

created by Luis Brüh

DWARFS

Spring



VESUVIUS
MEDIA



Dwar7s Spring



Der Winter war hart. Auf uns allein gestellt, haben wir den eisigen Gefahren die Stirn geboten. Unser Volk hat den Winter nur knapp überstanden. Aber wir sind nicht mehr alleine. Mit dem tauenden Schnee erwachen die Drachen. Unsere Armeen kämpfen mit den Monstern der Wildnis und gründen Siedlungen weltweit. Der Frühling ist da, und der erwachenden Natur folgt der Aufstieg des Zwergeneiches!

Impressum:

ENTWURF: Luís Brüh

ENTWICKLUNG: Constantine Kevorque

FIGUREN: Para-bellum

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.

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

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

Bitte im Email Photos des Spiels und Vollständige Versandinformationen beinhalten, so dass wir, falls notwendig, Ersatzteile schicken können.

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 2-8 SPIELER**



**KOOPERATIVES TOWER-
DEFENSE-SPIEL FÜR 1-4
SPIELER**

Königreichs-Tableau:



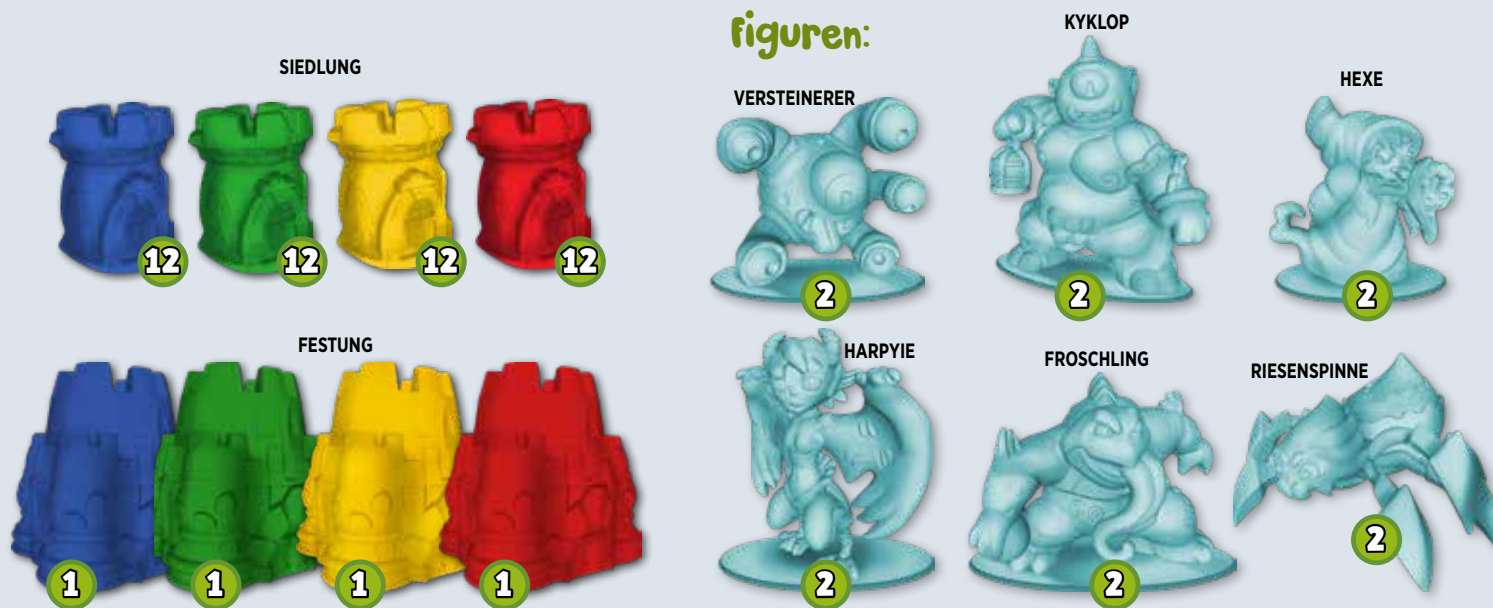
Karten:



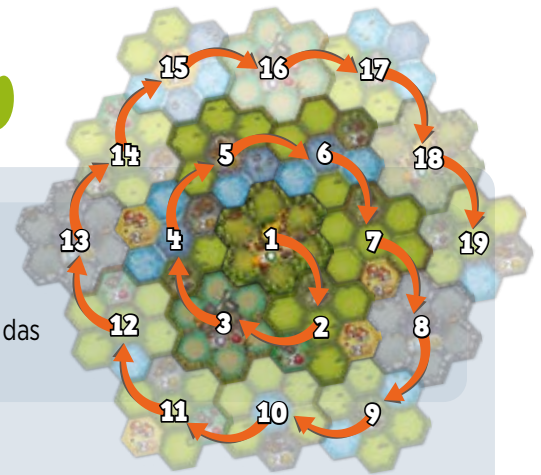
Plättchen:



Figuren:



Spieleaufbau



Weltkarte:

1

1.1) Mische die Wildnis-Plättchen, ziehe eines und lege es offen in der Mitte des Tisches aus.

1.2) Mische alle übriggebliebenen Plättchen (Wildnis und Grasland) und lege sie kreisförmig um das Start-Plättchen, wie in der Abbildung rechts.

Expeditions-Bereich:

2

2.1) Mische alle Monster-Karten zu einem Stapel. Decke die obersten 3 auf. Für jede Karte, nähme die entsprechende Figur und setze sie auf die, auf der Karte angegebene Stelle. Ist die Stelle schon von einem anderen Monster besetzt, setze das neue Monster auf das nächstgelegene Wildnis-Plättchen.

2.2) Ziehe die nächsten 6 Monster-Karten und mische sie zusammen mit allen Aufgaben-Karten und forme den Expeditions-Stapel. Packe die übrigen Monster-Karten zurück in die Box.

2.3) Decke die obersten 3 Karten des Expeditions-Stapels auf. Lege sie in einer Reihe mit den schon aufgedeckten Monstern aus. Sind unter den neu aufgedeckten Karten Monster, setze diese wie bereits erklärt.

2.4) Lege den Expeditions-Stapel verdeckt neben die 6 aufgedeckten Karten.

3

Erster-Spieler-Marker:

Der/die jüngste Spieler-in bekommt den Erster-Spieler-Marker.

Königreiche:

4

Anfangen mit dem ersten Spieler, nimmt sich jeder Spieler ein Königreichs-Tableau und: 12 Siedlungen; eine Festung; 7 Zwerge-Marker; 7 Start-Helden einer Farbe.



JEDER SPIELER NIMMT DIE START-HELDEN MIT DEM BAND SEINER FARBE.



5

Drachen:

Mische die Stufe 1 Drachen-Karten und gebe jedem Spieler eine. Lege die übrigen Stufe 1 Drachen-Karten in einem Stapel verdeckt auf den Tisch. Lege jeweils die Stufe 2 und Stufe 3 Drachen-Karten in zwei weiteren Stapeln verdeckt auf den Tisch.

6

Feen:

Mische die Feen-Karten und lege sie verdeckt auf den Tisch. Jeder Spieler bekommt eine Feen-Karte auf die Hand.

Vorrat:

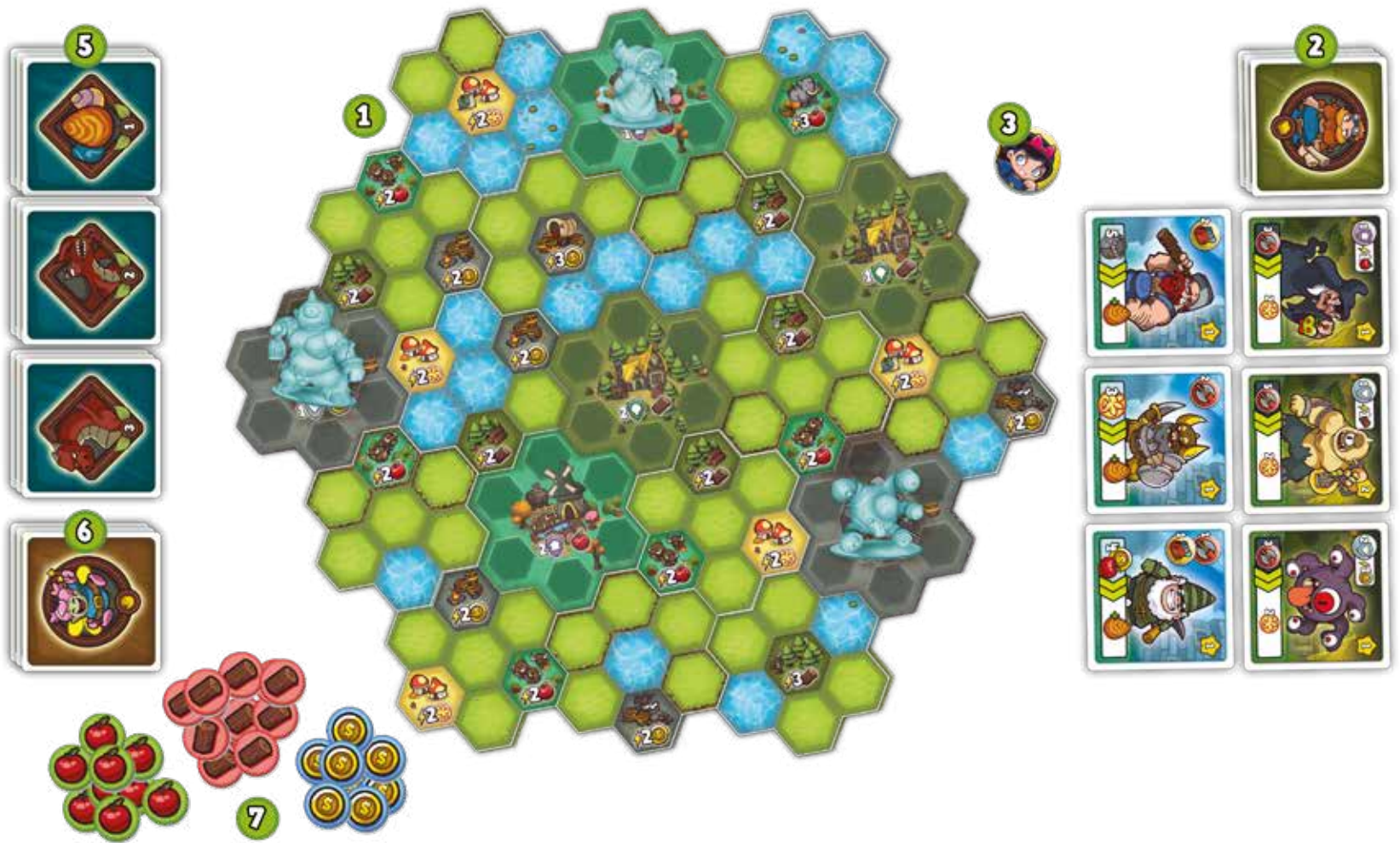
7

Lege Holz, Nahrung und Gold Ressourcen-Marker getrennt neben die Weltkarte, in Reichweite aller Spieler. Dies ist der Vorrat. Wann immer eine Ressource abgeworfen wird, kehrt sie zurück in den Vorrat. Sofern nicht anderweitig beschrieben, nimmst du Ressourcen die du erhältst, immer aus dem Vorrat.

Schatzkammer:

8

Jeder Spieler nimmt 4 Erschöpfungs-Marker und legt sie neben sein Königreichs-Tableau. Sie bilden die Schatzkammer. Wann immer ein Spieler Ressourcen erhält, kommen diese in die Schatzkammer, sofern nicht anderweitig beschrieben. Wann immer ein Spieler Ressourcen abwirft / auszahlt / oder verbraucht, werden diese der Schatzkammer entnommen.



9 festung:
Setze deine Zwerge auf die Bollwerk-Felder.

10 Produktionslinien:
Dein Tableau hat 3 Produktionslinien, eine pro Ressource. Setze eine Siedlung auf jedes Feld.

11 Hauptstadt:
Setze deine Festung auf das Hauptstadt-Feld.

12 Helden-stapel:
Mische deine Initial Hero-Karten und lege sie verdeckt ab. Dies ist dein persönliches Heldendeck.

13 Drachennest:
Lege deine Stufe 1 Drachen-Karte aufgedeckt neben dein Königreichs-Tableau. Dies ist dein Drachennest.

Aufbau des Königreichs-Tableau



Setzen der starter- Siedlung:

14

Im Uhrzeigersinn und angefangen mit dem ersten Spieler, wählt jeder Spieler eine Siedlung vom Anfang (Links) einer seiner Produktionslinien und setzt sie auf die Weltkarte. Haben alle Spieler ihre erste Siedlung gesetzt, wählt jeder Spieler, angefangen mit dem letzten Spieler und gegen den Uhrzeigersinn, eine zweite Siedlung (von links) auf einer seiner Produktionslinien und setzt diese auf die Weltkarte. Siedlungen werden wie folgend gesetzt:



DU KANNST KEINE SIEDLUNG AUF EIN WILDNIS-FELD SETZEN



DU KANNST KEINE SIEDLUNG AUF EIN WASSER-FELD SETZEN



DU KANNST KEINE SIEDLUNG AUF EIN FELD MIT EINER VORHANDENEN SIEDLUNG SETZEN



DU KANNST EINE SIEDLUNG AUF EIN WIESE-FELD SETZEN



SETZT DU EINE SIEDLUNG AUF EIN RESSOURCEN-FELD, BEKOMMST DU SOFORT DIE ANGEZEIGTEN RESSOURCEN...



... BEACHT EBER, DASS MONSTER VORHANDEN SEIEN KÖNNEN, WELCHE DIE ANZAHL DER GESAMMELTEN RESSOURCEN BEEINTRÄCHTIGEN



Beispiel der start-Siedlungen:

Der erste Spieler setzt seine erste, blaue Siedlung auf ein Feld mit 2 Feen. Da keine Monster im Spiel sind, welche Feen beeinflussen, zieht er 2 Feen-Karten. Dem Uhrzeigersinn folgend, setzen auch die anderen Spieler ihre ersten Siedlungen und sammeln Ressourcen, dabei beachtend, ob Monster dies beeinflussen. Da der grüne Spieler als letzter seine erste Siedlung setzte, setzt er als erster seine zweite Siedlung, es folgen die anderen Spielern, gegen den Uhrzeigersinn.

Am Ende der Aufbau-Phase:

Blau hat 5 Feen-Karten; **Rot** hat 1 Holz, 1 Gold und 1 Feen-Karte; **Gelb** hat 1 Holz und 1 Feen-Karte; **Grün** hat 1 Nahrung und 1 Feen-Karte.



Der Spieldaufbau ist vollendet. Fahre fort mit dem Start einer Neuen Epoche.

Eine Partie Dwar7s Spring dauert bis zu 4 Epochen. Jede Epoche wird in 4 Phasen unterteilt: Start einer Neuen Epoche, Produktions-Phase, Aktions-Phase und Ende einer Epoche. Alle Spieler müssen eine Phase vollenden bevor ihr alle gemeinsam die nächste Phase beginnt.

start of a New Era

- A Zwerge kehren zum Bollwerk zurück:** Während dieser Phase, kehren alle Zwerge (sogar von der Weltkarte!) auf ihre Startfelder auf dem Bollwerk des jeweiligen Spielers zurück.
- B Drachen Ausruhen:** Entferne jegliche Erschöpfungs-Marker von deinen Drachen und lege sie zurück in deine Schatzkammer. Deine Drachen sind nun wieder bereit zum Einsatz!

Produktions-Phase

- C Produktion von Ressourcen:** Mit jeder Siedlung die du gebaut hast, wurde in deinen Produktionslinien eine Ressource aufgedeckt. Während dieser Phase, erhältst du alle, in deinen Produktionslinien aufgedeckten Ressourcen.

Lagerkapazität: Am Ende dieser Phase kannst du nie mehr als 7 Ressourcen der selben Art haben (7 Nahrung, 7 Holz, 7 Gold). Hast du mehr Ressourcen als erlaubt, gebe die übrigen Ressourcen zurück in den Vorrat.



Aktions-Phase

Während dieser Phase, lassen die Spieler ihre Zwerge Aktionen ausführen. Angefangen mit dem ersten Spieler, führen Spieler im Uhrzeigersinn Aktionen aus. Es gibt zwei Arten von Aktionen: Zwerge-Aktionen, derer Ausführung einen Zwerg benötigen und Freie Aktionen. Du musst eine (und nur eine) Zwerge-Aktion und kannst beliebig viele Freie Aktionen ausführen, bevor der nächste Spieler zum Zug kommt. Haben alle Spieler eine Zwerge-Aktion ausgeführt, endet die Runde. Die Aktions-Phase läuft über 7 Runden.

Zwerge-Aktionen können auf folgende Art genutzt werden: Siedlung Bauen, Festung Bauen, Erkunden, Fee Beschwören, Drachen Befehligen, Aufgabe Erfüllen. Du kannst beliebig viele Freie Aktionen ausführen: Drachen Zähmen oder Feen-Karten Ausspielen.

Wenn keine Spieler mehr Zwerge auf ihrem Bollwerk haben die Aktionen ausführen könnten, gehe über zum Ende einer Epoche.

Siedlung Bauen:

Setzt du einen Zwerg auf das Bau Feld einer Produktionslinie, kannst du die nächste Siedlung dieser Produktionslinie bauen. Nimm die Siedlung von deinem Königreichst-Tableau und setze sie wie folgt auf die Weltkarte:

Angrenzen: du kannst Siedlungen auf der Weltkarte nur angrenzend an vorhandene Gebäude oder Zwerge deiner Farbe bauen. Jeder Zwerg auf einem Wildnis-Plättchen ist angrenzend an alle Felder die dieses Wildnis-Plättchen umgeben.

Nicht vergessen: die letzte Siedlung jeder Produktionslinie gibt extra Ressourcen und Siegespunkte.



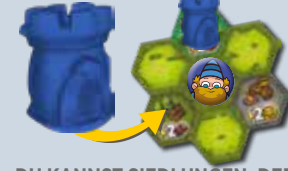
DU KANNST KEINE SIEDLUNG AUF EIN WILDNIS-FELD SETZEN



DU KANNST KEINE SIEDLUNG AUF EIN WASSER-FELD SETZEN



DU KANNST EINE SIEDLUNG AUF EIN WIESE-FELD SETZEN, WELCHES DIE ANGRENZEN-REGEL BEFOLGT



DU KANNST SIEDLUNGEN, DER ANGRENZEN-REGEL FOLGEND, AUF RESSOURCEN-FELDER SETZEN UM DIESE RESSOURCEN SOFORT ZU ERHALTEN



DIE WILDNIS IST ANGRENZEND AN ALLE GRASLAND-FELDER WELCHE SIE UMGEBEN.

DU KANNST KEINE SIEDLUNG AUF EIN FELD MIT EINER VORHANDENEN SIEDLUNG ODER EINEM VORHANDENEN ZWERG SETZEN.

Festung Bauen:

Setzt du einen Zwerg auf das Bau-Feld wie im Beispiel rechts, kannst du 7 von jeder Art Ressourcen zahlen um deine Festung auf die Weltkarte zu setzen. Dies folgt den selben Regeln wie das Bauen von Siedlungen.

Das Bauen deiner Festung erhöht die Kapazität deines Drachennestes um 1.

Festungen können nicht das Ziel von Feen-Karten sein und ignorieren die Effekte von Monstern wenn sie gebaut werden. So kann eine Festung z.B. nicht von einer Feen-Karte verschoben werden, welche eine Siedlung verschieben würde. Du erhältst immer die volle Anzahl an Ressourcen von diesem Feld auch wenn ein Monster im Spiel ist, welches dieses Feld beeinflussen würde.

SETZE EINEN ZWERG AUF DAS BAU-FELD DER FESTUNG...



... UND ZAHLE 7 JEDER ART RESSOURCEN UM SIE ZU BAUEN!

Erkunden:

Du kannst Zwerge auf die Weltkarte setzen, angrenzend an Siedlungen und Zwerge deiner Farbe. Du kannst Zwerge nie auf Felder setzen, auf denen sich bereits eine Siedlung oder ein Zwerg befindet.

Einen Zwerg auf ein Wiesen- oder Wasser-Feld zu setzen hat den einzigen Nutzen, dass es entfernte Felder erreichbar macht.

Einen Zwerg auf ein Wildnis-Feld zu setzen ermöglicht folgende Aktionen: Kämpfen oder Sammeln.



DU KANNST EINEN ZWERG AUF EIN WIESEN-FELD SETZEN



DU KANNST EINEN ZWERG AUF EIN WASSER-FELD SETZEN



DU KANNST EINEN ZWERG AUF EIN RESSOURCEN-FELD SETZEN, ERHÄLTST DAFÜR JEDOCH KEINE RESSOURCEN.

Kämpfen: Wenn du einen Zwerg auf ein Wildnis-Feld eines Wildnis-Plättchens mit einem Vorhandenen Monster setzt, kannst du dieses sofort bekämpfen. Mische deinen Helden-Stapel und decke so viele Karten auf, wie du Zwerge auf diesem Wildnis-Plättchen hast. Du darfst 1 weitere Karte aufdecken für jede deiner angrenzenden Siedlungen, und 2 sollte deine Festung angrenzend sein.

Während des Kampfes ist dein Ziel, so viele Äxte wie möglich aufzudecken. Ist die Anzahl der aufgedeckten Äxte gleich oder größer als die Zahl der Äxte auf der Monster-Karte des Monsters, hast du es besiegt!

Wenn du ein Monster besiegst: Füge die Monster-Karte deinem Helden-Stapel hinzu; entferne die Monster-Figur von der Weltkarte; ziehe 2 Feen-Karten; und decke eine neue Karte vom Expeditions-Stapel auf. Feen von Monstern zu retten ist eine anstrengende Aufgabe und hat ihren Preis: die Monster-Karten besiegtter Monster füllen deinen Helden-Stapel, geben jedoch auch Siegpunkte am Ende des Spiels.



IN DIESEM BEISPIEL WIRD DER BLAUE SPIELER 6 KARTEN AUFDECKEN: EINE FÜR JEDEN ZWERG, PLUS EINE FÜR DIE ANGRENZENDE SIEDLUNG, PLUS 2 FÜR SEINE ANGRENZENDE FESTUNG



WÄHREND EINES KAMPFES IST DAS ZIEL SO VIELE ÄXTE WIE MÖGLICH AUFZUDECKEN. IN DIESEM BEISPIEL DECKT DER SPIELER 4 ÄXTE AUF.



BENÖTIGTE ÄXTE
UM DAS MONSTER
ZU BESIEGEN

PRÜFE OB DIE ANZAHL AN ÄXTEN GENÜGT UM DAS MONSTER ZU BESIEGEN UND, WENN JA, MISCH DIE MONSTER-KARTE (MITSAMT DEN AUFGEDECKTEN HELDEN) IN DEINEN HELDEN-STAPEL...



...ERGÄNZE DEN EXPEDITIONS-BEREICH...

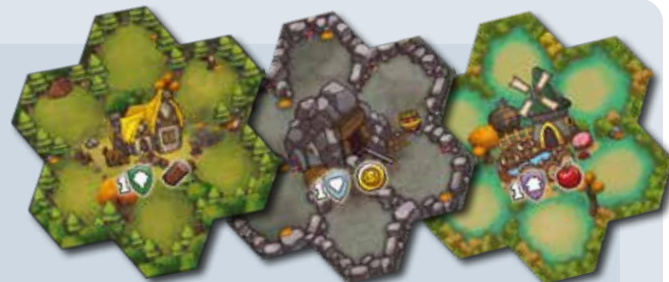


...ENTFERNE DIE MONSTER-FIGUR VON DER WELTKARTE...



...UND ZIEHE ZWEI FEEN-KARTEN!

Sammeln: Setzt du einen Zwerg auf ein Wildnis-Plättchen, auf dem kein Monster vorhanden ist, darfst du Ressourcen sammeln. Dies verläuft genau wie beim Kämpfen, nur dass dieses Mal dein Ziel ist Rucksäcke aufzudecken. Für jeden aufgedeckten Rucksack erhältst du eine, auf dem Wildnis-Plättchen abgebildete Ressource.



SAMMLE HOLZ

SAMMLE GOLD

SAMMLE NAHRUNG

Sammeln Beispiele:



HIER DECKT DER BLAUE SPIELER 1 KARTEN AUF FÜR DEN ZWERG IN DER WILDNIS, 1 FÜR DIE ANGRENZENDE SIEDLUNG UND 2 FÜR SEINE ANGRENZENDE FESTUNG.



BEIM SAMMELN IST DAS ZIEL SO VIELE RUCKSÄCKE WIE MÖGLICH AUFZUDECKEN. IN DIESEM BEISPIEL DECKT DER SPIELER 3 RUCKSÄCKE AUF. DA ER SICH IN EINEM WALD BEFINDET, ERHÄLT ER 3 HOLZ.



WIEDER AN DER REIHE, BESCHLIESST DER BLAUE SPIELER ERNEUT EINEN ZWERG IN DIE SELBE WILDNIS ZUM SAMMELN ZU SCHICKEN. ER MISCHT SEINEN HELDEN-STAPEL UND DECKT NUN, ANSTATT VON 4, 5 KARTEN AUF.



DIESES MAL DECKT DER SPIELER 2 RUCKSÄCKE AUF UND SAMMELT 2 HOLZ.

Feen Beschwören:

Setzt du einen Zwerg auf dein Königreichs-Tableau, auf das Feld zum Feen Beschwören, darfst du 1 Karte vom Stapel der Feen-Karten ziehen. Du kannst bis zu 5 Feen-Karten auf der Hand halten.



Feen-Macht: Du startest mit einer Feen-Macht von 1 und kannst diese um 1 erhöhen, wenn du beide Felder zum Drachen Kommandieren auf deinem Königreichs-Tableau aktivierst.

Feen-Karten ausspielen: Feen-Karten auszuspielen ist eine Freie Aktion, welche du während deines Zuges zu beliebigem Zeitpunkt ausführen darfst. Hierzu ist kein setzen von Zwergen nötig und du kannst beliebig viele Feen-Karten ausspielen. Jede Feen-Karte hat eine besondere Fähigkeit, die du so oft ausführst wie du Feen-Macht hast. Z.B. Ist deine Feen-Macht 2 und spielst du die Feen-Karte „Bewege einen deiner Zwerge“, kannst du wählen ob du zwei verschiedene Zwerge je einmal oder den selben Zwerg zweimal bewegst.



Du erhältst keine Ressourcen beim Tauschen von Siedlungen; weder kannst du durch das Bewegen oder Tauschen von Zwergen, Kämpfen oder Sammeln.

Drachen Befehligen:

Setzt du einen Zwerg auf dein Königreichs-Tableau auf eins der Felder zum Drachen Befehligen, kannst du deine Drachen aktivieren. Jedes Feld Drachen Befehligen erlaubt dir bis zu zwei deiner Drachen zu aktivieren, indem du einen Erschöpfungs-Marker auf einen deiner Drachen, ohne schon vorhandenen Marker, legst. Die Fähigkeit des Drachens erteilt dir sofort Ressourcen und/oder Äxte bzw. Rucksäcke für zukünftiges Kämpfen oder Sammeln. Das zweite Feld Drachen Befehligen (mit dem blauen Drachen) kann nur benutzt werden, wenn das Erste besetzt ist. Es verleiht dir +1 Feen-Macht bis zum Ende der Epoche.



Deine Drachen zähmen: deine Drachen zu zähmen ist eine Freie Aktion, die du zu jeder Zeit, wenn du am Zug bist, ausführen kannst. Sie benötigt nicht das Setzen von Zwergen und du kannst beliebig viele Drachen zähmen, vorausgesetzt du kannst die nötigen Ressourcen zahlen.

Zahlst du die nötigen Ressourcen, suche im Drachen-Stapel der nächsten Stufe nach dem aufgewerteten Drachen und lege diesen auf die vorhandene Karte. Du darfst erschöpfte Drachen zähmen, sie behalten jedoch den Erschöpfungs-Marker.



Eine Aufgabe Erfüllen:

Setzt du einen Zwerg auf eins der Expeditions-Felder, kannst du die Voraussetzungen einer aufgedeckten Aufgaben-Karte im Expeditions-Bereich erfüllen. Es ist nicht nötig Ressourcen zu zahlen um eine Aufgabe zu erfüllen. Hast du eine Aufgabe erfüllt, ziehe eine Stufe 1 Drachen-Karte und lege sie aufgedeckt in dein Drachennest. Füge die Aufgaben-Karte deinem Helden-Stapel hinzu. Dein Drachennest hat eine Kapazität von 5 Drachen. Die Kapazität steigt an zu 6 Drachen wenn du deine Festung baust. Hast du die Kapazität erreicht, kannst du einen beliebigen deiner vorhandenen Drachen, beliebiger Stufe, durch den Neuen ersetzen. Des Weiteren erlaubt dir das zweite Expeditions-Feld eine beliebige Karte aus deinem Helden-Stapel zu entfernen, um die Effektivität des Helden-Stapels zu steigern. Lege die entfernte Karte zurück in die Box.

SETZE EINEN ZWERG AUF DAS ERSTE FELD UM EINE AUFGABE AUSZUFÜHREN



DANACH MISCH DIE AUFGABEN-KARTE IN DEINEN HELDEN-STAPEL



HAST DU 5 ODER MEHR SIEDLUNGEN AUF DER WELTKARTE ERBAUT, KANNST DU DIESE AUSGABE AUSFÜHREN UND EINE STUFE 1 DRACHEN-KARTE ZIEHEN



	Habe einen Drachen der Stufe 2		Habe einen Drachen der Stufe 3		Habe 2 Drachen
	Habe ein Monster besiegt		Habe 2 Monster besiegt		Habe 5 Siedlungen auf der Weltkarte
	Baue alle Siedlungen der Gold-Produktionslinie		Baue alle Siedlungen der Nahrungs-Produktionslinie		Baue alle Siedlungen der Holz-Produktionslinie
	Habe 5 Nahrung		Habe 5 Holz		Habe 5 Gold
	Habe 3 Nahrung und 3 Holz und 3 Gold		Habe 3 Feen und 3 Holz		Habe 3 Siedlungen auf der Weltkarte und 3 Feen
	Habe 4 Nahrung und 4 Holz		Habe 3 Feen und 3 Nahrung		Habe 4 Siedlungen auf der Weltkarte und 4 Holz



Habe 4 Nahrung und 4 Gold



Habe 3 Feen und 3 Gold



Habe 4 Siedlungen auf der Weltkarte und 4 Nahrung



Habe 3 Feen



Habe 4 Feen



Habe 4 Siedlungen auf der Weltkarte und 4 Gold



Habe 4 Holz und 4 Gold

Aufgaben und Monster-Karten werden zusammen gemischt und es sollten immer 6 aufgedeckt im Expeditions-Bereich liegen. Immer wenn ein Monster besiegt oder eine Aufgabe erfüllt wird, decke sofort eine neue Karte auf. Wird ein Monster aufgedeckt, setze seine Figur in die angegebene Wildnis oder (falls bereits von einem Monster besetzt) in die nächstgelegene freie Wildnis.

Sobald ein Monster ins Spiel gesetzt wird, wird auch seine Fähigkeit aktiviert und bleibt aktiv bis das Monster besiegt ist.



Setze auf Wald 1 oder 2

Lege einen Spinnennetz-Marker auf das nächstgelegene Ressourcen-Feld. Es können dort keine Siedlungen gebaut werden, bis dieses Monster besiegt wurde.



Setze auf Ebene 1 oder 2

Alle Nahrungs-Ressourcen-Felder geben nur 1 Nahrung wenn dort eine Siedlung gebaut wird (anstatt von 2 oder 3).



Setze auf Berg 1 oder 2

Alle Gold-Ressourcen-Felder geben nur 1 Gold wenn dort eine Siedlung gebaut wird (anstatt von 2 oder 3).



Setze auf Wald 1 oder 2

Alle Feen-Felder geben nur 1 Feen-Karte wenn dort eine Siedlung gebaut wird (anstatt von 2 oder 3).



Setze auf Ebene 1 oder 2

Ist dieses Monster im Spiel, kannst du die 2. Aufgabe nicht erfüllen.



Setze auf Wald 1 oder 2

Alle Holz-Ressourcen-Felder geben nur 1 Holz wenn dort eine Siedlung gebaut wird (anstatt von 2 oder 3).

Aktions-Phase Beispiel:

Dieses Beispiel beginnt am Anfang der ersten Epoche, nach dem Ende der Produktions-Phase, in einer 2-Spieler-Partie. Der Gelbe Spieler hat: 2 Holz, 1 Nahrung und 1 Feen-Karte. Dank ihrer Strategie beim setzen der Starter-Siedlungen, hat die Blaue Spielerin: 1 Gold und 3 Feen-Karten.

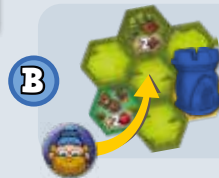
Turn 1:



Gelber Spieler: beginnt das Spiel einen Zwerg nutzend, um eine Siedlung auf einem Nahrungs-Ressourcen-Feld zu bauen. Da eine Hexe im Spiel ist, bekommt er 1 Nahrung anstatt von 2.



Blaue Spielerin: setzt einen Zwerg angrenzend an ihre Siedlung, um den Weg zur nächstgelegenen Ressource zu ebnen.



Turn 2:



Gelber Spieler: schickt einen Zwerg ein Monster zu bekämpfen. Er mischt seinen Helden-Stapel und deckt 2 Karten auf (eine für den Zwerg und eine für die angrenzende Siedlung). Er deckt 2 Äxte auf und verliert den Kampf, da 3 Äxte benötigt werden um dieses Monster zu besiegen.



Blaue Spielerin: mit einer Freien Aktion, spielt sie eine Feen-Karte um ihre Siedlung mit der eines Gegenspielers zu tauschen. Dann setzt sie einen Zwerg um das Monster zu bekämpfen. Sie mischt ihren Helden-Stapel, deckt 3 Karten auf und erhält 3 Äxte und besiegt das Monster. Sie nimmt die Monster-Karte als Preis und mischt sie in ihren Helden-Stapel. Sie zieht auch 2 Feen-Karten.



Runde 3:



A

Gelber Spieler: spielt eine Feen-Karte als Freie Aktion aus, um 2 Zwerge im Spiel zu tauschen.

Nun angrenzend, nutzt er einen Zwerg um eine neue Siedlung auf dem Holz-Ressourcen-Feld zu bauen. Er erhält 2 Holz (und hat jetzt 4!).

Als Freie Aktion zahlt der gelbe Spieler 4 Holz aus seiner Schatzkammer um seinen Drachen auf Stufe 2 aufzuwerten. Er deckt die Stufe 1 Karte mit der Stufe 2 Drachen-Karte ab.

B

Blaue Spielerin: nutzt einen Zwerg um eine Feen-Karte zu ziehen. Sie hat nun 5.



Runde 4:



A

Gelber Spieler: nutzt einen Zwerg um eine Aufgabe zu erfüllen. Er hat einen Drachen der Stufe 2, erfüllt also die Voraussetzung für diese Aufgabe. Er nimmt die Karte und mischt sie in seinen Helden-Stapel und zieht auch eine neue Drachen-Karte Stufe 1 und legt sie in sein Drachennest. Dann ergänzt er den Expeditions-Bereich.

B

Blaue Spielerin: beschließt auch eine Aufgabe zu erfüllen. Sie hat 4 Feen-Karten und erfüllt so die Voraussetzung einer der aufgedeckten Aufgaben. Sie nimmt die Karte, mischt sie in ihren Helden-Stapel und zieht eine neue Drachen-Karte der Stufe 1. Auch sie ergänzt den Expeditionsbereich.



Im Wechsel führen die Spieler Aktionen aus, bis sie beide alle ihre Zwerge benutzt haben.

Ende einer Epoche

Befinden sich im Expeditions-Bereich weniger als 6 Karten ODER ist es das Ende der 4. Epoche, endet das Spiel.
Wenn nicht, reiche den Erster-Spieler-Marker im Uhrzeigersinn weiter und fahrt fort mit dem Start einer Neuen Epoche.



Spielende

Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt.
Du erhältst Siegespunkte auf folgende Weise:



Erfüllte Aufgaben: Jede Aufgaben-Karte in deinem Helden-Stapel ist so viele Punkt wert, wie auf der jeweiligen Karte angezeigt.



Besiegte Monster: Jede Monster-Karte in deinem Helden-Stapel ist so viele Punkt wert, wie auf der jeweiligen Karte angezeigt.



Gezähmte Drachen: Zu Spielende geben Drachen der Stufe 2 und 3 die auf den Karten angezeigten Siegespunkte.



Königreichs-Tableau: Du erhältst 2 Siegespunkte für jede Produktionslinie, welche du vollendet hast, indem du alle 4 ihrer Siedlungen gebaut hast. Hast du deine Festung gebaut, erhältst du 5 Siegespunkte.



Überzählige Ressourcen: Pro 7 Ressourcen in deiner Schatzkammer erhältst du 1 Siegespunkt. Z.B. wenn du 5 Holz, 3 Gold und 7 Nahrung hast, ergibt das eine Summe von 15 Ressourcen und du erhältst 2 Siegespunkte.

Bei einem Unentschieden siegt der Spieler mit den meisten Monster-Karten. Bleibt es weiterhin bei einem Unentschieden, siegt der Spieler mit den meisten überzähligen Ressourcen.