

created by Luis Brüh

DWARFS

* winter *



VESUVIUS
MEDIA

SpieLMaterial

Bruder Zwerg, schau dir unsere Vorräte an, studiere unsere Überlieferungen und mache dich mit unseren Werkzeugen vertraut, lerne unsere Instrumente zu spielen und unsere Lieder zu singen, weil wir all das brauchen werden, um den harten Winter zu überstehen. Es ist ganz einfach, folge mir. Hi Ho!



Spielplan (48x48cm)



4x Spieler-Spielpläne (25x15cm)



Winter-Marker



**Erster-Spieler
Marker**



**10x
Katastrophen-
Marker**

24x Spieler-Marker
(6 pro Spieler)



4x Musik-Marker



Start-Helden (28 Karten)



Helden (28 Karten)



Katastrophen (12 Karten)

Spielautor & Künstler: Luís Brühel | **Spielentwickler & Projektmanager:** Constantine Kevorque

Spieler: Alexandros Manos, André Teruya Eichemberg, Anastasios Grigoriadis, Carlos Couto, Evellyn Brühmüller, Ferdinand Andrew, Fernando Celso, Igor Knop, Iriana Theoharopoulos, Jesse Galloway, Joe Sallen, Karen Soarele, Luís Francisco Coutinho, Reid Palmer, Renato José Lopes, Rodrigo Deus, Sam Fraser, Stefani Angelopoulos | **Besonderer Dank an:** Amarice, Fabio Piovesan, Darren Hsiao & Boardsheep, John Jacobs, Kei Kouji, Grizzly Overland, Patrick Stangier, Tim Hotaling.

Kontakt: support@vesuviusmedia.com | **Copyright:** Vesuvius Media - 2017



28 Zwerge (7 von jeder Farbe)



Monster (16 Karten)



16 Monster (2 von jeder Sorte)

Spieleaufbau

Der Winter ist da . . . Wir haben unsere Vorbereitungen getroffen. Unsere Mauern sind stark und ihre Fundamente liegen tief im Boden, aber ohne Helden, die sie gegen unsere Feinde verteidigen, sind sie nutzlos! Diese Schlacht wird nicht leicht, aber unsere Tradition muss überdauern!



A Monster:

Die Monsterkarten werden gemischt. Der Stapel mit den Monsterkarten und die Monsterminiaturen sollten so platziert werden, dass alle Spieler Zugriff darauf haben.

B Spielplan:

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.

C Helden:

Die Heldenkarten werden gemischt. Vier Heldenkarten werden aufgedeckt und bilden den Heldenpool.

D Katastrophen:

Die Katastrophenkarten werden gemischt. Der Stapel mit den Katastrophenkarten und die Katastrophen-Marker sollten so platziert werden, dass alle Spieler Zugriff darauf haben.

E Spieler-Spielpläne:

Jeder Spieler nimmt einen Spieler-Spielplan, 1 Satz Spieler-Marker und einen Musik-Marker.

F Zwergenminiaturen:

Jeder Spieler nimmt sich einen Satz Zwergenminiaturen in einer Farbe und setzt sie auf seinen Spieler-Spielplan.



Aufbau Spieler-Spielplan:

Es gibt vier Ressourcen im Spiel: Gold, Nahrung, Holz und Stein. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit je 2 Ressourcen jeder Art. Der Münzen-Marker wird auf das Goldfeld mit der 2 gesetzt. Ein Kisten-Marker wird jeweils auf das Feld mit der 2 bei Nahrung, Holz und Stein gesetzt.

Immer wenn ein Spieler Ressourcen gewinnt oder verliert, wird der jeweilige Marker entsprechend bewegt. Man kann nie mehr als 7 Ressourcen einer Sorte haben.

Ein Schriftrollen-Marker wird auf das Feld mit der 5 des Aktions-Zählers gesetzt und ein Handkarten-Marker wird auf das Feld mit der 7 des Handkarten-Zählers gesetzt.

G Aktionskartenstapel:

Jeder Spieler nimmt sich 7 Start-Heldenkarten (1 von jeder Sorte). Diese bilden den Aktionskartenstapel zu Beginn des Spiels. Dabei ist zu bedenken, dass die Start-Heldenkarten alle 0 Siegpunkte (SP) zählen, wenn am Spielende Helden gewertet werden.



Die jeweiligen Start-Helden sind durch ein farbiges Bändchen unter dem Siegpunkt-Zähler einer Spielerfarbe zugeordnet.



H Erster-Spieler Marker

Der jüngste Spieler erhält den Erster-Spieler Marker.



I Drohendes Unheil:

Wird mit drei Spielern gespielt, so wird eine Katastrophenkarte neben dem Spielplan aufgedeckt. Wird mit vier Spielern gespielt, so werden 2 Katastrophenkarten aufgedeckt.



J Die Verteidiger:

Der Spieler links vom Startspieler setzt einen seiner Zwerge auf ein beliebiges Feld des Spielplans. Danach setzen der dritte und vierte Spieler (wenn vorhanden) jeweils zwei ihrer Zwerge auf beliebige Felder des Spielplans.

K Winterwochen-zähler:

Der Winter-Marker wird auf das erste Feld des Winterwochen-Zählers gelegt.



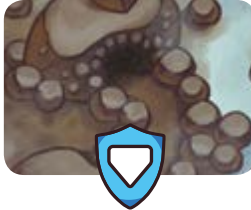
Die Schlachtfelder!

Es gibt fünf verschiedene Geländetypen auf dem Spielplan:

Wald



Mine



Acker



Burg



Mauer



Jedes Geländefeld (außer der Burg) hat ein Symbol, das den Typ angibt und eine Nummer. Diese spezifischen Kombinationen von Typ und Nummer werden genutzt, um festzustellen, welches Feld von einer Karte betroffen ist.



Zum Beispiel: Wird eine Katastrophe oder ein Monster eingesetzt, auf der die folgende Kombination abgebildet ist, so betrifft die Karte die **Mine** mit



Normalerweise können Zwerge auf jedes Feld des Spielplans gesetzt oder gezogen werden. Auf einem Feld können sich gleichzeitig mehrere Monster, Katastrophen und/oder Zwerge befinden.



Das Bild auf der nächsten Seite zeigt den Spielaufbau für ein 4-Spieler Spiel.

Los Geht's Nun kann das Spiel beginnen, weiter geht es im Abschnitt „Übersicht Spielverlauf“.



Helden-Pool

Aufgedeckte Monster

Kosten für Helden in Gold

Aufgedeckte Katastrophen

Das Bild auf der rechten Seite zeigt den Spielaufbau für ein 4-Spieler Spiel.

Musikhalle

Winterwochen-Zähler: Wenn die Spieler es schaffen, sieben Wochen zu überstehen, dann werden die jeweiligen Siegpunkte zusammengezählt und der Sieger ermittelt.

Übersicht Spielverlauf

Der Winter hält das Land in seinen eisigen Pranken! Die Zwerge müssen sowohl schreckliche Monster als auch das tödliche Klima überwinden, wenn sie überleben wollen. Eigentlich will jeder Zwergen-Clan die meisten Siegpunkte sammeln, allerdings wird das Überleben im harten Winter nur durch Zusammenarbeit gesichert.

Ein Spiel Dwar7s Winter geht über sieben Runden, die Wochen genannt werden. Jede dieser Wochen besteht aus vier Phasen. Am Ende der siebten Woche werden die Siegpunkte zusammengezählt und der Sieger bestimmt.

Phase 1: Feindliche Invasion | **Phase 2:** Vorbereitung | **Phase 3:** Aktionen | **Phase 4:** Auswertung

Phase 1: feindliche Invasaion

1.1) zurücksetzen der Marker

Alle Spieler setzen den Marker für die Anzahl der Handkarten auf 7 und den Marker für die Aktionen auf 5. Außerdem erhalten sie ihren Musik-Marker aus der Musikhalle zurück.



1.2) Angriff der Monster

Der erste Spieler entscheidet, in welcher Reihenfolge sich die Monster bewegen. Er wählt ein Monster aus, bewegt es ein Feld näher an die Burg und aktiviert dann wirkt die besondere Fähigkeit des Monsters. Nachdem die Auswirkungen der besonderen Fähigkeit ausgewertet wurden, wird das nächste Monster ausgewählt, bewegt und aktiviert. Solange, bis alle Monster auf dem Spielplan bewegt und aktiviert wurden.



Jedes Monster wird ein Feld näher an die Burg gezogen...



...dann wird die besondere Fähigkeit des Monsters

Sollten sich keine Monster auf dem Spielplan befinden, passiert nichts. Das Spiel geht weiter bei 1.3 Monster Verstärkungen

Um die besondere Fähigkeit eines Monsters auszuwerten, wird die Fähigkeit auf alle betroffenen Spieler angewandt. Beispiel: Verursacht ein Monster den Verlust einer Aktion, so müssen alle betroffenen Spieler den Marker auf ihren Aktionen-Zählern ein Feld nach rechts schieben. Im Allgemeinen betrifft eine Monster Fähigkeit einen Spieler nur einmal – auch wenn er mehrere Zwerge im betroffenen Feld hat. Hat man also zwei Zwerge in einem Gebiet, dass von der Fähigkeit desselben Frostriesen betroffen wird, so verliert man nicht zwei, sondern nur eine Aktion.



Wenn ein Spieler eine Aktion verliert oder die Anzahl seiner Handkarten reduziert wird, so wird der entsprechende Marker nach rechts verschoben. **Man kann allerdings nie weniger als 3 Aktionen und/oder weniger als 5 Handkarten haben.**

Besondere Fähigkeiten der Monster

Jedes Monster hat eine eigene besondere Fähigkeit, die den Spielverlauf beeinflusst. Normalerweise wirkt die Fähigkeit des Monsters beim Angriff. **Zusätzlich zum Angriff bewirkt ein Monster, dass in von Monstern besetzten Feldern keine Ressourcen produziert werden können.** Nur die Produktion von Ressourcen ist betroffen. Hat ein Spieler nicht genügend entsprechende Ressourcen, so verliert er entsprechend viel Gold.



Ein Spieler der Zwerge in diesem oder einem angrenzenden Feld hat, verliert eine Aktion.



Ein anderes Monster wird ein Feld weiterbewegt.



Hat ein Spieler Zwerge in diesem oder einem angrenzenden Feld, so reduziert sich die Zahl seiner Handkarten um eine.



Hat ein Spieler Zwerge in diesem oder einem angrenzenden Feld, so verliert er 1 Holz.



Jeder betroffene Spieler nimmt einen Zwerg aus diesem Feld zurück auf seinen Spieler-Spielplan.



Wird dieses Monster gezogen, so wird eine zusätzliche Katastrophe aufgedeckt.



Hat ein Spieler Zwerge in diesem oder einem angrenzenden Feld, so verliert er 1 Nahrung.



Das Musikinstrument, das mit diesem Feld verbunden ist, kann nicht gespielt werden.

1.3) Monster verstärkungen

Nachdem alle Monster auf dem Spielplan bewegt wurden, werden neue Monster (wenn nötig), entsprechend der Spielerzahl aufgedeckt. Es sollten so viele Monster wie unten angegeben auf dem Spielplan sein:

Monster: 1 Spieler: 2 Monster; 2 Spieler: 3 Monster; 3-4 Spieler: 4 Monster.



Wird ein neues Monster ins Spiel gebracht, so deckt der Startspieler die oberste Karte vom Monsterstapel auf, legt sie offen neben den Spielplan und setzt die Monsterminiatur auf das entsprechende Feld. Es ist möglich mehr als ein Monster in einem Feld zu haben.



Einige Monster, wie z.B. der Ogerkönig, haben Fähigkeiten, die sofort aktiviert werden wenn sie ins Spiel kommen.

1.4) Eine Katastrophe aufdecken

Wird eine neue Katastrophe ins Spiel gebracht, so deckt der Startspieler die oberste Karte vom Katastrophenstapel auf, legt sie offen neben den Spielplan und setzt einen Katastrophenmarker auf das entsprechende Feld.



Katastrophen bewegen sich nicht. Sie bleiben an Ort und Stelle, bis ein Spieler die notwendige Zahl an Zwergen in dem Feld hat und die notwendigen Ressourcen ausgibt. **Bis eine Katastrophe überwunden ist, kann das besetzte Feld keine Ressourcen produzieren.** Nur die Produktion in diesem Feld ist betroffen.

Sollten am Ende einer Woche 4 oder mehr Katastrophen auf dem Spielplan sein, so verlieren sofort alle Spieler das Spiel.



Hinweis: Man sollte möglichst verhindern, dass eine Art von Ressourcen durch Monster oder Katastrophen komplett blockiert ist. Sonst gerät man in eine tödliche Sackgasse.

Phase 2: Vorbereitung

Während der Vorbereitung wählen die Spieler eine Zahl Handkarten aus ihrem Aktionskartenstapel aus. Nur diese ausgewählten Karten können in der Aktionen-Phase ausgespielt werden.

Die Spieler sollten sich alle Karten ihres Aktionskartenstapels ansehen. Das sind die Helden! **Zu Beginn des Spiels haben alle Spieler die gleichen Heldenkarten in ihrem Aktionskartenstapel.** Im Lauf des Spiels wächst der Aktionskartenstapel durch neue Helden, die ein Spieler anwirbt.



Jeder Spieler nimmt so viele Karten auf die Hand, wie sein Handkarten-Zähler erlaubt.

Diese Karten können ausgespielt werden, alle übrigen Karten des Spielers werden verdeckt neben den Spieler-Spielplan gelegt.

Da man nur seine Handkarten in der Aktionen-Phase dieser Woche einsetzen kann, sollte man sie weise auswählen!



Phase 3: Aktionen!

Der Aktionen-Zähler auf dem Spieler-Spielplan zeigt an, wie viele Aktionen jeder Spieler in dieser Runde ausführen kann. Es kann eine beliebige Kombination von Aktionen ausgeführt werden: **Einen Zwerg auf das Spielfeld setzen; Einen Zwerg bewegen; Einen Helden anwerben; Oder ein Musikinstrument spielen** (Hi Ho, Hi Ho). Jeder Spieler kann als freie Aktion ein **Monster besiegen oder eine Katastrophe überwinden**, vorausgesetzt, man hat die notwendige Menge an Ressourcen und Zwerge in dem entsprechenden Feld.

3.1) Einen Zwerg einsetzen

Es kostet eine Aktion, einen Zwerg vom Spieler-Spielplan auf ein beliebiges Feld des Spielfelds zu setzen. Man darf allerdings nie zwei Zwerge im selben Zug in dasselbe Feld setzen. Man kann diese Aktion mehrmals in seinem Zug nutzen, solange man noch Aktionen zur Verfügung hat.



3.2) Einen Zwerg bewegen

Es kostet eine Aktion, einen Zwerg auf ein beliebiges angrenzendes Feld des Spielfelds zu setzen. Man kann diese Aktion mehrmals in seinem Zug nutzen, solange man noch Aktionen zur Verfügung hat.



3.3) Einen Helden anwerben

Um einen Helden anzuwerben, muss ein Spieler eine Aktion aufwenden und die entsprechende Summe an Gold ausgeben, die unter dem Helden auf dem Spielfeldrand vermerkt ist.

Der angeworbene Held wird verdeckt auf den Aktionskartenstapel gelegt. Anschließend werden die noch offenliegenden Heldenkarten verschoben um die entstandene Lücke zu schließen und ein neuer Held wird vom Vorrat aufgedeckt. **Diese Aktion kann jeder Spieler nur einmal pro Runde ausführen.**



Eine gute Auswahl an Helden im Aktionskartenstapel ist der Schlüssel zum Sieg!

3.4) Ein Musikinstrument spielen



Ein Spieler kann eine Aktion aufwenden, um ein Musikinstrument zu spielen.

Das Instrument darf diese Runde noch nicht gespielt worden sein. Dazu legt der Spieler seinen Musik-Marker auf das entsprechende Instrument in der Musikhalle auf dem Spielplan.

Man darf kein Instrument wählen, auf dem schon ein Marker liegt.

Nun darf man so viele Karten ausspielen wie man möchte, solange sie zu dem gewählten Instrument passen.

Ist der Spieler, der den Marker gelegt hat fertig, dürfen alle anderen Spieler reihum zum Instrument passende Karten ausspielen.

Diese Aktion kann jeder Spieler nur einmal pro Runde ausführen.

Beispiel: Der Spieler mit der Farbe Gelb möchte die Trommeln spielen und hat seinen Musik-Marker auf die Trommeln in der Musikhalle gelegt. Er spielt dann eine Karte aus, die für ihn in jedem Wald, in dem einer seiner Zwerge steht, ein Holz produziert. Da er zwei Zwerge in Waldfeldern hat, schiebt er seinen Holz-Marker entsprechend um zwei Stellen nach rechts.



... danach spielt der Spieler der Farbe Gelb eine weitere Karte mit dem Symbol „Trommeln“ um seinen Zwerg vom Feld „Wald 1“ nach „Mine 4“ zu verschieben.

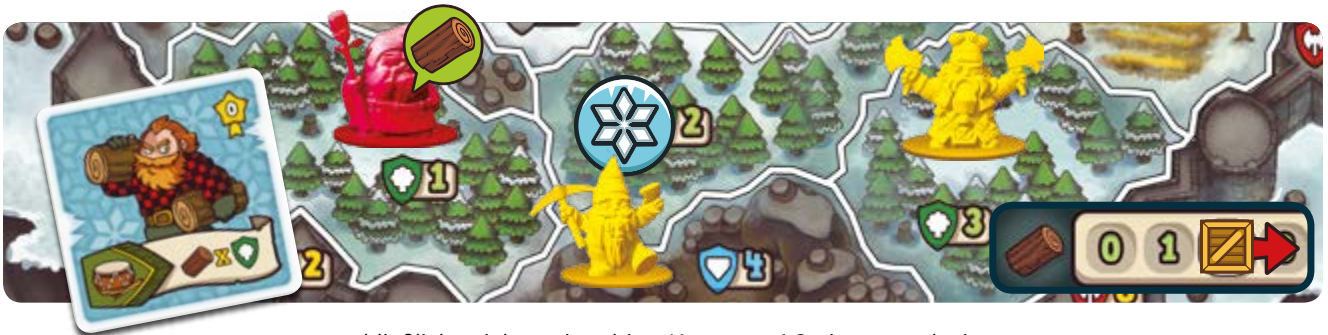


Nun können nacheinander alle übrigen Spieler Karten ausspielen - solange diese das Symbol "Trommeln" haben.

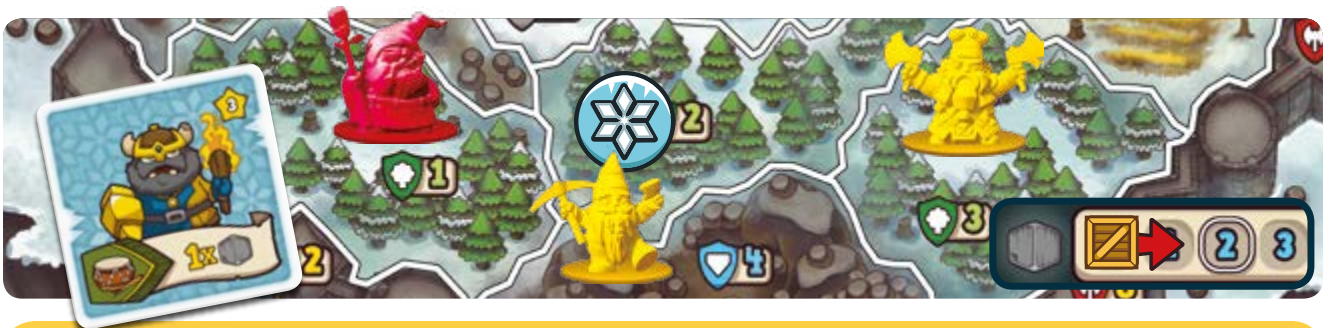
... da in Feldern, in denen sich Monster und/oder Katastrophen befinden, nichts produziert werden kann, entscheidet sich der Spieler der Farbe Rot, als erstes einen seiner Zwerge zu bewegen - von „Wald 2“ nach „Wald 1“



... dann spielt der Spieler der Farbe Rot eine zweite Karte, um 1 Holz zu produzieren.



... schließlich spielt er eine dritte Karte, um 1 Stein zu produzieren.



Hinweis: Die Produktion von Ressourcen ist davon abhängig, dass ein Spieler einen seiner Zwerge in dem Feld hat und wird durch vorhandene Monster und/oder Katastrophen verhindert.

Fähigkeiten der Helden

0



Produziere 1 Holz pro Wald, in dem einer deiner Zwerge steht.



Produziere 1 Nahrung pro Acker, in dem einer deiner Zwerge steht.



Produziere 1 Stein pro Mine, in dem einer deiner Zwerge steht.



Erhalte 1 Gold.

0



Bewege einen (eigenen oder fremden) Zwerg in einem Wald um 1 Feld.



Bewege einen (eigenen oder fremden) Zwerg in einem Acker um 1 Feld.



Bewege einen (eigenen oder fremden) Zwerg in eine Mine um 1 Feld.

1



Gebe 2 Gold aus, um einen Helden aus dem Helden-Pool anzuwerben.



Erhalte 1 Nahrung, 1 Stein oder 1 Holz.



Es können bis zu 2 verschiedene eigene Zwerge eingesetzt oder bewegt werden.

2



Erhalte 2 Holz.



Erhalte 2 Nahrung.



Erhalte 2 Stein.



Erhalte 2 Gold.



Wenn was kaputt ist, kann mein Hammer es richten.
falls nicht, kann meine Axt es richten. falls auch
das nicht geht, wird Met es richten.

2



Erhalte 1 Holz oder 1 Nahrung.



Erhalte 1 Holz oder 1 Stein.



Erhalte 1 Nahrung oder 1 Gold.



Erhalte 1 Stein oder 1 Gold.

2



Bewege zwei verschiedene (eigene oder fremde) Zwerge in Wäldern um 1 Feld.



Bewege zwei verschiedene (eigene oder fremde) Zwerge in Äckern um 1 Feld.



Bewege zwei verschiedene (eigene oder fremde) Zwerge in Minen um 1 Feld.



Einen eigenen Zwerg einsetzen oder bewegen.

2



Man kann einen seiner Zwerge vom Spielplan nehmen, um 3 Gold zu erhalten.



Gib ein Holz aus, um 3 Nahrung zu erhalten.



Gib ein Stein aus, um 3 Gold zu erhalten.

3



Erhalte 1 Holz.



Erhalte 1 Nahrung.



Erhalte 1 Stein.



Erhalte 1 Gold.



3.5) freie Aktion: Ein Monster besiegen



Wenn ein Spieler während seines Zuges genügend seiner Zwerge im gleichen Feld wie ein Monster hat und die notwendigen Ressourcen aufwendet, so wird das Monster besiegt. Die Zwerge, die das Monster besiegt haben, werden vom Spielfeld zurück auf den Spieler-Spielplan gelegt, die Ressourcen-Marker werden entsprechend bewegt, die Monster-Miniatur wird vom Spielfeld genommen und die zugehörige Monsterkarte wird verdeckt neben den Spieler-Spielplan gelegt. Sie zählt am Spielende entsprechend viele Siegpunkte.

3.6) freie Aktion: Eine Katastrophe überwinden



Wenn ein Spieler während seines Zuges genügend seiner Zwerge im gleichen Feld wie einen Katastrophen-Marker hat und die notwendigen Ressourcen aufwendet, so wird die Katastrophe überwunden. Die Zwerge, die die Katastrophe überwunden haben, werden vom Spielfeld zurück auf den Spieler-Spielplan gelegt, die Ressourcen-Marker werden entsprechend bewegt, die entsprechende Gold-Belohnung wird dem Spieler gutgeschrieben, der Katastrophen-Marker wird vom Spielfeld genommen und die zugehörige Katastrophenkarte wird verdeckt neben den Spieler-Spielplan gelegt. Sie zählt am Spielende entsprechend viele Siegpunkte.

Phase 4: Abrechnung!

Falls am Ende einer Woche vier aktive Katastrophen vorhanden sind oder ein Monster die Burg besetzt, so verlieren alle Spieler das Spiel!

Ist es nicht die siebte Woche, und die Spieler haben das Spiel nicht verloren, dann wird der Winterwochen-Marker ein Feld nach rechts bewegt und der Startspieler-Marker wird an den Nächsten Spieler (im Uhrzeigersinn) weitergegeben.



Ist es das Ende der siebte Woche, und die Spieler haben das Spiel nicht verloren, dann haben die Zwerge den Winter überlebt. Wenn die ersten Anzeichen des Frühlings endlich auftauchen, werden die Siegpunkte zusammengezählt und der Sieger wird ermittelt.

Bestimmung des Siegers

Am Spielende gewinnt der Spieler das Spiel, der die meisten Siegpunkte gesammelt hat.

Folgendes gibt Siegpunkte:



Besiegte Monster:

Jedes besiegte Monster gibt die auf der Karte vermerkten Siegpunkte.



Überwundene Katastrophen:

Jede überwundene Katastrophe gibt die auf der Karte vermerkten Siegpunkte.



Angeworbene Helden:

Jeder Held in deinem Aktionskartenstapel gibt die auf der Karte vermerkte Zahl an Siegpunkten.



Handwerker:

Jede Ressource, die das Feld 7 erreicht hat, zählt die entsprechenden Siegpunkte.



Miliz:

Sind am Spielende alle Zwerge auf dem Spieler-Spielplan, so erhält der Spieler 3 Siegpunkte.

Gleichstand an Siegpunkten:

Gibt es einen Gleichstand bei Siegpunkten, so geht der Sieg an den Spieler mit den meisten Zwergen auf seinem Spieler-Spielplan. Gibt es weiterhin Gleichstand, so werden Siegpunkte von Helden verglichen, anschließend wird der Goldvorrat verglichen, dann Nahrung, dann Stein und dann Holz. Zum Schluss werden noch überwundene Katastrophen und besiegte Monster verglichen. Herrscht immer noch Gleichstand, so sind alle betroffenen Spieler Sieger!

Beispiel zur Siegpunktberechnung:



Weil er am Ende des Spiels 7 Gold hat, erhält der Spieler **3 Siegpunkte**.



Weil er am Ende des Spiels 7 Steine hat, erhält der Spieler **2 Siegpunkte**.



Weil alle seine Zwerge wieder auf seinem Spieler-Spielplan sind, erhält der Spieler **3 Siegpunkte**.



Der Spieler erhält für die erworbenen Heldenkarten entsprechende Siegpunkte. Insgesamt erhält er: $3 + 2 + 2 + 2 + 1 + 3$ also **13 Siegpunkte**.

Schließlich erhält jeder Spieler noch Siegpunkte für besiegte Monster ($3 + 3$) und überwundene Katastrophen ($5 + 3$), zusammen also **14 Siegpunkte**.



Endergebnis:

Der Spieler der Farbe Gelb hat: $3+2+3+13+14=$ **35 Siegpunkte!**

Einzelspieler-Variante:

Es wird genau wie im normalen Spiel gespielt, allerdings mit folgenden Anpassungen:

- 1 Zum Spielstart hat der Spieler 4 Gold und jeweils 4 der anderen Ressourcen.
- 2 Anstelle eines Musik-Markers erhält der Spieler 3 Musik-Marker. Im Einzelspiel ist das Platzieren des ersten Musik-Markers eine freie Aktion.
- 3 Als Einzelspieler kann man so viele seiner Aktionen wie man möchte für das Anwerben von Helden aufwenden.

Wenn man den Winter überlebt hat, kann man sein Ergebnis mit der folgenden Übersicht vergleichen:

Der Überlebende: 25+ Siegpunkte und hat 4+ Katastrophen überwunden

Der Monsterjäger: 30+ Siegpunkte und hat 5+ Monster besiegt

Der Ritter der Tafelrunde: 35+ Siegpunkte und hat 7+ Helden angeworben

Der Winterkönig: 40+ Siegpunkte und mindestens eine Ressource auf 7

Der Legendäre Anführer: 50+ Siegpunkte und hat 7+ Monster besiegt und 7+ Katastrophen überwunden

Alptraum-Variante:

Für ein härteres Spiel kann man in den Wochen 3, 5 und 7 jeweils 2 anstelle 1 Katastrophe aufdecken.



Blutdurst-Variante:



Für jede unterschiedliche Art von besiegten Monstern erhält ein Spieler am Spielende einen zusätzlichen Siegpunkt.

Hier würde der Spieler 18 Siegpunkte für das Besiegen der Monster und 3 zusätzliche Blutdurst-Siegpunkte bekommen.

Die Legenden! Erweiterung

Der Zorn der Eiskönigin ist mehr als unsere Helden ertragen können. Es wird Zeit, in die Tiefen der Kristallhöhlen hinabzusteigen und die Legenden von Erde, Donner und Eis zum Leben zu erwecken.

Spielmaterial: 12 Katastrophen; 8 Monster (Karten und Miniaturen); 4 Start-Helden; 12 legendäre Zwerge

Alles Material dieser Erweiterung ist mit dem folgenden Zeichen markiert:



Der Schneeball-Effekt:

Wird eine Katastrophe aufgedeckt, die in einem Feld wirkt, in dem sich schon eine Katastrophe befindet, und es sind gerade 3 oder weniger Katastrophen aktiv, dann wird eine weitere Katastrophe aufgedeckt.

Legendäre Monster Fähigkeiten



Sind Zwerge in seinem Feld oder in angrenzenden Feldern, dann bewegt sich das Monster einen weiteren Schritt in Richtung Burg.



Sind Zwerge in seinem Feld oder in angrenzenden Feldern, so verlieren die entsprechenden Spieler 1 Gold.



Sind Zwerge in seinem Feld oder in angrenzenden Feldern, so verlieren die entsprechenden Spieler 1 Stein.



Sind Zwerge in seinem Feld oder in angrenzenden Feldern, so verlieren die entsprechenden Spieler 1 Nahrung, 1 Holz und 1 Stein.

Legendäre Klassen:

Bei der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler eine „Weisen“ Heldenkarte. Der Weise erlaubt es einem Spieler, einen der Zwerge auf seinem Spieler-Spielplan zu einem „Legendären Zwerg“ aufzubauen (s.u.). Dafür müssen 2 Gold aufgebracht werden. Der Spieler tauscht eine der Miniaturen gegen eine „Legendärer Zwerg“ Miniatur seiner Farbe. Die getauschte Miniatur wird aus dem Spiel genommen. Ein Spieler kann alle drei „legendären Zwerge“ im Spiel haben. Jeder „legendäre Zwerg“ zählt beim Spielende 2 Siegpunkte.



Der Eiskrieger:

Dieser „legendäre Zwerg“ zählt als zwei Zwerge, wenn es um das Besiegen von Monstern geht.



Der Erdwächter:

Befindet sich dieser „legendäre Zwerg“ in einem Feld mit einer Katastrophe, so muss zum Überwinden der Katastrophe eine Ressource weniger aufgebracht werden.



Der Donnerkönig:

Das Einsetzen dieses „legendären Zwerges“ vom Spieler-Spielplan auf das Spielfeld ist eine freie Aktion.