

Jerome Badoux

MINI

MINERS

EXIT

REGELHEFT



MINI MINERS

*Hoch in den Zwergenbergen wurde eine alte Mine entdeckt!
Die Reichtümer der Mine, voller Gold und Diamanten, entfachen das Begehren aller. Die Zwergenclans setzen ihre Minenarbeiter und Handwerker an die Arbeit, um den lauernden Gefahren der Tiefe zu trotzen.
Aber wenn so viel auf dem Spiel steht, kommen die schlimmsten Instinkte auf...
Sei mutig genug, dich diesen Gefahren zu stellen, und grosse Belohnungen warten auf dich!
Wer wird am reichsten?*

*So beginnt
den Goldrausch!*



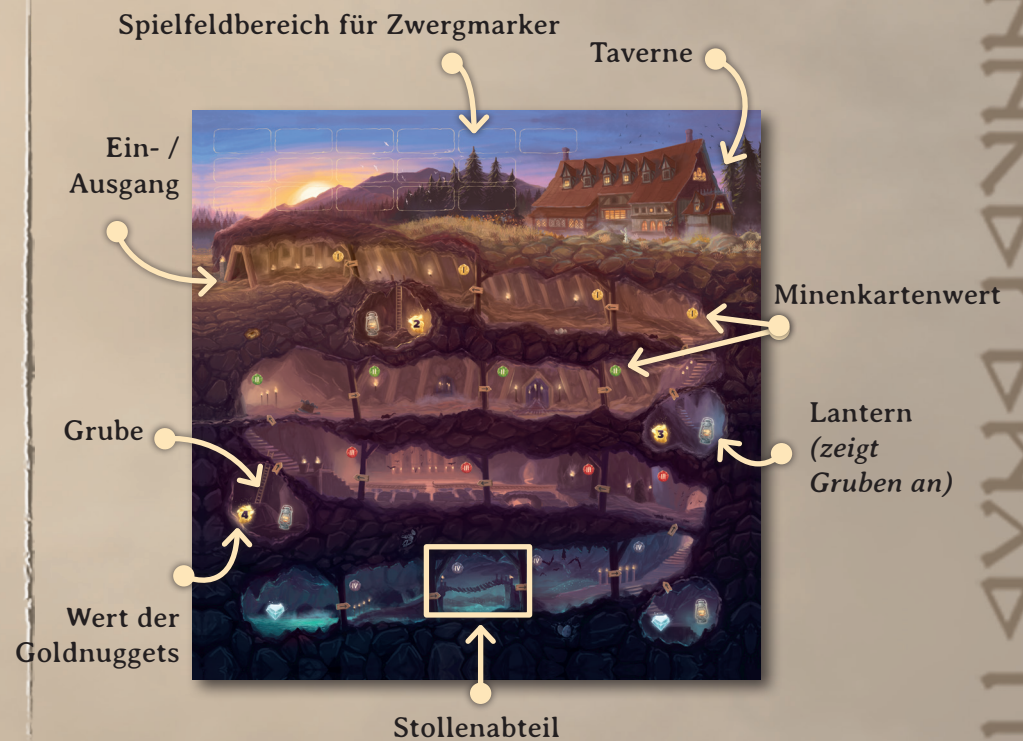
SPIELMATERIAL

- 1x Regelheft
- 4x Hilfsblätter
- 1x Spielbrett
- 18x Zwergfiguren
- 18x Standfüsse
- 18x Zwergmarker
- 18x Zwergenkarten
- 36x Werkzeugkarten

- 40x Minenkarten
- 8x Ereigniskarten
- 16x Standardmarker
- 5x Bonusmarker
- 52x Goldnuggets
- 14x Diamanten
- 1x Erster-Spieler-Marker (für die optionalen Regeln)
- 6x Einsturzmarker

AUFBAU EINER ZWERGENKARTE

SPIELBRETTÜBERSICHT



SPIELAUFBAU

- 1) Legt das Spielbrett in die Mitte zwischen die Spieler.
- 2) (Für ein vereinfachtes Spiel, siehe Abschnitt „Vereinfachtes Spiel“ im Kapitel „Optionale Regeln“, Seite 14).

Mischt die 16 Standardmarker und verteilt sie zufällig und aufgedeckt auf jedes Feld des Spielbretts, ausser auf den Gruben und dem letzten Feld mit dem Diamanten.



3) Mischt die 5 Bonusmarker und verteilt sie zufällig und aufgedeckt auf jede Grube und auf das letzte Feld mit dem Diamanten.



4) Mischt die Werkzeugkarten und legt den Stapel verdeckt neben dem Spielbrett. Zieht anschliessend 5 Karten und legt sie aufgedeckt neben den Stapel. Dies ist der Marktbereich.



5) Trennt die Minenkarten nach der Farbe ihrer Rückseiten, um 4 Stapel mit 4 verschiedenen Farben zu bilden. Mischt jeden Stapel und legt sie dann neben dem Spielbrett. Lasst etwas Platz für den Abwurfstapel.



6) Mischt die Ereigniskarten und legt den Stapel verdeckt neben dem Spielbrett. Zieht eine Karte und legt sie aufgedeckt neben den Stapel. Diese Karte zeigt das Ereignis, das in der ersten Runde stattfindet.



- 7) Jeder Spieler erhält 6 Goldnuggets

(Diamanten sind 7 Goldnuggets wert), die den persönlichen Vorrat bilden. Die restlichen Goldnuggets und Diamanten bilden den Goldvorrat.

8 Goldnuggets bei 2 oder 3 Spielern

8) Wählt 16 Zwergenkarten oder zieht sie zufällig. Mit diesen Karten werdet ihr spielen, die übrigen Karten kommen zurück in die Spielschachtel.

15 bei 3 Spielern und 12 bei 2 Spielern

9) Sucht und platziert für jede Zwergenkarte die passende Zwergfigur neben dem Spielbrett.

10) (Optional) Platziert die passenden Zwergmarker mit der farbigen Seite nach oben auf den entsprechenden Spielfeldbereich, ihren Initiative-Werten nach aufsteigend. (Diese Marker sind optional und erinnern einfach daran, welche Zwerge sich im Spiel befinden.)



11) Mischt die Zwergenkarten und teilt 4 davon an jeden Spieler aus.



5 bei 3 Spielern und 6 bei 2 Spielern

12) Platziert die 6 Einsturzmarker neben dem Spielbrett.

SPIELREGELN

DAS SPIEL GEWINNEN

Das Spiel wird in drei Runden gespielt. In jeder Runde wirst du Zwerge rekrutieren, ausrüsten und in die Mine schicken um so viel Gold wie möglich zu graben.

Am Ende der dritten Runde gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft in 3 Runden ab, von denen jede aus 5 Phasen besteht:

- 1) **Rekrutierungsphase** Die Spieler wählen die Zwerge aus, mit denen sie in jeder Runde spielen möchten.
- 2) **Marktphase** Die Spieler können Werkzeuge kaufen, um ihre Zwerge auszurüsten.
- 3) **Platzierungsphase** Die Spieler platzieren ihre Zwerge strategisch in der Reihenfolge ihrer Initiative-Werte in die Mine.
- 4) **Sammelphase** Die Zwerge graben nach Goldnuggets und versuchen dann mit ihrer Beute aus der Mine zu fliehen.
- 5) **Erholungsphase** Mit dieser Phase endet die Runde. Die Spieler bauen das Spielbrett neu auf, um eine neue Runde vorzubereiten.

SPIELANLEITUNG

Nach dem Aufbau beginnt direkt die Rekrutierungsphase.

REKRUTIERUNGSPHASE

Ihr nehmt die Zwergenkarten, die ihr gezogen habt. Ihr wählt je eine Karte, die ihr verdeckt vor euch legt, und gebt die übrigen Karten nach links weiter. Aus den von rechts erhaltenen Karten wählt ihr dann eine neue Karte, die ihr verdeckt vor euch legt, und so weiter, bis alle Karten verteilt wurden. *(Die letzte Karte wird automatisch neben den zuvor ausgewählten Karten gelegt.)*

In den folgenden Runden wird die Reihenfolge jedes Mal

umgekehrt, d.h. in der zweiten Runde werden die Karten gegen den Uhrzeigersinn weitergegeben und in der dritten wieder im Uhrzeigersinn.

Sobald alle Zwerge ausgewählt wurden, müsst ihr je einen Zwerg abwerfen, mit dem ihr diese Runde nicht spielen möchtet (der aber in der folgenden Runde wieder verfügbar sein wird). Legt die abgeworfene Zwergenkarte zusammen mit der entsprechenden Zwergfigur neben dem Spielbrett. Wenn ihr mit den Zwergmarker spielt, legt den entsprechenden Marker mit der grauen Seite nach oben.

Anschliessend deckt ihr eure 3 ausgewählten Zwergenkarten auf und legt sie alle offen vor euch hin.

4 bei 3 Spielern und 5 bei 2 Spielern

Nehmt die entsprechenden Zwergfiguren für jeden gewählten Zwerg.

MARKTPHASE

Wer den Zwerg mit dem niedrigsten Initiative-Wert besitzt, beginnt. Du kannst während deiner Marktphase 1 Goldnugget ausgeben, um die oberste Karte vom Werkzeugkartenstapel zu ziehen, oder 2 Goldnuggets zahlen, um eine der offenen Karten in der Marktzone zu wählen. Sobald eine Karte in der Marktzone gekauft wurde, wird sie sofort durch die oberste Karte des Werkzeugkartenstapels ersetzt. (Falls irgendwann 3 identische Werkzeugkarten in der Marktzone aufgedeckt werden, müssen alle Werkzeugkarten zusammen mit dem Abwurfstapel wieder neu gemischt und 5 neue Karten gezogen werden, die aufgedeckt in die Marktzone kommen.)

Wenn du Gold aus gibst, musst du die entsprechende Anzahl Goldnuggets aus deiner Schatzkammer in den Goldvorrat abgeben.

Du kannst dir so viele Werkzeugkarten kaufen, wie du es dir leisten kannst. Gekaufte Karten kommen verdeckt in deinen Werkzeugvorrat.

Im Werkzeugvorrat befinden sich alle momentan unausgerüsteten Werkzeugkarten eines Spielers.

Wenn du mit deinen Einkäufen zufrieden bist, kannst du deine Zwerge mit den gekauften Werkzeugkarten ausrüsten.

Um einen Zwerg mit einem Werkzeug auszurüsten, legst du die verdeckte Werkzeugkarte zur Hälfte unter die auszurüstende Zwergenkarte. Ein Zwerg kann jeweils nur mit einer einzigen Werkzeugkarte ausgerüstet werden (*sofern nicht wegen einer Spezialfertigkeit anders angegeben*).

Die unbenutzten Werkzeuge wandern zurück in deinen Werkzeugvorrat.

Während deiner Marktphase kannst du jederzeit 1 Goldnugget bezahlen, um den Abwurfstapel wieder mit den Werkzeugkarten zusammenzumischen, damit ein neuer Werkzeugkartenstapel entsteht. Dann ziehst du 5 neue Karten, die aufgedeckt in die Marktzone kommen.

Sobald du mit deiner Marktphase durch bist, ist der nächste Spieler mit dem Zwerg, der den niedrigsten Initiative-Wert hat, an der Reihe, und so weiter, bis jeder Spieler seine Marktphase abgeschlossen hat.

PLATZIERUNGSPHASE

Ein Spieler wird gewählt, die Zwerge in der aufsteigenden Reihenfolge ihres Initiative-Wertes aufzurufen (*er kann dafür die auf dem Spielbrett platzierten Zwergmarker verwenden*).

Wenn dein Zwerg aufgerufen wird, setzt du deine Zwergfigur auf ein beliebiges freies Feld ohne Laternensymbol. (*Die Felder mit einer Laterne sind Gruben und werden im Kapitel „Gruben und Diamanten“ auf Seite 10 erklärt.*)

Dann wird der folgende Zwerg in der Reihenfolge der Initiative-Werte aufgerufen, usw., bis jeder Zwerg platziert wurde.



SAMMELPHASE

Diese Phase gliedert sich in zwei Schritte: **Ausgraben**, gefolgt von der **Flucht**; beide Schritte werden für jeden Zwerg in der Mine wiederholt, beginnend mit dem Zwerg, der dem Ausgang der Mine am nächsten ist (*in die entgegengesetzte Pfeilrichtung*).

Während der Sammelphase eines Zwergs beginnst du mit dem **Graben**:

Ziehe die oberste Karte des Minenkartenstapels, der dem Feld entspricht, auf dem der Zwerg steht (*ein I-, II-, III- oder IV-Symbol zeigt den entsprechenden Stapel an*).



Nachdem du sie gezogen hast, zeige die Karte den anderen. (*Mit einigen Spezialfähigkeiten kannst du mehr als eine Karte ziehen und/oder aufdecken.*)

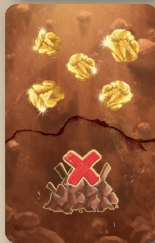


Nun können mehrere Situationen auftreten:

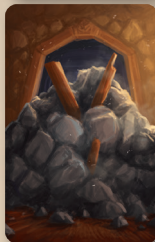
1) Du deckst eine oder mehrere Goldnugget-Karten auf. In diesem Fall nimmst du die entsprechende Anzahl Goldnuggets aus dem Goldvorrat und legst sie auf deine Zwergenkarte.



2) Du deckst eine oder mehrere Spezialnuggets-Karten auf. In diesem Fall kannst du auswählen, ob du lieber die oben angezeigte Anzahl Goldnuggets erhalten möchtest (siehe vorheriger Absatz), oder den entsprechenden Bonus (unten, siehe Kapitel „Bonus“, S. 10). Im zweiten Fall gilt die Karte als Goldnugget-Karte mit einem Wert von 0 und der Effekt wird sofort angewandt.



3) Du deckst eine oder mehrere Einsturzkarten auf. In diesem Fall stürzt der Stollen über den Zwerg ein und verschüttet ihn. Der Zwerg wird damit vom Spielbrett entfernt: Alle Goldnuggets auf der Zwergenkarte wandern zurück in den Goldvorrat, die Zwergenkarte wird umgedreht, alle Werkzeuge, mit denen der Zwerg ausgestattet war, werden abgelegt. Für jede auf dem Feld aufgedeckte Einsturzkarte wird ein Einsturzmarker hingelegt.



HINWEIS: Falls der Minenkartenstapel leer ist, zieht der Zwerg keine Minenkarte sondern geht direkt zur Fluchtphase über.

HINWEIS: Wenn zu irgend einem Zeitpunkt alle Einsturzmarker bereits auf dem Spielbrett platziert sind und Sie dann einen siebten Einsturzmarker platzieren müssen, dann bricht die Mine sofort zusammen und alle noch vorhandenen Zwerge, welche noch in der Mine sind, werden eliminiert, unabhängig davon, ob sie mit einem Helm ausgestattet sind oder nicht (einschließlich des Zwerges, der die Platzierung des siebten Einsturzmarker verursacht hat.)

Falls sich der Zwerg nach der Ausgrabungsphase noch auf dem Spielbrett befindet, kann er zur Fluchtphase übergehen:

1) Du kannst versuchen, aus der Mine zu fliehen. Überprüfe, ob sich auf dem Weg zwischen dem Zwerg und dem Minausgang (den Pfeilen folgend)



keine Einsturzmarker befinden. Falls der Weg frei ist, gelingt dem Zwerg die Flucht aus der Mine. Du kannst die Zwergfigur in die Taverne platzieren und die Goldnuggets auf dem Zwerg in deine Schatzkammer nehmen.

2) Falls sich auf dem Fluchtweg Einsturzmarker befinden, die du weder entfernen noch ignorieren kannst, dann kann der Zwerg nicht entweichen und wird entfernt: Alle Goldnuggets auf der Zwergenkarte wandern zurück in den Goldvorrat, die Zwergenkarte wird umgedreht, alle Werkzeuge, mit denen der Zwerg ausgestattet war, werden abgelegt.

HINWEIS: Dass sich noch andere Zwerge in der Mine befinden,



die diese Einsturzmarker möglicherweise später entfernen könnten, spielt leider keine Rolle – der Zwerg wird trotzdem entfernt.

3) Dein Zwerg kann sich heroisch opfern, um den anderen Zwerge zu helfen. In diesem Fall entferne sowohl einen Einsturzmarker vom Spielbrett wie auch den Zwerg. Alle Goldnuggets auf der Zwergenkarte wandern zurück in den Goldvorrat, die Zwergenkarte wird umgedreht, alle Werkzeuge, mit denen der Zwerg ausgestattet war, werden abgelegt, und die Zwergfigur wird vom Spielbrett entfernt.

WICHTIG: Es kann passieren, dass sich dein Zwerg auf einem Feld mit einem Einsturzmarker befindet, z.B. nachdem Dynamit oder ein Helm benutzt wurde. Einsturzmarker können dem Zwerg auf demselben Feld den Weg zum Ausgang nicht versperren.

Wenn ein Zwerg seine Sammelphase abgeschlossen hat, ist der folgende Zwerg im Stollen an der Reihe. Wenn es eine



Kreuzung mit einer Grube gibt, ist zuerst der Zwerg in der Grube an der Reihe.

HINWEIS: Wie Sammelphasen für Zwerge in Gruben oder auf dem letzten Spielfeld funktionieren, wird im Kapitel „Gruben und Diamanten“ auf S. 10 erklärt.

ERHOLUNGSPHASE

Wenn keine Zwerge mehr in der Mine sind, beginnt die Erholungsphase.

1) Zuerst werden mögliche Fertigkeitseffekte angewandt, die in der Erholungsphase stattfinden.

2) Alle ausgestatteten Werkzeuge wandern zurück in den Werkzeugvorrat, sowohl benutzte wie unbenutzte.

(Falls dies die letzte Runde ist, endet das Spiel danach. Siehe Kapitel „Spielende“ auf S. 8.)

3) Entfernt alle Zwergfiguren vom Spielbrett.

4) *(optional, falls mit Zwergmarker gespielt wurde)* Dreht die Zwergmarker um, farbige Seiten nach oben.

5) Sammelt alle Zwergenkarten ein *(einschliesslich der Karten, die während der Rekrutierungsphase abgelegt wurden)*, mischt sie und verteilt je 4 an jeden Spieler.

5 bei 3 Spielern und 6 bei 2 Spielern

6) Legt die abgeworfenen Minenkarten wieder in die entsprechenden Stapel zurück und mischt diese.

7) Entfernt alle Einsturzmarker vom Spielbrett.

8) Deckt eine neue Ereigniskarte über die alte auf.

Dann beginnt eine neue Runde mit der Rekrutierungsphase


SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende der dritten Runde, während der Erholungsphase. Jeder Spieler erhält ein zusätzliches Goldnugget für jede 3 Werkzeuge in seinem Vorrat, danach werden die Schatzkammern ausgezählt. Der Spieler mit den meisten Goldnuggets gewinnt das Spiel.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der den Zwerg mit dem niedrigsten Initiative-Wert besitzt *(einschliesslich der Zwerge, die während der Runde entfernt wurden)*.

EIGENSCHAFTEN

DIE ZWERGE

Die Zwerge sind das Hauptelement des Spiels. Sie werden dreifach dargestellt. Erstens durch eine Zwergenkarte: Diese Karte markiert nicht nur wer diesen Zwerg besitzt, sondern erinnert auch an den Initiative-Wert, den Namen und die Spezialfertigkeit des Zwergs. Auf einigen Karten wird ein spezielles Symbol  abgebildet, um anzuzeigen, dass es sich um eine offensive, auf andere Zwerge abzielende Fertigkeit handelt.

(Siehe Kapitel „Abzielen“ auf Seite 9.)



Zweitens durch eine Zwergfigur, die auf dem Spielbrett platziert wird. Diese zeigt den Initiative-Wert, den Zwergnamen und das Zielsymbol für Zwerge mit einer offensiven Fertigkeit an.

Schliesslich durch Zwergmarker, die optional sind und anzeigen, welche Zwerge im Spiel sind. Diese Marker werden auf dem Spielbrett platziert und zeigen den Initiative-Wert sowie die Zwergnamen an. Die graue Seite nach oben bedeutet, dass ein Zwerg für dieses Spiel zwar verfügbar ist, aber für die laufende Runde nicht ausgewählt wurde.

Eine der wesentlichen Besonderheiten des Zwergs ist seine Spezialfertigkeit. Sie wird auf der Karte als Text oder als Werkzeugsymbol angezeigt. Wenn ein Werkzeugsymbol auf der Zwergenkarte abgebildet ist, heisst das, dass der Zwerg mit diesem Werkzeug automatisch ausgerüstet ist – möglicherweise zusätzlich zu den Spezialfertigkeiten eines weiteren ausgerüsteten Werkzeugs *(diese Fertigkeit wird nicht als Werkzeug betrachtet)*. Für weitere Informationen zum Einsatz von Spezialfertigkeiten, siehe Kapitel

„Spezialfertigkeiten“ auf Seite 9.

Wenn zwei Zwerge ihre Fertigkeiten gleichzeitig einsetzen möchten, spielt zuerst der Zwerg mit der niedrigsten Initiative.

WICHTIG: Die Zwerge können ihre Spezialfertigkeiten entweder in der Mine oder in der Taverne einsetzen. Ein entfernter Zwerg kann seine Spezialfertigkeit nicht einsetzen.

HINWEIS: Einige Zwerge verfügen möglicherweise über Fertigkeiten, deren Details aus Platzgründen nicht auf der Karte vermerkt sind. Alle Erklärungen zu diesen Fertigkeiten findet ihr im Kapitel „Zusätzliche Informationen“ auf Seite 11.

SPEZIALFERTIGKEITEN

Verschiedene Dinge können während des Spiels die Grundregeln beeinflussen, z. B. die Fertigkeiten der Zwerge, die Werkzeuge oder die Boni. In diesen Fällen haben diese Fertigkeiten über die Regeln Vorrang.

Diese Fertigkeiten sind manchmal direkt auf den Spielelementen notiert, so sind z. B. die Fertigkeiten einiger Zwerge auf ihrer Zwergenkarte angegeben. Manchmal werden sie durch ein Symbol dargestellt und dann auf der letzten Seite des Regelhefts oder auf dem Hilfeblatt erklärt.

Der Text auf der Karte erklärt, wie eine Fertigkeit angewandt wird. Aus Platzgründen wurden manche Details ausgelassen. In diesen Fällen wird die Fertigkeit im Kapitel „Zusätzliche Informationen“ auf Seite 11 näher erläutert.

Häufig wird der Name einer Phase oder eines Schrittes vor der Beschreibung der Fertigkeit erwähnt (z. B. *Markt*, *Platzierung*, *Graben*, *Flucht*). Dies zeigt an, zu welchem Zeitpunkt die Fertigkeit verwendet werden kann. Wenn dies


nicht der Fall ist, wird in der Beschreibung der Fertigkeit erläutert, wie und wann sie verwendet werden kann.

Vereinzelt kommt es vor, dass das Wort

„Reaktion“ anstelle einer Phase oder eines Schrittes erwähnt wird. Dies bedeutet, dass diese Fertigkeit in Reaktion auf eine im Text beschriebene Situation verwendet werden kann

ABZIELEN

Einige Spezialfertigkeiten sprechen davon, auf einen Zwerg abzielen. Das bedeutet, dass du einen Zwerg wählen kannst, gegen den du die Fertigkeit anwenden möchtest. Falls der abgezielte Zwerg dies nicht abrechnen kann (mit dem Sheriffstern), dann wird der Effekt wie auf der Zwergenkarte erklärt angewandt.

Zwerge mit dieser Spezialfertigkeit  können ganz einfach an der Zielscheibe auf ihrer Karte erkannt werden.

DIE WERKZEUGE

Die Werkzeuge sind die anderen wesentlichen Elemente dieses Spiels. Diese Karten bieten dem Zwerg, der dieses Werkzeug ausrüstet, eine mit einem Symbol dargestellte Spezialfertigkeit.

Wenn ein Zwerg mit einem Werkzeug ausgerüstet ist, wird die verdeckte Werkzeugkarte halb unter den entsprechenden Zwerg geschoben. Eure unausgerüsteten Werkzeuge bleiben in der Spielzone und bilden den Werkzeugvorrat, der während der Marktphase zur Ausrüstung der Zwerge verwendet werden kann.

Um ein Werkzeug zu verwenden wird die entsprechende Karte aufgedeckt, und nach der Anwendung der Spezialfertigkeit wieder unter den entsprechenden Zwerg geschoben, diesmal offen. Jedes aufgedeckte Werkzeug kann nur einmal pro ausgelöstes Ereignis verwendet werden, aber mehrmals für unterschiedliche ausgelöste Ereignisse. (Nur ausgerüstete Werkzeuge können verwendet werden, und nur vom ausgerüsteten Zwerg.)

Beispiel 1: Feilscher endet die Graben-Phase und fährt mit der Flucht fort. Er ist mit dem Werkzeug Dynamit ausgerüstet und verwendet es, um einen Einsturzmarker auf sein Feld zu setzen. Er deckt eine weitere Dynamit-Werkzeugkarte auf. Er kann also einen zweiten Einsturzmarker platzieren. Da beide Werkzeuge verwendet wurden, kann jetzt Feilscher keine weiteren Einsturzmarker platzieren.



Beispiel 2: Du platzierst Glückspilz, der mit einer Laterne ausgerüstet ist, während der Platzierungsphase in eine Grube. Dann enthüllt Ticktack, dass er ebenfalls eine Laterne hat und er nimmt Glückspilzes Platz ein. Du musst nun Glückspilz auf dem Spielbrett neu platzieren. Da er immer noch eine Laterne hat, kannst du ihn in eine andere Grube setzen. (Da die Platzierungsrunde anders ist, kann das Werkzeug wiederverwendet werden.)

HINWEIS: Einige Werkzeuge haben einen anhäufenden Effekt, z. B. das Dynamit, die Schaufel, der Wagen oder die Lupe. Andere Werkzeuge könnten zwar theoretisch auch angehäuft werden, bieten aber keinen Vorteil (z. B. der Sheriffstern, die Laterne oder der Grubenhelm).

HINWEIS: Ein Zwerg kann seine ausgerüsteten Werkzeuge auch dann benutzen, wenn die Karten aufgedeckt sind.

GRUBEN UND DIAMANTEN

Gruben sind besondere Felder, die auf dem Spielbrett durch eine Laterne angezeigt werden. Während der Platzierungsphase können die Zwerge nicht in Gruben gesetzt werden, ausser wenn ein Zwerg eine Laterne aufdeckt. (Ein Zwerg kann nicht ohne Laterne in eine Grube platziert werden. Er kann jedoch in eine Grube verschoben werden, z. B. mit Rabaukes Spezialfertigkeit.)



So funktioniert die Sammelphase für Zwerge in Gruben und auf dem letzten Spielfeld der Mine (mit einem Diamanten):

Diese Felder tragen keine Minenkarten-Symbole, dafür eine Anzahl Goldnuggets die direkt auf dem Spielbrett angezeigt sind (Diamanten sind 7 Goldnuggets wert). Statt eine Minenkarte zu ziehen, kannst du während der Ausgrabungsphase die auf dem Feld angegebene Anzahl Goldnuggets aus dem Goldvorrat auf deine Zwergenkarte setzen. (Fertigkeiten, die sich auf das Ziehen von Minenkarten beziehen, z. B. die Lupe oder der Wagen, haben keine Wirkung.)

Sobald die Goldnuggets eingesammelt wurden, beginnt die Flucht-Phase wie gewohnt (siehe Kapitel „Sammelphase“ auf

Seite 6).

Das letzte Feld der Mine (mit einem Diamanten) funktioniert gleich wie eine Grube, nur wird hier keine Laterne gebraucht.

BONUS

Es gibt 2 Arten von Bonuseffekten: die auf den Spezialnuggets-Karten und die auf den Bonusmarker.

Es gibt 2 Arten von Marker: Standardmarker und Bonusmarker. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Bonusmarker in den Gruben und im letzten Abschnitt der Mine platziert werden. Abgesehen davon funktionieren sie gleich.

Sobald ein Zwerg in der Mine platziert wird, erhält er durch die Marker einen zusätzlichen Vor- oder Nachteil, welche die Spielfelder voneinander abheben.

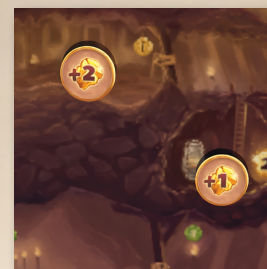
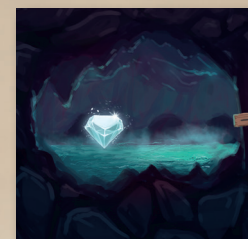
Wenn ein Zwerg auf ein Feld platziert wird, wo ein Marker ein Werkzeug abbildet, wird der Zwerg automatisch damit ausgerüstet, zusätzlich zu seinem schon ausgerüsteten Werkzeug. Falls er einen Marker findet, der eine Anzahl Goldnuggets zeigt, denen ein „+“ oder „-“ vorangestellt ist, muss er die angegebene Anzahl Nuggets von der Gesamtzahl der gesammelten Nuggets abziehen oder hinzufügen (kann nicht unter 0 liegen). Falls der Marker ein anderes Symbol anzeigt, profitiert der Zwerg von diesem Bonus (siehe letzte Seite des Regelhefts oder Hilfsblatt).

HINWEIS: Du kannst frei entscheiden, ob du die Effekte von Bonusmarkern anwenden möchtest oder nicht – ausser es handelt sich um Vor- oder Nachteile die Goldnuggets betreffen, dann musst du sie anwenden.

Die Marker ohne Symbol sind neutral und bringen weder Vor- noch Nachteile.

Das Symbol „Verbotene Zone“ blockiert das Feld, auf dem der Zwerg steht. Zwerge können weder dorthin platziert noch verschoben werden.

HINWEIS: Bonusmarker werden während des Spielbaus



platziert und bleiben während des gesamten Spiels auf demselben Feld, sofern ein Effekt nichts anderes angibt.

Die Spezialnuggets-Karten zeigen ein Bonussymbol. Wenn du diese Karte aufdeckst, kannst du entscheiden ob du sie für Goldnuggets oder den Bonus verwenden möchtest. Falls du den Bonus wählst, kannst du den Effekt sofort anwenden. Um die Effekte jedes Symbols zu kennen, siehe letzte Seite des Regelhefts oder Hilfsblatt.

EREIGNISKARTEN

Jede Runde wird eine Ereigniskarte aufgedeckt; die Karte beschreibt, wie die Grundregeln für die aktuelle Runde beeinflusst werden.

Während der Erholungsphase wird eine neue Ereigniskarte aufgedeckt, die die vorhergehende ablöst. Nur die Effekte der aktuell aufgedeckten Karte werden angewandt. Die Ereigniskarte der vorherigen Runde wird also inaktiv, sobald eine neue Ereigniskarte gezogen wird.

HANDEL

Die Spieler können jederzeit während des Spiels Goldnuggets verhandeln und austauschen. Niemand ist jedoch verpflichtet, sich an sein Wort zu halten...

Goldnuggets können ausgetauscht werden, aber Werkzeuge und Zwerge können weder ausgetauscht noch verkauft oder weitergegeben werden.

SICHTBARKEIT

Die Anzahl Goldnuggets sowie die Anzahl (aber nicht die Art) Werkzeugkarten jedes Spielers, ob ausgerüstet oder nicht, müssen für alle jederzeit sichtbar sein.

Die verschiedenen Abwurfstapel müssen ebenfalls jederzeit aufgedeckt und für alle sichtbar sein.

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

Auf den Karten und Hilfsblättern fehlt es manchmal an Platz um Spezialfertigkeiten zu erklären, vor allem wenn sie Sonderfälle einschließen. In diesem Abschnitt werden wir diese Fälle näher erläutern. Nur die Karten, die unseres Erachtens weiterer Erklärungen benötigen, werden hier detailliert beschrieben.

DIE WERKZEUGE



Lupe

Mit der Lupe kannst du während der Graben-Phase zusätzliche Karten ziehen. Bevor du diese Karten aufdeckst, kannst du eine davon zurück auf oder unter den entsprechenden Stapel legen.

Du kannst mit einem Zwerg mehrere Lupen innerhalb einer Runde verwenden, dann werden ihre Effekte angehäuft.

Wenn du beispielsweise zwei Lupen verwendest, darfst du zwei weitere Karten ziehen. Dann wählst du aus all deinen Karten zwei aus, die du zurück auf oder unter den Stapel legst (es kann auch eine oben, und eine unten sein).



Wagen

Pro Wagen kannst du für deinen Zwerg eine zusätzliche Karte ziehen (die Effekte mehrerer Wagen können sich anhäufen). Dann werden alle gezogenen Karten aufgedeckt und verwendet. Wenn eine oder mehrere der aufgedeckten

Karten Einstürze provozieren und der Zwerg nicht gegen sie geschützt ist, dann passieren zuerst die Einstürze - die anderen Karten werden ignoriert.

Wagen + Lupe

Dieser Sonderfall ereignet sich, falls du die Effekte eines oder mehrerer Wagen sowie einer oder mehrerer Lupen gleichzeitig anwenden möchtest. In diesem Fall spielt sich die Ausgrabungsphase in mehreren Schritten ab: Zuerst ziehst du eine zusätzliche Karte pro verwendete Lupe und Wagen. Schau dir die gezogenen Karten an und lege je eine Karte pro Lupe zurück auf oder unter den Stapel. Dann deckst du alle deine übrigen Karten auf und verwendest sie.



Helm

Wenn ein mit einem Helm ausgestatteter Zwerg eine oder mehrere Einsturzkarten aufdeckt, platzierst du für jede dieser Karten einen Einsturzmarker - dein Zwerg ignoriert jedoch die Einstürze.

Dann ziehst du für jeden so aufgedeckten Einsturz eine neue Minenkarte. Falls die neuen Karten ebenfalls Einsturzkarten sind, bleibt der Effekt des Helms

bestehen und du kannst weiter Karten ziehen, bis du die ausreichende Anzahl Karten gezogen hast, die keine Einsturzkarten sind, oder bis keine Karten mehr übrig bleiben.



Sheriffstern

Wenn dein Zwerg mit dem Sheriffstern ausgerüstet ist, kannst du die Karte aufdecken, um einen Effekt abzubrechen, der auf ihn abzielt. Der Spieler, der diese Offensivfertigkeit gegen deinen Zwerg verwendet, muss dir 2 Goldnuggets geben (oder, wenn das nicht möglich ist, so viele

Goldnuggets wie möglich).

HINWEIS: Ein ausgerüsteter Sheriffstern bleibt auch aufgedeckt noch einsetzbar.

EREIGNISSE

Nachbarschaftsprobleme

Wenn dieses Ereignis aufgedeckt wird, wählen die Spieler während der Rekrutierungsphase jeweils den Zwergentrupp ihres linken Nachbarn. Nach der Rekrutierungsphase, wenn alle Zwerge ausgewählt wurden, werden die Karten an den linken Nachbarn weitergegeben. Dann wählt jeder einen abzulegenden Zwerg und deckt die anderen Zwerge auf.

Diamantenfluss

Sobald dieses Ereignis aufgedeckt wird, gewinnen Goldnuggets in Gruben und Diamanten um 2 an Wert. Die erste Grube ist also 4 Nuggets wert, die zweite 5, die dritte 5, die letzte Grube ist 9 Nuggets wert und das letzte Spielfeld der Mine ebenfalls 9.

DIE ZWERGE



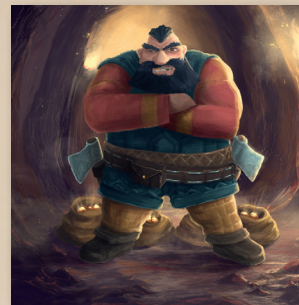
Handlinger

Ein von Handlinger ausgerüstetes und verdecktes (unbenutztes) Werkzeug kann von einem anderen deiner Zwerge verwendet werden, als ob dieser selbst damit ausgerüstet wäre (ausser dem Sheriffstern). Werkzeug anschliessend abwerfen. Falls Handlinger dieses Werkzeug selber benutzt wird die Karte nicht abgeworfen.



Gadget

Ziehe zu Beginn deiner Marktphase eine Werkzeugkarte verdeckt und rüste Gadget damit aus (du kannst die Karte jederzeit anschauen). Sobald du deine Zwerge wie gewohnt mit Werkzeugen aus dem Werkzeugvorrat ausrüstest, kannst du Gadget mit einem zweiten unterschiedlichen Werkzeug ausrüsten.



Gauner

Sobald Gauner erfolgreich der Mine entwischt, kannst du entscheiden, ob du seine Fertigkeit anwenden möchtest, oder nicht. Falls ja, wird der nächste Zwerg der die Mine verlässt automatisch abgezielt und muss Gauner die Hälfte seiner gesammelten Goldnuggets geben (aufgerundet).

Zu den gesammelten Goldnuggets zählen alle Goldnuggets auf der Zwergenkarte, egal woher sie kommen.



Glückspilz

Sobald Glückspilz erfolgreich aus der Mine flieht, erhältst du 2 Goldnuggets. Diese Goldnuggets gelten nicht als eingesammelt und werden direkt deiner Schatzkammer hinzugefügt.



Waghals

Während der Ausgrabungsphase kannst du mit Waghals Karten vom Minenkartenstapel deiner Wahl ziehen. Sobald er jedoch einen Stapel ausgewählt hat, müssen alle Karten, die er während dieser Phase zieht, von demselben Stapel stammen.

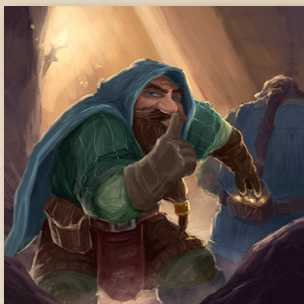


Feilscher

Am Ende der Marktphase kannst du auf einen Zwerg abzielen und für 1 Nugget eine seiner ausgerüsteten Werkzeugkarten nach dem Zufallsprinzip ziehen um Feilscher damit auszurüsten. Dieses Werkzeug kann einem bereits ausgerüsteten Werkzeug hinzugefügt werden.

(Da die Marktphase anschliessend zu Ende ist, kann der von Feilscher abgezielte Zwerg nicht mit einem anderen Werkzeug ausgerüstet werden.)

HINWEIS: Falls du kein Goldnugget zahlen kannst, kannst du Feilschers Fertigkeit nicht anwenden. Falls der Effekt dieser Fertigkeit vom Sheriffstern abgebrochen wird, musst Feilscher zwar das eine Goldnugget nicht zahlen, dafür aber die 2 Goldnuggets die du dem Sheriff schuldest.



Halunke

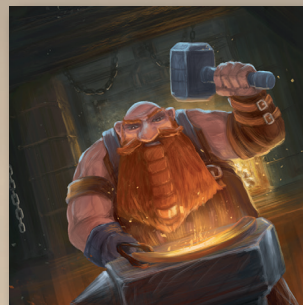
Nachdem Halunke platziert wurde, kannst du auf einen Zwerg abzielen, der bis zu zwei Felder entfernt steht. Wenn möglich, muss dieser 2 Nuggets aus seiner Schatzkammer an Halunke abgeben. Falls dieser Spieler keine 2 Goldnuggets besitzt, müssen so viele Nuggets wie möglich abgegeben werden. (Falls Halunke der Mine nicht entwischt, verliert er die Nuggets wie üblich.)



Rabauke

Nachdem Rabauke platziert wurde, ziele auf einen Zwerg ab, der sich auf ein leeres benachbartes Feld bewegt.

Dieser Zwerg wird bewegt, nicht „platziert“; er kann also auch auf eine Grube gesetzt werden, wenn er nicht mit einer Laterne ausgerüstet ist.



Falls kein leeres Feld neben dem abgezielten Zwerg frei ist, kann er nicht bewegt werden.

Amboss

Falls Amboss am Ende der Marktphase keine Werkzeugkarte ausgerüstet hat, suche im Werkzeugkarten- oder Abwurfstapel nach einem Werkzeug deiner Wahl und rüste Amboss damit aus. Danach mische den Stapel.

(Du kannst allerdings kein Werkzeug vom Marktbereich nehmen.)

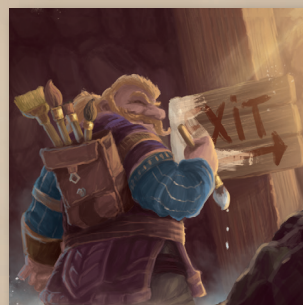
(Amboss' Fertigkeit kommt nach Feilschers Fertigkeit, laut der Initiative-Regel auf S. 13.)



Wirt

Du kannst Wirt in die Taverne anstelle der Mine platzieren. Wirt erhält dann während der Erholungsphase 1 Goldnugget pro Zwergenpaar in der Taverne, sich selbst einbezogen.

(Es ist möglich, Wirt in die Mine zu platzieren, dann ist aber seine Fertigkeit während dieser Runde nicht anwendbar, selbst wenn er erfolgreich aus der Mine flüchtet.)



Schelm

Nachdem Schelm platziert wurde, kannst du auf zwei Zwerge abzielen und die Bonusmarker auf deren Felder vertauschen.

Falls beide dieser zwei Zwerge die Fertigkeit des Sheriffsterns anwenden möchten, musst du ihnen zwei Goldnuggets je geben. Falls du es nicht kannst, musst du sie dem Zwerg mit dem niedrigsten Initiative-Wert geben.

Die Bonusmarker können auch mit Standardmarker ausgetauscht werden.



Ticktack

Du kannst auf einen Zwerg auf dem Spielbrett abzielen und Ticktack an seiner Stelle auf dieses Feld setzen. Der andere Zwerg muss dann sofort neu platziert werden, als wäre er an der Reihe.

Um einen auf Zwerg in einer Grube abzu zielen, muss Ticktack mit einer

Laterne ausgerüstet sein.

Falls der abgezielte Zwerg eine Platzierungs-Fertigkeit besitzt, kann er sie jetzt noch einmal anwenden, da es als Neuplatzierung gilt.

OPTIONALE REGELN

VEREINFACHTES SPIEL

Um ein vereinfachtes Spiel zu spielen (*ideal z.B. für junge Spieler oder Anfänger*), können folgende Regeln angewandt werden:

Ignoriert während des Spielaufbaus einfach die Schritte 2), 3) und 6). Je nach Anzahl Spieler können die folgenden Zwerge aus dem Spiel entfernt werden:

4 Spieler: 12. Feilscher & 17. Schelm

3 Spieler: 1. Handlanger

2 Spieler: 7. Gauner, 8. Kaboom & 11. Waghals

(*Entferne auch die Zwerge der Zeilen oberhalb.*)

Ignoriert während des Spiels alle Regeln, die sich auf die Bonusmarker und Ereigniskarten beziehen.

LANGES SPIEL

Für ein längeres und wettbewerbsfähigeres Spiel kann folgende optionale Regel angewandt werden:

Ein langes Spiel folgt den üblichen Spielregeln, wird jedoch in 4 statt in 3 Runden gespielt. Der Gewinner wird während der Erholungsphase der vierten Runde bestimmt.

(*Falls nicht genügend Nuggets oder Diamanten im Goldvorrat vorhanden sind, können die Spieler ihre Goldnuggets auf eine andere Weise zählen.*)

AUSHEBUNG

Für ein weniger willkürliches Spiel und für mehr Kontrolle während der Rekrutierungsphase kann die folgende optionale Regel angewandt werden:



Dieser Modus erfordert den Erster-Spieler-Marker. Ignoriert während des Spielaufbaus den Schritt 11). Anstelle von Schritt 11), alle ausgewählten Zwerge aufgedeckt neben dem Spielbrett legen. Der kleinste Spieler erhält den Erster-Spieler-Marker. Ignoriert die Regeln der Rekrutierungsphase und geht folgendermassen vor:

Jeder Spieler wählt eine Zwergenkarte aus den aufgedeckten Karten neben dem Spielbrett, beginnend mit dem ersten Spieler und danach im Uhrzeigersinn, bis jeder 3 Zwerge für seinen Zwergentrupp ausgewählt hat.

4 bei 3 Spielern und 5 bei 2 Spielern

VORSICHT: Der Spieler mit dem Erster-Spieler-Marker kann in der ersten Auswahlrunde nicht den Zwerg mit dem kleinsten Initiative-Wert auswählen (*er kann ihn jedoch in seiner zweiten Auswahlrunde auswählen*).

Die restlichen Zwerge werden zur Seite gelegt und deren Zwergmarker mit der grauen Seite nach oben gedreht.

Wer den Zwerg mit dem kleinsten Initiative-Wert besitzt, erhält dann den Erster-Spieler-Marker. Anschliessend beginnt die Marktphase, und das Spiel geht wie üblich weiter. Während der Erholungsphase wird Schritt 5) ignoriert. Stattdessen werden alle Zwergenkarten wieder aufgedeckt neben dem Spielbrett gelegt bevor die nächste Runde beginnt.



IMPRESSUM

HERAUSGEBER: Yutopi

AUTOR: Jerome Badoux

ILLUSTRATOR: Jean Christophe Diehl

ÜBERSETZERIN: Sophie Müller

GRAFIKDESIGN: Minthical & Jean Christophe Diehl

HERSTELLER: Panda Games

THE SYMBOLS



REAKTION: Ein mit dem Sheriffstern ausgerüsteter Zwerg kann einen Offensiveneffekt abbrechen der auf ihn abgezielt wird und der Spieler, der ihn angegriffen hat, muss ihm (wenn möglich) 2 Goldnuggets geben.



FLUCHT: Ein mit Dynamit ausgerüsteter Zwerg kann einen Einsturzmarker auf sein Feld setzen.



FLUCHT: Entferne bis zu 2 Einsturzmarker von der Mine.



BERGBAU: Ziehe eine zusätzliche Minenkarte und lege eine der beiden nach Wahl auf oder unter den entsprechenden Stapel zurück.



BERGBAU: Ziehe und decke eine zusätzliche Minenkarte auf.



REAKTION: Wenn du eine oder mehrere Einsturzkarten aufdeckst, ignoriere deren Effekt und ziehe eine neue Karte. Setze dann je einen Einsturzmarker pro gezogene Einsturzkarte auf das Feld.



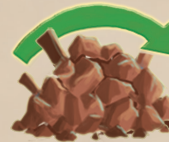
PLATZIERUNG: Platziere den mit der Laterne ausgerüsteten Zwerg auf eine freie Grube.



BERGBAU: Entferne einen Einsturzmarker von einem beliebigen Feld.



BERGBAU: Ziehe eine Werkzeugkarte vom Stapel und setze sie in deinen Werkzeugvorrat.



FLUCHT: Ignoriere einen Einsturzmarker wenn du aus der Mine fliehst.



FLUCHT: Ignoriere alle Einsturzmarker, wenn du aus der Mine fliehst.



Zwerge können weder dorthin platziert noch verschoben werden.

