

DIG DEEPER DWARF – REGELN!

INHALTSVERZEICHNIS

Ziel des Spiels	11
Komponenten	11
Aufbau	12-13
Spielablauf	14
Aktionen ausführen	14
Ressourcen auslegen	15
Schmuckkarte kaufen	15
Aktionskarte herstellen	15
Das Lager	15
Liste aller Aktionen	16-17
Ereigniskarten	18
Spielende und Siegpunkte	18
Liste aller Ereigniskarten	19-20
Eigenschaften (Variante)	20

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel ist es, die meisten Siegpunkte  zu sammeln. Diese erhältet ihr hauptsächlich durch Schmuckkarten. Um Schmuckkarten  zu erwerben, müssen Ressourcen  geschürft  werden. Dabei führt ihr jede Runde Aktionen aus, um Schätze zu sammeln oder euren Widersachern zu schaden!

KOMPONENTEN



18 Minenplättchen

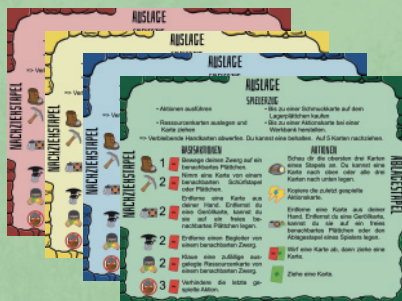
Schürfkarten sind entweder Ressourcen  - oder Geröllkarten. Silber , Gold , Rubin , Diamant  und Smaragd  sind Ressourcenkarten und haben einen Münzwert .



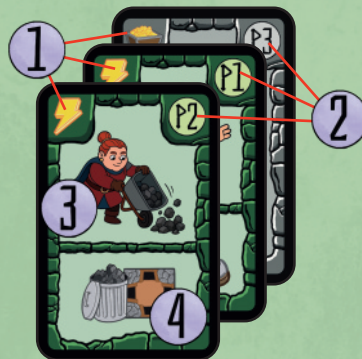
80 Schürfkarten



26 Schmuckkarten



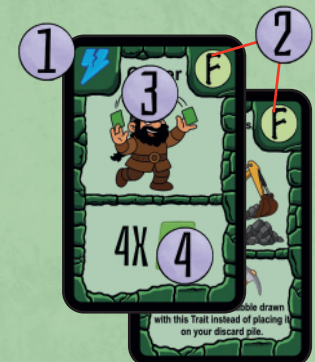
4 Spielertafeln



48 Startkarten



36 Aktionskarten



8 Eigenschaftskarten



4 Zwergenfiguren

1 Kartenart

2 Decksymbol

3 Bild

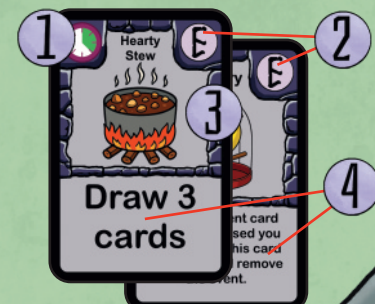
4 Karteneffekt (Münzen, Ressource, Aktion, Siegpunkt, Ereignis)

5 Ressourcenkosten

6 Münzkosten

7 Baukosten

Das Decksymbol ist vor allem für den Aufbau und Abbau wichtig.



27 Ereigniskarten und 3 zusätzliche Geröllkarten

AUFBAU

Jeder Spieler erhält eine Spielertafel und ein Startdeck bestehend aus 12 Startkarten. Die Symbole für die Startkarten sind **P1**-**P4**. Spieler eins bekommt die Karten mit **P1**, Spieler zwei bekommt die mit **P2** und so weiter. Jeder Spieler mischt sein Deck, formt daraus seinen verdeckten Nachziehstapel und zieht 5 Karten.

1

Mischt die Schmuckkarten **S** und teilt sie in zwei gleich große Stapel auf. Legt diese Stapel verdeckt neben das Spielfeld und dreht die jeweils obersten Karten um.

2

Mischt die Aktionskarten **A** und teilt sie in drei gleich große Stapel auf. Legt diese Stapel verdeckt neben das Spielfeld und deckt jeweils die oberste Karte auf.

3

Legt die zwei Startplättchen (Plättchen ohne Rückseite) passend nebeneinander in die Tischmitte. Ein Plättchen ist der Mineneingang, das andere ist das Lagerplättchen.

4

Mischt die Minenplättchen und legt sie als Stapel verdeckt neben das Spielfeld. Zieht drei Minenplättchen und legt sie passend am Mineneingang-Plättchen an. Hierbei müssen die offenen Seiten aneinander liegen.

5

Mischt die Ereigniskarten **E** und platziert diese neben dem Spielfeld. Zieht für jede offene Seite der Minenplättchen an der noch keine Ereigniskarte liegt, eine Ereigniskarte und legt sie offen dort hin. Sollten die offenen Seiten mehrerer Minenplättchen auf die gleiche Position zeigen, legt dort immer maximal eine Ereigniskarte hin. Legt die drei zusätzlichen Geröllkarten **ER** offen neben den Ereigniskarten-Stapel.

6

Mischt die Schürfkarten **M** und legt sie verdeckt neben das Spielfeld. Dies ist der Schürfkarten-Nachziehstapel. Zieht für jede platzierte Ereigniskarte 5 Schürfkarten und legt sie verdeckt darauf, sodass die Ereigniskarte noch sichtbar ist.

7

Jeder Spieler nimmt sich die Zwergenfigur in der Farbe seiner Spielertafel und platziert sie auf dem Mineneingang. Das Spiel beginnt mit dem Spieler, der zuletzt unter der Erde war (Mine, Keller, Tunnel, etc.)!

8

GAME VARIANTS

Für Anfänger

Wenn dies euer erstes Spiel ist, könnt ihr ohne Aktions**A**- und Ereigniskarten **E** spielen. Ignoriert die Schritte **3** und **6** des Aufbaus. Wenn ihr ohne Aktionskarten spielt, benutzt nur die Hälfte der Schürfkarten in Schritt 7. **7**

Glück Auf! Variante

Wollt ihr mit Überraschungs-Ereignissen spielen (höherer Glücksfaktor), platziert für diese Variante in Schritt 6 keine Ereigniskarten auf dem Spielfeld. Zieht stattdessen die unterste Ereigniskarte des Nachziehstapels, sobald ihr die letzte Karte eines Schürfstapels zieht.

Eigenschaften

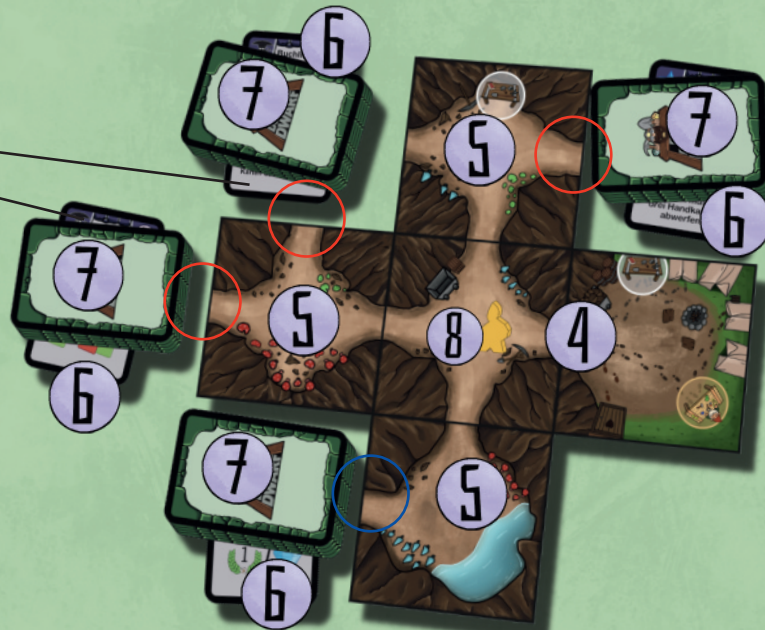
Für noch mehr Abwechslung können die Eigenschaftskarten verwendet werden (siehe Seite 20). Bevor das Spiel beginnt, zieht jeder Spieler 2 Eigenschaftskarten, sucht sich eine davon aus und legt sie in die eigene Auslage.



AUFBAU

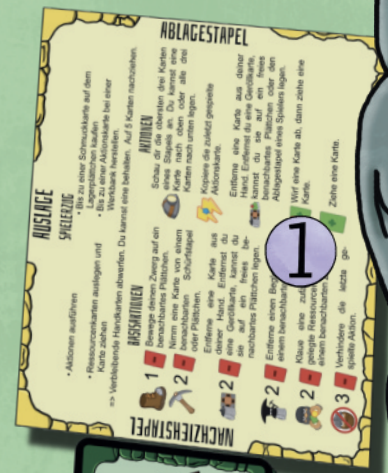
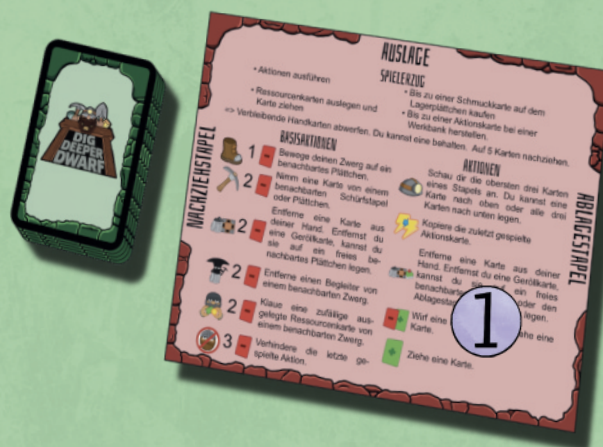


Die Ereigniskarten werden offen platziert. Während des Spiels könnt ihr diese jederzeit ansehen. Das Ereignis wird sofort ausgeführt, wenn der dazugehörige Schürfstapel entfernt wurde (siehe Seite 18).



Beispiel eines Aufbaus:

Das untere Plättchen hat eine offene Seite, folglich wird eine Ereigniskarte an die offene Seite gelegt (Blau). Das linke Plättchen hat zwei offene Seiten, dort wird ebenfalls jeweils eine Ereigniskarte platziert (Rot). Das obere Plättchen hat ebenfalls zwei offene Seiten. Auf einer Seite liegt allerdings bereits eine Ereigniskarte. Daher wird dort keine weitere Ereigniskarte platziert (Gelb). Auf der anderen Seite ist noch keine Ereigniskarte, also wird hier noch eine platziert. Daraufhin werden auf jeder Ereigniskarte 5 verdeckte Schürfkarten platziert.



SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler spielen alle der Reihe nach im Uhrzeigersinn ihre Züge.
Dabei ist ein Zug in 2 Phasen unterteilt:

1. HANDLUNGSPHASE

In der Handlungsphase spielen die Spieler ihre Handkarten aus. Dabei können sie folgende vier Handlungen in beliebiger Reihenfolge durchführen:

- **Aktionen durchführen** 
- **Ressourcen auslegen** 
- **Schmuckkarte**  **im Lager kaufen (1x pro Zug)**
- **Aktionskarte**  **im Lager oder bei einer Werkbank herstellen (1x pro Zug)**

Im eigenen Zug kannst du so viele Aktionskarten ausspielen und unterschiedliche Basisaktionen durchführen, wie du möchtest (siehe "Aktionen ausführen" für Details und Einschränkungen). Du kannst so viele Ressourcenkarten auslegen, wie du möchtest. Die Handlungen Schmuckkarte kaufen und Aktionskarte herstellen können jeweils nur einmal pro Zug durchgeführt werden.

2. ENDPHASE

Wenn du keine weiteren Handlungen  vornehmen kannst oder möchtest, leg deine verbleibenden Handkarten auf deinen Ablagestapel. Dabei kannst du dich entscheiden, eine Handkarte deiner Wahl zu behalten. Alle in diesem Zug genutzten Aktionskarten werden nun ebenfalls auf den Ablagestapel ihrer Besitzer gelegt. Ausgelegte Ressourcenkarten  bleiben in deiner Auslage liegen.

Dann ziehst du Karten nach bis du wieder 5 Handkarten hast. Sollte dein Nachziehstapel leer sein, wenn du eine Karte ziehen musst, misch deinen Ablagestapel und bilde damit einen neuen Nachziehstapel. Im Anschluss ist der Spieler zu deiner Linken an der Reihe.

Ein Spieler wirft alle seine Karten am Ende seines Zuges ab. Dabei kann er eine Karte behalten. Dann zieht er auf 5 Karten nach, sofern keine Effekte etwas anderes sagen.

AKTIONEN AUSFÜHREN

Aktionen  kannst du ausführen, indem du entweder Aktionskarten  ausspielst oder eine Basisaktion ausführst.

Wenn du eine Aktionskarte verwenden willst, spielst du diese offen vor dir aus und kannst dann die darauf abgebildeten Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Du musst nicht alle Aktionen ausführen, allerdings muss die Karte abgehandelt sein, bevor du eine andere Handlung ausführen kannst. Jede nicht genutzte Aktion ist verloren und hat keinen Effekt.

Um eine Basisaktion auszuführen, musst du die entsprechende Anzahl an beliebigen Karten von deiner Hand auf deinen Ablagestapel legen (siehe unten). Du kannst in einem Zug jede Basisaktion nur einmal durchführen.

Eine kurze Beschreibung der Aktionen ist auf deiner Spielertafel. Eine genauere Beschreibung findest du auf den Seiten 16 und 17.

Basisaktionen



Bewegen

- 1x



Schürfen

- 2x



Karte entfernen

- 2x



Ressource klauen

- 2x



Begleiter vertreiben

- 2x



Pläne vereiteln

- 3x



Jede Basisaktion kann nur einmal pro Zug durchgeführt werden!



RESSOURCEN AUSLEGEN

Lege eine Ressourcenkarte  offen in deiner Auslage aus. Immer, wenn du eine Ressourcenkarte auslegst, kannst du sofort eine Karte von deinem Nachziehstapel ziehen. Sollte dein Nachziehstapel leer sein, mische vorher deinen Ablagestapel. Die Ressourcen sind Silber , Gold , Rubin , Diamant  und Smaragd .



Beispiel Spielerauslage

Ausgelegte Ressourcenkarten kannst du zum **Kaufen von Schmuckkarten** verwenden. Sie werden in der **Endphase** nicht abgeworfen und bleiben in der **Auslage**, können dort allerdings auch von anderen Spielern gestohlen werden.

SCHMUCKKARTE KAUFEN

Wenn du auf dem Lagerplättchen stehst, kannst du einmal pro Runde eine Schmuckkarte  von einem der Schmuckkarten-Stapel kaufen. Um dies zu tun, kannst du entweder die Münzkosten  unten rechts zahlen oder du zahlst die passenden Ressourcen, die unten links abgebildet sind. Wenn du mehr Münzen als benötigt bezahlst, verfallen die zu viel gezahlten Münzen. Die Karten, die du für den Kauf nutzt, können sowohl von deiner Hand als auch aus deiner Auslage stammen. Entferne die genutzten Karten danach aus dem Spiel. Die gekaufte Schmuckkarte kommt auf deinen Ablagestapel. Decke danach die oberste Karte des genutzten Schmuckkarten-Stapels auf.

Entferne jede Karte aus dem Spiel, die zum Bezahlen einer Schmuckkarte genutzt wird!



Du möchtest den **Silberrubiring**  kaufen. Dies kannst du tun, indem du entweder mit einer **Silber**  - und einer **Rubin**  -Karte  oder beliebigen Karten mit einem Gesamtwert von mindestens 7 Münzen  bezahlst . Dies kannst du beispielsweise mit 2 **Gold**  und einer **Diamant**  -Karte tun.

AKTIONSKARTE HERSTELLEN

Wenn du auf einem Minenplättchen mit einer Werkbank oder im Lager stehst, kannst du einmal pro Runde eine Aktionskarte  herstellen. Lege dafür eine Anzahl an Karten von deiner Hand ab, wie unten links auf der gewünschten Aktionskarte auf einem der Aktionskartenstapel abgebildet ist. Solltest du nicht genügend Karten auf der



Werkbank

3 
Wirf 3 Karten ab.

Hand haben, kannst du dir die entsprechende Aktionskarte nicht kaufen. Lege die gerade gekaufte Aktionskarte auf deinen Ablagestapel. Decke im Anschluss die oberste Karte des genutzten Aktionskarten-Stapels auf.

DAS LAGER

Das Lager befindet sich auf dem Startplättchen benachbart zum Mineneingang. Wenn du im Lager bist, kannst du Schmuckkarten kaufen und Aktionskarten herstellen. Solange du auf dem Lagerplättchen stehst, kannst du nicht beklaut werden.

Solltest du deinen Zug auf dem Lagerplättchen begonnen UND beendet haben, musst du eine Gebühr zahlen. Entferne dafür eine beliebige Ressourcenkarte  aus deiner Hand oder Auslage. Solltest du die Gebühr nicht zahlen können, darfst du am Ende deiner Runde deine Handkarten nur auf 3 Karten auffüllen. Auf dem Lager können niemals Geröllkarten platziert werden.



Lagerplättchen

Im Lager bist du geschützt, allerdings musst du eine Gebühr zahlen, wenn du zu lange dort bleibst.

LISTE ALLER AKTIONEN

BEWEGEN



Bewege deinen Zwerg auf ein benachbartes Plättchen. Zwei Plättchen sind benachbart, wenn sie mit offenen Seiten direkt verbunden sind. Du kannst dich nicht bewegen, wenn auf deinem aktuellen Plättchen oder dem Zielplättchen eine Geröllkarte liegt.

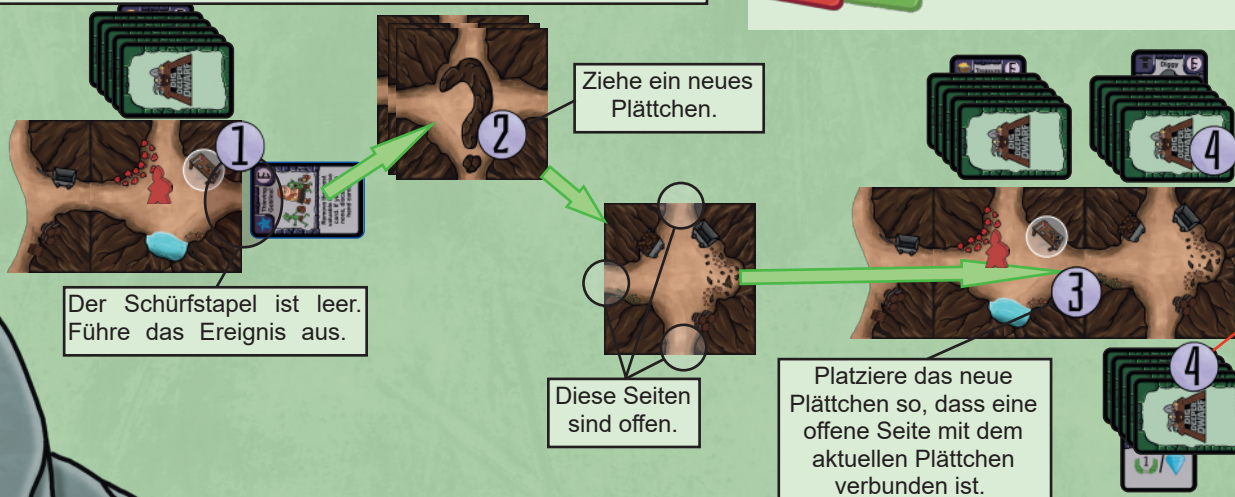
SCHÜRFEN



Nimm eine Schürfkarte oder offene Geröllkarte von deinem aktuellen Plättchen, einem benachbarten Plättchen oder einem benachbarten Schürfstapel und lege die Karte auf deinen Ablagestapel. Du kannst dir die Karte ansehen. Ein Schürfstapel ist benachbart, wenn eine offene Seite deines aktuellen Plättchens direkt zu dem Stapel zeigt. Wenn du die letzte Karte von einem Schürfstapel gezogen hast, handle sofort die aufgedeckte Ereigniskarte ab (Seite 18) und lege dann ein neues Plättchen an (siehe unten).

MINENPLÄTTCHEN ANLEGEN

Wird die letzte Karte eines Schürfstapels gezogen, muss anschließend die darunterliegende Ereigniskarte **1** abgehandelt werden. Danach wird ein neues Minenplättchen gezogen **2**. Der Spieler, der die letzte Karte genommen hat, legt das Plättchen so an, dass eine offene Seite zu seiner aktuellen Position zeigt **3**. An jede neue offene Seite wird eine Ereigniskarte sowie 5 Schürfkarten angelegt **4**, es sei denn dort liegt bereits ein Schürfstapel mit Ereigniskarte.



KARTE ENTFERNEN



Entferne eine Karte von deiner Hand aus dem Spiel. Wenn du eine Geröllkarte entfernst, kannst du diese stattdessen auf ein benachbartes Plättchen legen, sofern dort kein Zwerg steht. Auf das Lagerplättchen kann kein Geröll gelegt werden.

GERÖLL GEBEN



Entferne eine Karte von deiner Hand aus dem Spiel. Wenn du eine Geröllkarte entfernst, kannst du diese stattdessen auf ein benachbartes Plättchen legen, sofern dort kein Zwerg steht oder du kannst die Karte auf den Ablagestapel eines anderen Spielers legen.

KARTE ZIEHEN



Ziehe eine Karte von deinem Nachziehstapel. Sollte dein Nachziehstapel gerade leer sein, mische deinen Ablagestapel und ziehe dann die Karte. Bedenke, dass gespielte Aktionskarten erst in der Endphase auf den Ablagestapel gelegt werden; sollten sowohl dein Nachzieh- als auch dein Ablagestapel leer sein, kannst du keine Karte ziehen.

Wenn die Aktion "Karte ziehen" verwendet wird, kann nicht die Aktion "Ressource klauen" derselben Karte verwendet werden.

KARTE ABWERFEN UND KARTE ZIEHEN



Lege eine Karte aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel. Ziehe danach eine Karte von deinem Nachziehstapel.

LISTE ALLER AKTIONEN

PLÄNE VEREITELN



Verhindere die letzte gespielte Aktion ⚡. Benutze diese Aktion, nachdem ein anderer Spieler eine Aktion gespielt hat (Aktionskarte , Basisaktion, Begleiter  oder Eigenschaft , sofern nicht anders angegeben), um zu verhindern, dass er diese Aktion ausführen kann. Diese Aktion kann auch im Zug eines anderen Spielers benutzt werden.

Die Aktion des Spielers wird nicht ausgeführt. "Pläne vereiteln" kann ebenfalls verhindert werden. Sollte dies geschehen, wird die ursprüngliche Aktion durchgeführt, sofern sie nicht erneut verhindert wird. Wenn eine Aktion verhindert wird, mit der ein Spieler eigentlich eine Handkarte hätte abwerfen sollen, wird diese Handkarte nicht abgeworfen (bspw. "Karte entfernen").

Wenn eine Aktionskarte mit "Pläne vereiteln" weitere Aktionen enthält, werden diese, nachdem das Verhindern durchgeführt wurde, in umgekehrter Reihenfolge abgehandelt, wie die Karten gespielt wurden (die zuletzt gespielte Karte wird also zuerst ausgeführt, dann die vorletzte, usw.); siehe Beispiel.

Auch wenn eine Aktionskarte mehrere Aktionen enthält, kann "Pläne vereiteln" nur eine Aktion verhindern. Wenn eine Basisaktion vereitelt wurde, kann der Spieler in diesem Zug die Basisaktion nicht erneut durchführen.

Es ist nur möglich, Aktionen mit "Pläne vereiteln" zu verhindern. Handlungen können nicht verhindert werden.

Beispiel: Spieler A möchte "Schürfen" und dann "Bewegen". Spieler B verhindert das "Schürfen" mit einer Karte, die sowohl "Pläne vereiteln" als auch "Geröll geben" enthält. Spieler A verhindert dann das Verhindern von Spieler B mit einer Basisaktion, wodurch er wieder "Schürfen" benutzen dürfte. Allerdings wird das nun durch Spieler C, mit einer Karte, die sowohl "Pläne vereiteln" als auch "Schürfen" enthält, verhindert. Nun kann Spieler A wirklich nicht schürfen. Spieler C ist zuerst dran zu "Schürfen", dann kann Spieler B "Geröll geben" und zum Schluss kann sich Spieler A "Bewegen".



AKTIONSKARTE KOPIEREN



Benutze diese Aktion, nachdem eine Aktionskarte ⚡ gespielt wurde, um deren Aktionen zu kopieren. Führe die kopierten Aktionen sofort aus. Diese Aktion kann auch im Zug eines anderen Spielers benutzt werden. Es ist nicht möglich, eine Basisaktion zu kopieren.

RESSOURCE KLAUEN



Klaue eine zufällige Ressourcenkarte  aus der Auslage eines benachbarten Zwergs und lege sie auf deinen Ablagestapel. Wenn die Aktion "Ressource klauen" mittels Karte ausgeführt wird, kann nicht die Aktion "Karte ziehen" derselben Karte verwendet werden

NACHFORSCHEN



Schau dir die obersten 3 Karten eines beliebigen Stapels an (bspw. Schmuckkarten- oder Schürfstapel). Du kannst eine Karte nach oben legen oder alle 3 Karten unter den Stapel legen (behalte die Reihenfolge der Karten ein). Solltest du für "Nachforschen" einen Schmuckkarten- oder Aktionskarten-Stapel ausgewählt haben, wird die oberste Karte danach wieder aufgedeckt.



BEGLEITER VERTREIBEN

Entferne einen beliebigen Begleiter  (siehe Seite 18) eines benachbarten Zwergs aus dem Spiel. Deine eigenen Begleiter kannst du nicht vertreiben (außer du betrittst das Lager).

Benachbart

Zwei Plättchen sind benachbart, wenn sie mit offenen Seiten direkt verbunden sind. Ein Schürfstapel ist benachbart, wenn eine offene Seite deines aktuellen Plättchens direkt zu dem Stapel zeigt. Zwerge sind benachbart, wenn sie auf dem gleichen Plättchen stehen oder deren Plättchen durch zwei offene Seiten direkt verbunden sind.

Beispiel: Der rote Zwerg ist benachbart zu gelb und grün, aber nicht zu den blauen.



Während des Spiels kann es passieren, dass eine offene Seite zu einer geschlossenen Seite zeigt. Das ist ok, allerdings sind diese Plättchen nicht verbunden oder benachbart.

EREIGNISKARTEN

Nimmt ein Spieler die letzte Schürfkarte von einem Schürfstapel, führt er im Anschluss die darunterliegende Ereigniskarte aus. Es gibt folgende Arten von Ereignissen:

BEGLEITERKARTEN



Begleiter erlauben es dir, weitere Aktionen durchzuführen. Begleiter werden in der Auslage des Spielers platziert, der die Ereigniskarte ausführt. Sie können mit Aktionen von anderen Spielern vertrieben werden. Jeder Spieler kann maximal zwei Begleiter gleichzeitig in der Auslage haben. Wenn ein Spieler einen dritten Begleiter bekäme, muss er vorher einen seiner zwei aktuellen Begleiter aus dem Spiel entfernen. Alle deine Begleiter verschwinden, sobald du das Lagerplättchen betrittst (sie sind sehr schüchtern).

Du kannst pro Zug eine Begleiteraktion durchführen. Um eine Begleiteraktion durchzuführen, musst du eine beliebige Handkarte abwerfen. Aktionen von Begleitern können ebenfalls mit "Pläne vereiteln" verhindert werden.

SOFORTEREIGNISSE



Sofortereignisse treten direkt in Kraft, wenn das Ereignis ausgeführt wird. Danach wird die jeweilige Karte aus dem Spiel entfernt.

DAUEREREIGNISSE



Dauerereignisse sind alle Karten mit Effekten, die für einen längeren Zeitraum aktiv sind oder die du zu einem bestimmten Zeitpunkt nutzen kannst. Jeder Effekt beschreibt, wann er endet. Wenn ein Effekt endet, wird diese Karte aus dem Spiel entfernt. Dauerereignisse werden entweder in die Auslage eines Spielers oder auf ein Plättchen gelegt und können sowohl positive als auch negative Auswirkungen haben. Sofern nicht anders angegeben, können Dauerereignisse nur im eigenen Zug aktiviert werden.

SIEGPUNKTE- UND RESSOURCENKARTEN



Einige Ereigniskarten können Siegpunkte  geben oder als Ressourcenkarte genutzt werden. Platziere diese Karten in der Auslage des ausführenden Spielers. Diese Karten können nicht geklaut werden.

SPIELLENDE UND SIEGPUNKTE

Das Spiel endet sofort, sobald ein Schürfstapel aufgebaut werden müsste, aber nicht mehr genügend Schürfkarten im entsprechenden Nachziehstapel vorhanden sind. Das Spiel endet auch dann, wenn keine Schürfkarten mehr auf dem Spielfeld sind.

SIEGPUNKTE

1. Zähle alle (positiven und negativen) Siegpunkte  auf deinen Karten (in Auslage, Ablagestapel und Hand) zusammen.
2. Zähle den Münzwert  deiner Ressourcenkarten  zusammen. Für jeweils 5 Münzen erhältst du einen weiteren Siegpunkt.
3. Der Spieler mit den meisten Geröllkarten  bekommt 2 zusätzliche Siegpunkte. Wenn mehrere Spieler die meisten Geröllkarten haben, bekommt jeder von ihnen 2 zusätzliche Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Münzen hat, welche nicht in Siegpunkte umgewandelt wurden. Sollte auch da Gleichstand herrschen, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten im Deck.



LISTE ALLER EREIGNISKARTEN

BEGLEITER

BUCHLING

Aktion: Schau dir die obersten 3 Karten deines eigenen Nachziehstapel an. Du kannst bis zu 2 dieser Karten auf deinen Ablagestapel legen und den Rest auf deinen Nachziehstapel (behalte die Reihenfolge der Karten bei)

DIGGY

Aktion: "Schürfen" 

GLOTZERICH

Aktion: "Nachforschen"  Allerdings kannst du mit seiner Aktion nur benachbarte Schürfstapel ansehen.

HÖHLENDÜSLING

Aktion: 2x "Bewegen" 

KARTENSEITLING

Aktion: "Karte ziehen"  + "Karte abwerfen und Karte ziehen" 

LANGFINGERHUT

Aktion: "Ressource klauen" 

MYCOLUS MAXIMUS

Einmal pro Runde (die Runde startet beim Startspieler), Aktion: "Pläne vereiteln"  Diese Aktion kann auch außerhalb deines Zuges benutzt werden, allerdings kannst du mit Mycolus nur Aktionen verhindern, die dich oder deine ausgelegten Karten als Ziel haben

STEINBEISSERL

Aktion: Entferne eine Geröllkarte von deiner Hand aus dem Spiel.

STINKMORCHLI

Aktion: "Begleiter vertreiben"  Wenn du Stinkmorchli bekommst, musst du alle anderen deiner Begleiter entfernen und du kannst keine neuen Begleiter bekommen, solange du Stinkmorchli dabei hast.

SIEGPUNKTE-/RESSOURCENKARTEN

SCHATZ (es gibt 4 unterschiedliche "Schatz"-Karten) Jeder Schatz ist am Ende des Spiels einen Siegpunkt  wert, alternativ können sie beim Kauf von Schmuckkarten als entsprechende Ressource  genutzt werden (in dem Fall wird die Karte regulär aus dem Spiel entfernt und bringt keine Siegpunkte mehr). Schätze können nicht geklaut werden.

DAUEREREIGNISSE

DEFTIGER EINTOPF

Du kannst den Eintopf einmalig in deinem Zug nutzen, um sofort 3 Karten zu ziehen (dies gilt nicht als Aktion und kann nicht vereitelt werden).

HARNDRANG

Solange du diese Karte hast, musst du eine zusätzliche Karte ablegen, wenn du eine Aktionskarte ohne die Aktion "Bewegen" oder eine Basisaktion außer "Bewegen" spielst. Entferne "Harndrang", wenn du das Lagerplättchen betrittst.

HÖHLENHÄNDLER

Lege den Höhlenhändler auf das Minesplättchen, das nun neu aufgedeckt wird. Wenn ein Zwerg in seinem Zug auf diesem Plättchen steht, kann er eine Schmuckkarte  kaufen, als befände er sich auf dem Lagerplättchen. Entferne den Händler danach aus dem Spiel.

HÖHLENOTTER

Lege den "Höhlenotter" auf das neu aufgedeckte Minesplättchen. Auf dem Plättchen mit dem Otter kann ein Spieler im eigenen Zug 3 Geröllkarten  von seiner Hand aus dem Spiel entfernen und sich dafür die aufgedeckte Schmuckkarte  mit den wenigsten Siegpunkten  aus dem Shop nehmen. Entferne "Höhlenotter" anschließend aus dem Spiel.

KANARIENVOGEL

Wenn eine Ereigniskarte ausgeführt oder ein Dauerereignis durch einen anderen Spieler aktiviert wird, kannst du "Kanarienvogel" aus dem Spiel entfernen. Die Ereigniskarte bzw. das Dauerereignis wird dann ebenfalls aus dem Spiel entfernt und hat keinen Effekt.

KATZENGOLD

Das nächste Mal, wenn du Gold  auslegen oder für einen Kauf nutzen willst, musst du die Goldkarte und "Katzengold" stattdessen aus dem Spiel entfernen und dafür eine Geröllkarte  aus dem Vorrat auf deinen Ablagestapel legen. Solltest Du keine weitere Goldkarte ausgeben, wird der Kauf abgebrochen (die anderen Ressourcen kommen auf deinen Ablagestapel).

TELEPORTER

Du kannst die Karte einmalig in deinem Zug einsetzen, um die Positionen zweier Zwerge miteinander zu tauschen. Die beiden Zwerge dürfen maximal 5 Bewegungen voneinander entfernt sein.

TRANSPORTTUNNEL

Du kannst "Transporttunnel" einmalig in deinem Zug einsetzen, um einen beliebigen Zwerg auf ein Minesplättchen zu setzen, das maximal 5 Bewegungen weit von ihm entfernt ist und auf dem sich kein Geröll befindet. Entferne "Transporttunnel" danach aus dem Spiel.

ZWERG VAMPIRFLEDERMÄUSE

Solange diese Karte bei dir ausliegt, kannst du deine Handkarten am Ende deines Zuges nur auf maximal 4 Karten auffüllen. Entferne diese Karte, wenn du das Lagerplättchen betrittst.

LISTE ALLER EREIGNISKARTEN

SOFORTEREIGNISSE

DIEBISCHE GOBLINS!

Die Goblins klauen dir die Ressourcenkarte  mit dem höchsten Münzwert  aus deiner Auslage (bei Gleichstand entscheidest du). Entferne sie aus dem Spiel. Solltest du keine Ressourcenkarte mit einem Münzwert in der Auslage haben, musst du all deine Handkarten abwerfen.

MONSTER!

Alle Zwerge innerhalb von drei Bewegungen Reichweite müssen drei Handkarten abwerfen.

STOLLENEINSTURZ!

Wenn Du diese Karte auslöst, platziere eine Geröllkarte  auf deinem aktuellen Minenplättchen und auf dem Minenplättchen, das nun neu aufgedeckt wird.

VERTRAUTES WERKZEUG!

Du kannst dir sofort eine aufgedeckte Aktionskarte  von einem der Aktionskarten-Stapel nehmen.

WASSEREINBRUCH!

Wirf alle deine Handkarten ab. Danach bewegst du dich 3 Mal auf kürzestem Weg Richtung Lager (bei mehreren gleich langen Wegen entscheidest du). Wenn du das Lager dadurch nicht erreichst hast, ziehst du am Ende deines Zuges maximal 3 Karten nach. Wenn du auf dem Weg zum Lager über ein Minenplättchen mit einem anderen Zwerg gehst, muss er 3 seiner Handkarten abwerfen und dir folgen.

PROMO – GEBURTSTAGSFEIER!

Hiveworld + Spieldurst werden 20, ein Grund zu feiern!

Wenn diese Karte ausgelöst wird, wählt jeder Spieler eine Ressourcen- oder Geröllkarte von der Hand oder aus der Auslage und legt sie in die Mitte. Sieh sie dir an und gib jedem Spieler eine der Karten.

Falls jemand keine der Karten auf der Hand oder in der Auslage hat, nimmt er eine aus seinem Ablagestapel. Falls dort auch keine sein sollten, sucht er eine aus dem Nachziehstapel und mischt danach.

Nicht enthalten, aber bei deinem Fachhändler erhältlich – solange der Vorrat reicht!

EIGENSCHAFTEN (VARIANTE)

Du kannst die Eigenschaftskarten  verwenden, um mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen. Bevor das Spiel beginnt, zieht jeder Spieler zwei Eigenschaftskarten und wählt eine davon aus. Sofern nicht anders angegeben, kannst du deine Eigenschaft jederzeit während deines Zuges oder in der Endphase eines Gegners aktivieren. Sofern nicht anders angegeben, können Eigenschaften, die normale Aktionen beinhalten, mit "Pläne vereiteln" verhindert werden. Nachdem du deine Eigenschaft verwendet hast, wird diese aus dem Spiel entfernt.

ERFINDERISCH

Wenn du an einer Werkbank eine Aktionskarte  hergestellt hast, kannst du eine beliebige weitere Aktionskarte kostenlos herstellen, nachdem die neue Karte aufgedeckt wurde.

FLEXIBEL

Führe 4x "Karte ziehen" aus

FLINK

Führe bis zu 2x "Bewegen" aus. Dabei zählen nebeneinander liegende Plättchen als benachbart (egal, ob mit offenen Seiten verbunden oder nicht). Du kannst dich dabei über Plättchen bewegen, auf denen Geröllkarten  liegen, sofern du dort nicht stehen bleibst.

GUT VORBEREITET

Führe "Pläne vereiteln" und eine beliebige Basisaktion aus. Diese Eigenschaft ist jederzeit spielbar und kann nicht mit "Pläne vereiteln" verhindert werden.

ORDNUNGS-LIEBEND

Entferne zwei Geröllkarten  von deiner Hand und ziehe eine Karte.

REDEGEWANDT

Wenn du eine Schmuckkarte  kaufst, kannst du eine beliebige Ressource  in den Kosten ignorieren.

STARK

Entferne eine Geröllkarte  von deiner Hand, von einem benachbarten Plättchen oder deinem aktuellen Plättchen. Du kannst das Geröll auf einem Plättchen in bis zu drei Schritten Entfernung platzieren (auch wenn sich dort gerade ein Zwerg befindet). Ziehe danach eine Karte.

UNERMÜDLICH

Führe bis zu 2x "Schürfe" aus. Falls du dabei "Geröll"  schürfst, kannst du die Geröllkarte(n) direkt aus dem Spiel entfernen, anstatt sie auf deinen Ablagestapel zu legen.

Ich bedanke mich ganz doll bei allen Leuten, die geholfen haben, dieses Spiel zu entwickeln. Besonderer Dank geht dabei an meine Frau, unsere Familien und Freunde für deren Zeit und Feedback. Ich bedanke mich außerdem für die tolle Unterstützung aus den verschiedensten Communities.

Eure Hilfe war von unschätzbarem Wert für mich. **Vielen Dank!** (Robin)

Autor: Robin Westphal **Design:** Robin Westphal **Redaktion:** Hiveworld + Spieldurst Crew

Art and Illustration: Aaron Wood and Robin Westphal; Bei einigen Illustrationen griff Robin Westphal unterstützend auf KI-Tools zurück.

Aktion 2 - Christopher Ruddat, Hohe Str. 18-22, 50667 Köln, info@aktion-2.de; Hergestellt in Polen

Dig Deeper Dwarf © Copyright 2023 Blissfutz Games All Rights Reserved