auch Halbblute in benachbarten Zonen um ein Monster zu besiegen.



2. Neue Musikalische Fähigkeiten:

Weitergeltung: Wenn immer bei Karten von Zwergen die Rede ist, gilt dies auch für Halbblute.



Erhalte 1 Nahrung oder 1 Gold.



Erhalte 1 Stein oder 1 Gold



Erhalte 1 Holz oder 1 Gold.



Setze oder bewege 2 deiner Halbblute.



Zahle 2 Gold um 1 deiner Halbblute zu einer Legendären Klasse aufzuwerten.



Entferne 1 deiner Halbblute um ein Gebäude in dessen Zone zu setzen.



Produziere 1 Gold in jedem deiner Gebäude.

3. Gebäude:

* Um Gebäude zu nutzen bedarf es der Okarina aus der Zauberwald Erweiterung.

Ein Gebäude setzen: Holzfällerlager können nur auf Wälder, Windmühlen nur auf Acker und Minen nur auf Minen gesetzt werden. Gebäude dürfen nicht in Zonen gesetzt werden in denen schon ein Gebäude steht.

Zu Spielende erhältst du für jedes sich im Spiel befindenden Gebäude 1 Siegpunkt.



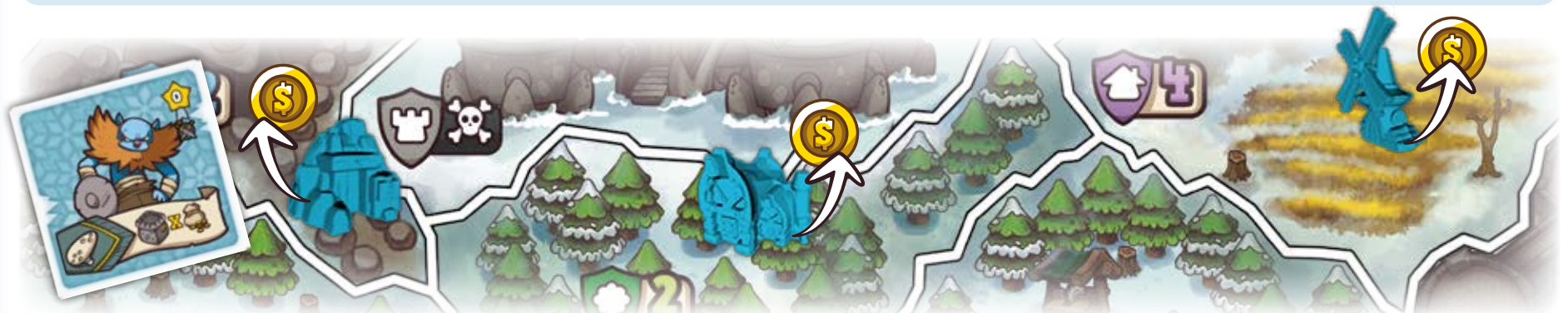
WINDMÜHLE



HOLZFÄLLERLAGER



MINE



Zu Spielende erhältst du für jedes sich im Spiel befindenden Gebäude 1 Siegpunkt.

4. Legendäre Klassen:

Der Weise erlaubt es dir eins der Halbblute auf deinem Spielplan zu einer Legendären Klasse aufzuwerten. Dies kostet 2 Gold. Wenn du ein Halbblut auf deinem Spielplan durch ein beliebiges Legendäres Halbblut ersetzt (Halbblutkönig, Mächtiger Troll, Babydrache), packe die ersetzte Figur zurück in die Box. Du kannst alle 3 Legendären Halbblute gleichzeitig im Spiel haben. Legendäre Halbblute behalten die Fähigkeiten ihres Stammes bei, erhalten dazu aber besondere Fähigkeiten. Jedes Legendäres Halbblut ist zu Spielende 2 Siegpunkte wert.



Halbblutkönig:

Den Halbblutkönig von deinem Spielplan ins Spiel zu setzen ist eine Freie Aktion, die einmal pro Runde, zu einem beliebigen Zeitpunkt während du am Zug bist, durchgeführt werden darf. Im Kampf wird der Halbblutkönig durch jedes andere Halbblut in seiner und angrenzenden Zonen um 1 verstärkt.



Mächtiger Troll:

Im Kampf gegen Monster oder bei der Bewältigung von Katastrophen kannst du bis zu 2 Gold zahlen. Pro gezahltes Gold zählt der Mächtige Troll als ein extra Halbblut in der selben Zone.



Babydrache:

Du ignorierst alle Monsterfähigkeiten von Monstern in der selben Zone mit deinem Babydrachen.

Andere Spieler werden weiterhin von diesen Monstern beeinträchtigt.



In diesem Beispiel betritt der Halbblutkönig das Spiel als Freie Aktion. Seine Kampfstärke, zusammen mit den 2 angrenzenden Halbbluten ist 5! Das reicht um die Chimära zu besiegen!



In diesem Beispiel zahlt der Troll 1 Gold, 4 Stein und 2 Holz um die Katastrophe zu bewältigen.



In diesem Beispiel verliert der Halbblut-Spieler keine Nahrung wenn der Wolf angreift, da sich sein Babydrache in der Zone befindet.

Halbblute in Dwarf7s Spring:

1. Spelaufbau:

Halbblute beginnen das Spiel mit 7 Start-Heldenkarten (erkennbar an der hellblauen Schleife), 1 Feen-Karte und 1 Drachen-Karte der Stufe 1. Auf dem Königreichs-Tableau starten sie mit 7 Halbbluten, 12 Siedlungen und 1 Festung.

Wenn ihr mit Halbbluten spielt, mischt 9 Monster anstelle von 6 in den Expeditions-Stapel.



2. Besondere Fähigkeiten:

Weitergeltung: Wenn immer bei Karten von Zwergen die Rede ist, gilt dies auch für Halbblute.



Raubzug: Einmal pro Epoche kannst du eine deiner Siedlungen mit der eines Gegenspielers austauschen. Nimm die darunter abgebildeten Ressourcen.



Erfahrene Jäger: Im Kampf mit Monstern beteiligen sich auch Halbblute auf angrenzenden Plättchen.



Die Messer wetzen: +1 Axt in jedem Kampf mit einem Monster. Du erhältst außerdem 5 Siegpunkte zu Spielende.



Furchtlos: Setze ein Halbblut um entweder eine Feen-Karte zu erhalten oder Monster-Fähigkeiten für den Rest der Epoche zu ignorieren.



Zu Beginn jeder Epoche können die Halbblute für jeden ihrer aufgedeckten Raubzüge, eine ihrer Siedlungen mit der eines Gegenspielers austauschen.



Sollten sie dies tun, erhalten sie auch die Ressourcen, die unter der gegnerischen Siedlung abgebildet sind!



Dies könnte es dir zwar erlauben eine Siedlung auf ein Wasserfeld auszutauschen, du würdest dafür jedoch keine Ressourcen erhalten.

3. Gebäude:

Zu Spielbeginn erhalten alle Spieler von jeder Art Gebäude eins. Gebäude werden in der Schatzkammer aufbewahrt, bis sie errichtet werden.

Ein Gebäude setzen: Mit einer Freien Aktion kannst du 4 Holz zahlen um ein Gebäude in eine Wildnis zu setzen, in der sich eins deiner Halbblute befindet. Es dürfen sich nicht mehr als 3 Gebäude in derselben Wildnis befinden. Holzfällerlager können nur in einem Wald, Windmühlen nur auf Hügeln und Minen nur auf Minen errichtet werden.

Schutzgeld: Immer wenn Halbblute in einer Wildnis Sammeln oder Kämpfen, in der sie Gebäude haben, erhalten sie 2 Gold aus dem Vorrat.

Zu Spielende ist jedes deiner errichteten Gebäude 1 Siegpunkt wert.



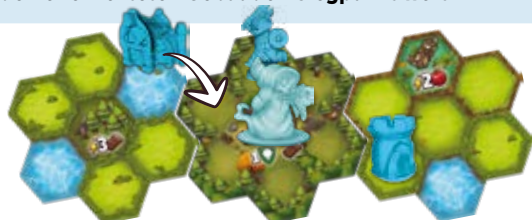
WINDMÜHLE



HOLZFÄLLERLAGER



MINE



! Mit einer Freien Aktion zahlt der Halbblut-Spieler 4 Holz und baut ein Holzfällerlager im Wald.



Setzt du ein Halbblut um die Hexe zu bekämpfen, erhältst du Dank deines Gebäudes 2 Gold, ziehst jedoch keine extra Karte!

4. Legendäre Klassen:

Mit einer Freien Aktion kannst du 4 Gold zahlen um eines der Halbblute auf deinem Bollwerk zu einer Legendären Klasse (Halbblutkönig, Mächtiger Troll, Babydrache) aufwerten. Legendäre Halbblute behalten die Fähigkeiten ihres Stammes bei, erhalten dazu aber besondere Fähigkeiten. Jedes Legendäres Halbblut ist zu Spielende 1 Siegpunkt wert.

Halbblutkönig:

Im Kampf wird die Stärke des Halbblutkönigs pro Halbblut in der selben Wildnis und auf angrenzenden Plättchen um 1 erhöht.



Mächtiger Troll:

Du kannst ein Gold zahlen um beim Sammeln von Ressourcen oder Bekämpfen von Monstern 2 weitere Helden-Karten aufzudecken.



Babydrache:

Du ignorierst alle Monsterfähigkeiten von Monstern in der selben Wildnis mit deinem Babydrachen. Andere Spieler werden weiterhin von diesen Monstern beeinträchtigt.



Beispiele:



In diesem Beispiel hat der Halbblutkönig eine Stärke von 1 plus 1 für das angrenzende Halbblut.



Hat der Spieler die Fähigkeit Erfahrene Jäger freigeschaltet, erhält noch einmal +1 für das angrenzende Halbblut und deckt 3 Helden-Karten auf!



In diesem Beispiel zahlt der Halbblut-Spieler 1 Gold um beim Sammeln 2 extra Helden-Karten aufzudecken. So erhält er 3 Holz beim Sammeln.



In diesem Beispiel hebt der Babydrache des Halbblut-Spielers die Wirkung der Hexe auf. So sammelt er 2 Nahrung beim Bau der Siedlung.

Kristallzwerge



„Die letzten Jahre, zurück an der Oberfläche, waren schwer. Gewisser Maßen vermissen wir unser Exil. Vielleicht würden wir nur in unseren tiefen Kristallhöhlen wieder Friede finden.“

Vor hunderten Jahren, während des Großen Winterkriegs, brachten die Dunkle Prinzessin und ihre Truppen das höchste Opfer. Von innen versiegelten sie den Eingang der Kristallhöhlen und stoppten so den Vormarsch der Frostriesen. Ihre Selbstlosigkeit rettete das Zwergenreich

Diese Heldentat zu vollbringen, verlangte all die Magie der Prinzessin. Jedoch wusste sie nicht, dass sie ein Kind bekommen würde. „Sie rettete uns alle, verbrauchte aber dabei auch all die Magie ihres ungeborenen Kindes.“ Ohne Magie würden wir nie die Macht des Donners herbeirufen um uns aus unserem Exil zu befreien.

Man hielt die Helden für tot und der Rote König feierte seinen Sieg.

Nach dem Tod der Dunklen Prinzessin, suchte ihr Sohn in den Höhlen nach dem Weisen, dem ersten Zwerg in diesen Landen.

Der Weise war älter als die Berge. Er hatte den Aufstieg und Untergang von Königreichen miterlebt. Wenn überhaupt jemand wusste wie die Magie zurückgewonnen werden konnte, dann er.

Tief in seinem Herzen hoffte der junge Prinz, der Weise würde ihm eine Lösung offenbaren. Es gab keine. „Der Wille deiner Mutter war so stark, sie änderte den Kurs des Schicksals. Ich fürchte was verloren ging kann nicht wieder gefunden werden.“

So schuftete der Prinz hart für sein Volk. Härter als jeder König vor ihm. Härter als jeder Zwerg. Er hatte zwei Söhne, beide ohne Magie, aber gesegnet mit einem unaufhaltsamen Drang für das Gute einzustehen.

Über die Generationen lernten die Zwerge in den Kristallhöhlen zu überleben. Nach der langen Zeit in den kargen Höhlen sind die Kristallzwerge noch effizienter als ihre zwergischen Vettern. Aber nicht so erpicht Monster zu bekämpfen.

Vor fünf Jahren. Mit Hilfe der Riesen, schafften sie es endlich wieder an die Oberfläche. Und fanden eine Welt vor die sie fürchtete und hasste.

Kristallzwerge in Dwar7s Fall:

1. Spiel Aufbau:

Kristallzwerge beginnen das Spiel mit 7 schwarzen Königreichskarten auf der Hand, einem zufälligen Geheimziel und 7 Kristallzwerfiguren am Lagerfeuer.



2. Besondere Fähigkeiten:

Weitergeltung: Wenn immer bei Karten (Geheimziele, Ogerkarten und Königliche Dekrete) von Zwergen die Rede ist, gilt dies auch für Kristallzwerge.

Verdächtig: Du kannst nicht die Aktion Graben auf den Burgen anderer Spieler nutzen und erhältst auch keine Siegpunkte für diese Burgen.

Kristallherz: Einmal pro Spielzug darfst du, als Freie Aktion, einen deiner Edelsteine in einen Diamanten umwandeln.

Zufluchtsort: Zu Spielende ist jedes Monster innerhalb deines Königreiches 2 Siegpunkte wert.



Es ist möglich, dass bei einem gemeinsamen Königreich, die Kristallzwerge zu Spielende mehr Siegpunkte erhalten als ihre Nachbarn. In diesem Beispiel erhält der rote Zwerg 9 Siegpunkte, der Kristallzwerg hingegen 11 Siegpunkte.

3. Legendäre Klassen:

Es kostet eine Aktionen und die entsprechenden Edelsteinen um einen Kristallzwerg am Lagerfeuer zu einer Legendären Klasse aufsteigen zu lassen (Rastloser König, Retter oder Friedenswächter). Legendäre Kristallzwerge behalten die Eigenschaften ihres Stammes, erhalten aber dazu besondere Fähigkeiten und geben zu Spielende je 2 extra Siegpunkte.



Rastloser König

Zahle 2 Diamanten um einen deiner Kristallzwerge durch den Rastlosen König zu ersetzen.



Der Rastlose König zählt als zwei Zwerge für die Arbeit in einer Miene oder dem Kampf gegen Monster. Bei Erfüllung seiner Aufgabe wird er nicht von der Königreichskarte entfernt.



Retter

Zahle 1 Diamanten um einen deiner Kristallzwerge durch den Retter zu ersetzen.



Wenn du den Retter setzt oder bewegst, kannst du einen deiner Kristallzwerge auf der Königreichskarte mit einem gegnerischen Zwerg tauschen.



Friedenswächter

Zahle 1 Diamanten um einen deiner Kristallzwerge durch den Friedenswächter zu ersetzen.



Befindet sich der Friedenswächter auf einer Burg eines anderen Spielers, kannst du dessen Graben Aktion nutzen und zu Spielende Siegpunkte für Burgen im gemeinsamen Königreich erhalten.



Alchemist:

Zahle 1 Diamanten um einen deiner Kristallzwerge durch den Alchemisten zu ersetzen.



Mit einer Aktion kann der Alchemist einen beliebigen Edelstein in einen anderen Edelstein verwandeln (außer Gold in Rubin).



Babydrache:

Zahle 1 Diamanten um einen deiner Kristallzwerge durch den Babydrachen zu ersetzen.



Du ignorierst alle Monsterfähigkeiten auf der selben Königreichskarte mit deinem Babydrachen.

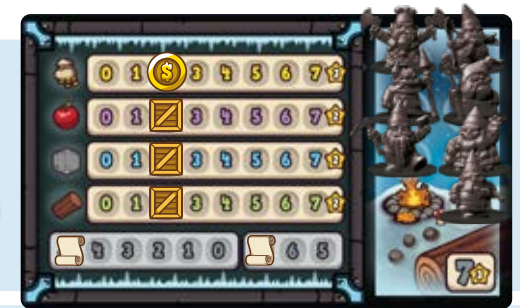
Andere Spieler werden weiterhin von diesen Monstern beeinträchtigt.



Kristallzwerge in Dwarf7s Winter:

1. Spiel Aufbau:

Kristallzwerge beginnen das Spiel mit 10 Start-Heldenkarten (erkennbar an der schwarzen Schleife) und 7 Kristallzwerge auf ihrem Spielplan.



2. Neue Musikalische Fähigkeiten:

Weitergeltung: Wenn immer bei Karten von Zwergen die Rede ist, gilt dies auch für Kristallzwerge.



Produziere 1 Holz in jedem Wald in dem einer deiner Kristallzwerge steht.



Produziere 1 Nahrung in jedem Acker in dem einer deiner Kristallzwerge steht.



Produziere 1 Stein in jeder Miene in der einer deiner Kristallzwerge steht.



Erhalte 1 Gold oder setze/bewege 1 deiner Kristallzwerge.



Zahle 2 Gold um 1 deiner Kristallzwerge zu einer Legenden Klasse aufzuwerten.



Bewege ein Monster in Richtung der Burg und setze ein Gebäude in eine Zone in der sich einer deiner Kristallzwerge befindet.



Produziere 2 Ressourcen deiner Wahl in jeder Zone mit einem deiner Gebäude und einem Monster.

3. Gebäude:

* Um Gebäude zu nutzen bedarf es der Okarina aus der Zauberwald Erweiterung.

Ein Gebäude setzen: Holzfällerlager können nur auf Wälder, Windmühlen nur auf Acker und Minen nur auf Minen gesetzt werden. Gebäude dürfen nicht in Zonen gesetzt werden in denen schon ein Gebäude steht.

Zu Spielende erhältst du für jedes sich im Spiel befindenden Gebäude 1 Siegpunkt.



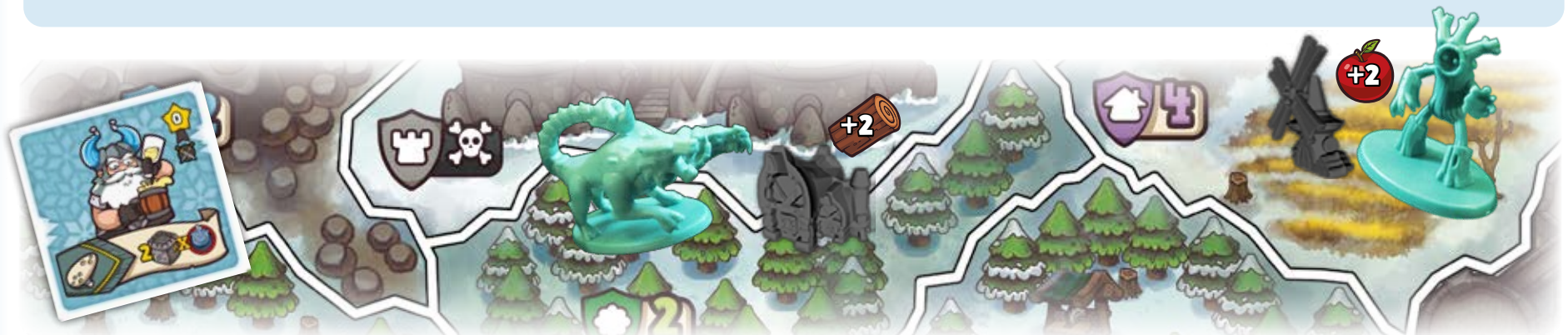
WINDMÜHLE



HOLZFÄLLERLAGER



MINEN



In diesem Beispiel spielt der Kristallzweig-Spieler die Okarina und produziert 2 Ressourcen seiner Wahl in jeder Zone in der er ein Gebäude hat. Er erhält 2 Holz und 2 Nahrung.

4. Legendäre Klassen:

Der Weise erlaubt es dir einen der Kristallzwerg auf deinem Spielplan zu einer Legendären Klasse aufzuwerten. Dies kostet 2 Gold. Wenn du einen Kristallzwerg auf deinem Spielplan durch einen beliebigen Legendären Kristallzwerg ersetzt (Rastloser König, Retter, Friedenswächter, Alchemist, Babydrache), packe die ersetzte Figur zurück in die Box. Du kannst alle 5 Legendären Kristallzwerg gleichzeitig im Spiel haben. Legendäre Kristallzwerg behalten die Fähigkeiten ihres Stammes bei, erhalten dazu aber besondere Fähigkeiten. Jeder Legendäre Kristallzwerg ist zu Spielende 2 Siegpunkte wert.



Rastloser König

Nutzt du den Rastlosen König um eine Katastrophe zu bewältigen oder ein Monster zu bekämpfen, wird er nicht vom Spielbrett entfernt. Er bleibt in seiner Zone.



Retter

Befindet sich der Retter im Spiel, kannst du Ressourcen in Zonen mit Katastrophen produzieren. Er braucht dafür nicht in der selben Zone zu sein.



Friedenswächter

Befindet sich der Friedenswächter im Spiel, kannst du Ressourcen in Zonen mit Monstern produzieren. Er braucht dafür nicht in der selben Zone zu sein.



Alchemist:

Immer wenn du Ressourcen in einer Zone mit einem Alchemisten produzierst, kannst du eine beliebige Art Ressourcen oder Gold produzieren.



Babydrache:

Du ignorierst alle Monsterfähigkeiten von Monstern in der selben Zone mit deinem Babydrachen. Andere Spieler werden weiterhin von diesen Monstern beeinträchtigt.



Nachdem die Katastrophe bewältigt ist, werden der Katastrophenmarker und der Kristallzwerg entfernt. Der Rastlose König bleibt in der Zone.



Hast du den Retter im Spiel, kannst du Ressourcen in Zonen mit Katastrophen produzieren!



Hast du den Friedenswächter im Spiel, kannst du Ressourcen in Zonen mit Monstern produzieren!



In diesem Beispiel beschließt der Kristallzwerg-Spieler beim spielen der Laute, Gold anstelle von Holz zu produzieren.



In diesem Beispiel verliert der Kristallzwerg-Spieler keine Nahrung wenn der Wolf angreift, da sich sein Babydrache in der Zone befindet.

Kristallzwerge in Dwarf7s Spring:

1. Spielaufbau:

Kristallzwerge beginnen das Spiel mit 7 Start-Heldenkarten (erkennbar an der schwarzen Schleife), 1 Feen-Karte und 1 Drachen-Karte der Stufe 1. Auf dem Königreichs-Tableau starten sie mit 7 Kristallzwerge, 12 Siedlungen und 1 Festung.

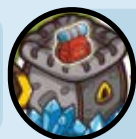


2. Besondere Fähigkeiten:

Weitergeltung: Wenn immer bei Karten von Zwergen die Rede ist, gilt dies auch für Kristallzwerge.



Baumeister der Aquädukte: Du kannst deine Siedlungen auf Wasserfeldern bauen. Wenn du dies tust, erhältst du eine Ressource deiner Wahl.



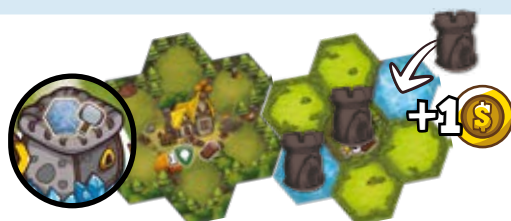
Entdecker: Erhalte +2 Erfolge beim Sammeln.



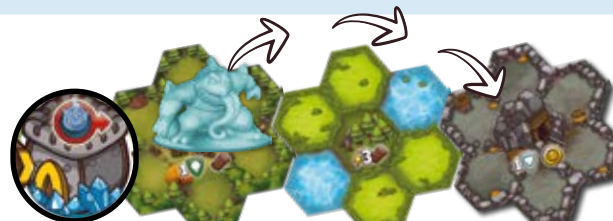
Schamanen: In jeder Epoche darfst du während der Produktions-Phase einmal ein Monster aus einer Wildnis in eine andere, leere Wildnis bewegen.



Kartographen: Erhalte +2 Erfolge beim Sammeln. Zu Spielende erhältst du 5 Siegpunkte.



Baumeister der Aquädukte erlaubt es dir auf Feldern zu bauen, auf denen es anderen Spielern untersagt ist. Du erhältst sogar Ressourcen deiner Wahl!



Dank deiner Fähigkeit Schamanen, kannst du ein Monster aus einer Wildnis in eine andere bewegen.

3. Gebäude:

Zu Spielbeginn erhalten alle Spieler von jeder Art Gebäude eins. Gebäude werden in der Schatzkammer aufbewahrt, bis sie errichtet werden.

Ein Gebäude setzen: Mit einer Freien Aktion kannst du 4 Holz zahlen um ein Gebäude in eine Wildnis zu setzen, in der sich einer deiner Kristallzwerge befindet. Es dürfen sich nicht mehr als 3 Gebäude in derselben Wildnis befinden. Holzfällerlager können nur in einem Wald, Windmühlen nur auf Hügeln und Minen nur auf Bergen errichtet werden.

Hort: Gebäude zählen als 3 Kristallzwerge beim Sammeln von Ressourcen, helfen jedoch nicht beim Kampf mit Monstern.

Zu Spielende ist jedes deiner errichteten Gebäude 1 Siegpunkt wert.



Mit einer Freien Aktion zahlt der Kristallzwerg-Spieler 4 Holz und baut ein Holzfällerlager im Wald.



Immer wenn du einen Kristallzwerg in die Zone setzt um zu Sammeln, deckst du Dank deines Holzfällerlagers 3 extra Helden-Karten auf!

4. Legendäre Klassen:

Mit einer Freien Aktion kannst du 4 Gold zahlen um einen der Kristallzwerge auf deinem Bollwerk zu einer Legendären Klasse (Rastloser König, Retter, Friedenswächter, Alchemist, Babydrache) aufzuwerten. Legendäre Kristallzwerge behalten die Fähigkeiten ihres Stammes bei, erhalten dazu aber besondere Fähigkeiten. Jeder Legendäre Kristallzwerg ist zu Spielende 1 Siegpunkt wert.

Rastloser König

Nachdem er auf die Weltkarte gesetzt wurde, bleibt der Rastlose König auch da und wird zu Beginn einer neuen Epoche nicht entfernt. In der Nächsten Produktions-Phase, nimm einen Kristallzwerg aus dem Vorrat und setze ihn auf dein Bollwerk.



Retter

Wenn du den Retter auf die Weltkarte setzt, kannst du einen deiner Kristallzwerge mit dem Zwerg eines Gegenspielers austauschen.



Friedenswächter

Du kannst die Festungen anderer Spieler nutzen um Helden-Karten aufzudecken, wenn dein Friedenswächter sammelt oder kämpft.



Alchemist:

Nimmt dein Alchemist beim Sammeln teil, kannst du wahlweise eine beliebige Ressource produzieren.



Babydrache:

Du ignorierst alle Monsterfähigkeiten von Monstern in der selben Wildnis mit deinem Babydrachen. Andere Spieler werden weiterhin von diesen Monstern beeinträchtigt.



Überlege dir gut wo du deinen Rastlosen König platzierst, da er nicht auf dein Bollwerk zurückkehrt. Er bleibt bis zu Spielende auf der Weltkarte und hilft dir beim Kämpfen und Sammeln. Seinen Platz auf dem Bollwerk nimmt ein neuer Kristallzwerg aus der Box ein.



Wenn er den Retter setzt, kann der Kristallzwerg-Spieler auch direkt einen gegnerischen Zwerg mit einem Kristallzwerg auf der Weltkarte austauschen!



Entscheidet sich der Friedenswächter zu kämpfen, deckt er 4 Helden-Karten auf (1 für sich, 1 für die Siedlung, 2 für die Festung der Oger).



In diesem Beispiel würde der Spieler 3 Holz erhalten, entscheidet sich jedoch für 3 Gold.



In diesem Beispiel hebt der Babydrache des Kristallzwerg-Spielers die Wirkung der Hexe auf. So sammelt er 2 Nahrung beim Bau der Siedlung.

Mauerfall

Um dieses Crossover zu spielen, benötigt ihr Dwar7s Winter und Dwar7s Spring

„Die Ruhe vor dem Sturm. Ein kurzer Moment in dem du dich fast sicher fühlst. In den letzten paar Wochen gab es keine Angriffe. Stattdessen sammeln sich immer mehr Monster in der Nähe der Mauer. Sie warten. Sie wissen etwas das wir nicht wissen. Wir müssen Vorbereitungen treffen bevor es zu spät ist...“

Die Bresche:

Erweiterter Spielaufbau: Mische zusammen mit den normalen Katastrophen, auch alle Bresche-Katastrophen und bilde einen Stapel.

Bresche: diese Katastrophen geschehen in den Zonen in denen die Monster erscheinen!

Erscheint ein Monster in einer Zone mit einer Bresche, bewege es sofort eine Zone auf die Burg zu.

Wiederaufbau der Mauer: um eine Bresche-Katastrophe zu bewältigen, musst du Zwerge aus einer angrenzenden Zone entfernen, den Effekt der Bresche durchführen und die benötigten Ressourcen zahlen!



Decke sofort ein extra Monster auf (ignoreiere dabei die Spielerzahl und die auf der Karte angegebene Zone).



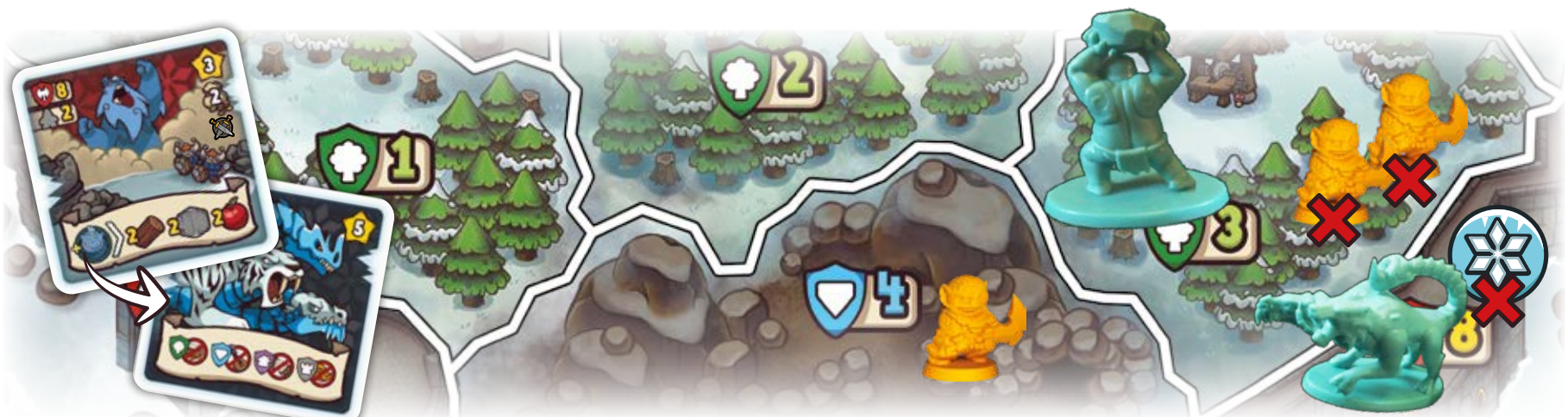
Bewege ein Monster eine Zone auf die Burg zu.



Opfer eine der Helden-Karten auf deiner Hand und lege sie zurück in die Box.



Sollte während der Phase 1.3 „Monster Verstärkungen“ ein Monster an einer Mauer mit einer Bresche-Katastrophe ins Spiel kommen, bewege es sofort eine Zone in Richtung Burg.



In diesem Beispiel zahlt der Oger-Spieler 2 jeder Art Ressourcen, deckt ein neues Monster auf (Eis-Chimära) am selben Mauerabschnitt, und entfernt zwei Oger in der angrenzenden Zone, um die Breschen-Katastrophe zu bewältigen. Hierfür erhält er 2 Gold.

verstärkte verteidigung:

Alle Stämme (Zwerge, Kristallzwerge, Elfen, Halbblute und Oger) können Wachtürme und Festungen errichten. Wie wird in den folgenden Regeln erklärt. Kombiniert ihr diese Erweiterung mit der Zauberwald-Erweiterung, gelten Wachtürme und Festungen nicht als Gebäude bei der Produktion von Ressourcen.

Errichten von Wachtürmen:

„Das Nächste Mal sind wir vorbereitet!“

Mit einer Freien Aktion kannst du 2 deiner Zwerge zurück auf deinen Spielplan nehmen, um einen Wachturm auf einem angrenzenden Mauerabschnitt zu bauen. Ein Wachturm auf einem angrenzenden Mauerabschnitt zählt als +1 Figur des Stammes im Kampf mit Monstern und bei der Bewältigung von Katastrophen. Ein Wachturm kann nicht auf einem Mauerabschnitt gebaut werden, auf dem schon ein Wachturm oder eine Festung steht.

Jeder deiner errichteten Wachtürme ist zu Spielende 1 Siegpunkt wert.



Der Oger-Spieler entfernt 2 Oger um einen Wachturm zu bauen!



Der errichtete Wachturm zählt als ein extra Oger in angrenzenden Zonen, ohne entfernt zu werden.

Errichten von Festungen:

„In den Festungen werden wir Proviant lagern falls ein Angriff kommt und sie werden unseren Familien Zuflucht bieten.“

Mit einer Freien Aktion kannst du 2 deiner Zwerge zurück auf deinen Spielplan nehmen, um eine Festung auf einem angrenzenden Mauerabschnitt zu bauen. In angrenzenden Zonen kostet es 2 Ressourcen weniger (deiner Wahl) um Katastrophen zu bewältigen und Monster zu bekämpfen. Eine Festung kann nicht auf einem Mauerabschnitt gebaut werden, auf dem schon ein Wachturm oder eine Festung steht.

Ist deine Festung im Spiel, erhältst du zu Spielende 1 Siegpunkt.



Der Halbblut-Spieler entfernt 2 Halbblute um eine Festung zu bauen!



Die Festung erlaubt es ihm weniger Ressourcen auszugeben um in diesen Zonen Katastrophen zu bewältigen und Monster zu bekämpfen!

Die Mauerabschnitte sind nummeriert von 1-8 . Es dürfen sich nicht mehr als ein Wachturm oder eine Festung auf einem Mauerabschnitt befinden.

Eine Festung oder ein Wachturm grenzen nie an mehr als eine Zone an. Welche diese Zonen sind, könnt ihr diesem Bild entnehmen:



Spielt ihr Dwarfs Winter im Familienmodus, helfen errichtete Festungen und Wachtürme allen Spielern.