

NIDAVELLIR



И У Ф К М Y R

EIN TAKTISCHES SAMMELSPIEL FÜR 2–5 MUTIGE RATSMITGLIEDER AB 10 JAHREN VON SERGE LAGET

Für Jahrtausende herrschte Frieden im Reich der Zwerge. Doch in Nidavellir besteht nichts für die Ewigkeit. Donner erschüttert die Berge und die Festungen der Zwerge; Flammen zerreißen des Nachts den Himmel. Ein lang vergessenes Übel ist erwacht!

Fafnir hat sich von den Ketten befreit, die ihn banden. Nun sinnt er auf Rache an denjenigen, die ihn einst gefangen nahmen: den Zwergen.

Du bist ein Elvaland, ein Mitglied des königlichen Rates. Du wurdest beauftragt, eine Streitmacht der findigsten, kundigsten und mutigsten Zwerge aufzustellen. Ausgestattet mit den Reichtümern der königlichen Schatzkammer trittst du deinem Schicksal entgegen: Sieg oder Untergang!

Spielüberblick

In Nidavellir stellt ihr rivalisierende Elvaland dar, die jeweils versuchen, die schlagkräftigste Streitmacht aufzustellen. Dazu zieht ihr durch die Tavernen des Landes und bietet den dortigen Zwergen bare Münze an, um für euch zu kämpfen. Mit etwas Geschick könnt ihr so einige legendäre Helden für eure Sache gewinnen oder durch klugen Einsatz eurer Handelskunst bald mehr Gold bieten, als die anderen Elvaland. Wer am Ende die stärkste Streitmacht versammelt hat, gewinnt das Spiel.

Hinweis: Wie ihr leicht anhand der Abbildungen erkennen könnt, machen Zwerge keinen Unterschied zwischen den Geschlechtern. Zwerge jeglichen Geschlechts können Elvaland, Krieger, Jäger, Helden etc. sein.

Spielmaterial



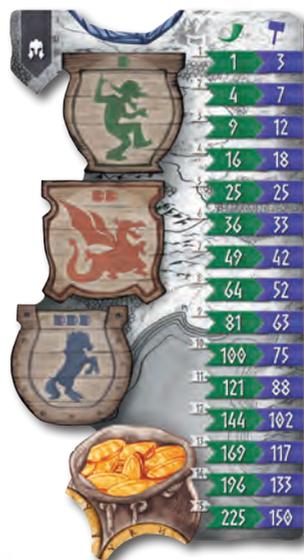
6 Auszeichnungskarten



Rückseite



5 Truppentableaus



25 Kupfermünzen

(rötlich, je 5× 0, 2, 3, 4, 5)

1 Mithrilmünze (grün)

34 Goldmünzen

(gelb, je 1× 15–25, je 2× 5, 6, 8, 10, 12–14, je 3× 7, 9, 11)



3 Tauschplättchen



3 Tavernenplättchen



6 Juwelen

(5 blaue, 1 goldenes)



1 Wertungsblock



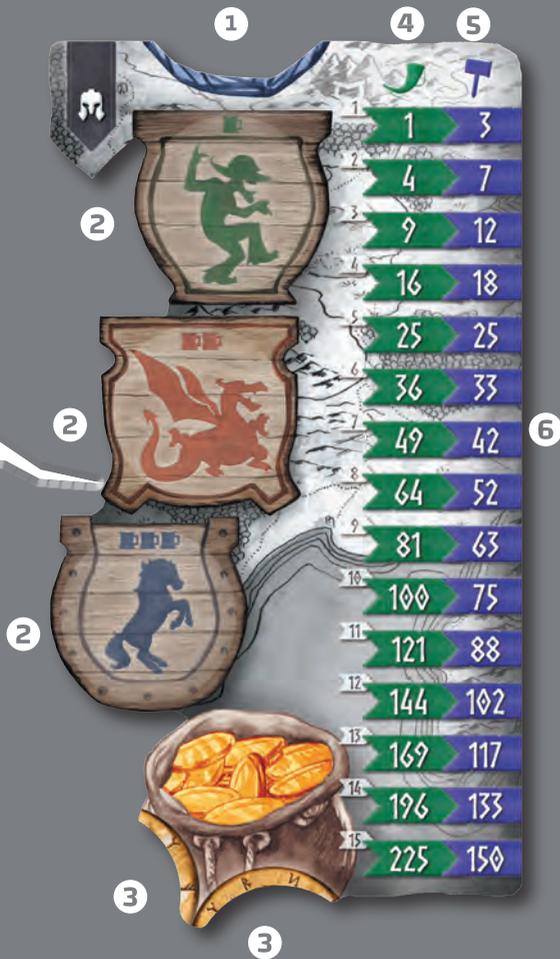
4 Kartenhalter
(nicht abgebildet)

1 Schatzkammer (nicht abgebildet)

Baut die Schatzkammer vor dem ersten Spiel anhand der Zahlen auf den Bauteilen zusammen.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Aufbau des Truppentableaus



- 1 Aussparung für das Juwel
- 2 Abbildungen der Tavernen
- 3 Goldsack
- 4 Punkte für Jäger
- 5 Punkte für Schmiede
- 6 Streitmacht

Aufbau der Karten

Zwerge

- 1 Klasse
- 2 Rangabzeichen ggf. mit Mutwert
- 3 nur bei 5 Personen im Spiel



Helden

- 1 Name
- 2 Klasse
- 3 Rangabzeichen ggf. mit Mutwert
- 4 5 ggf. Effekt(e)



Subventionskarten

- 1 Effekt
- 2 nur bei 5 Personen im Spiel



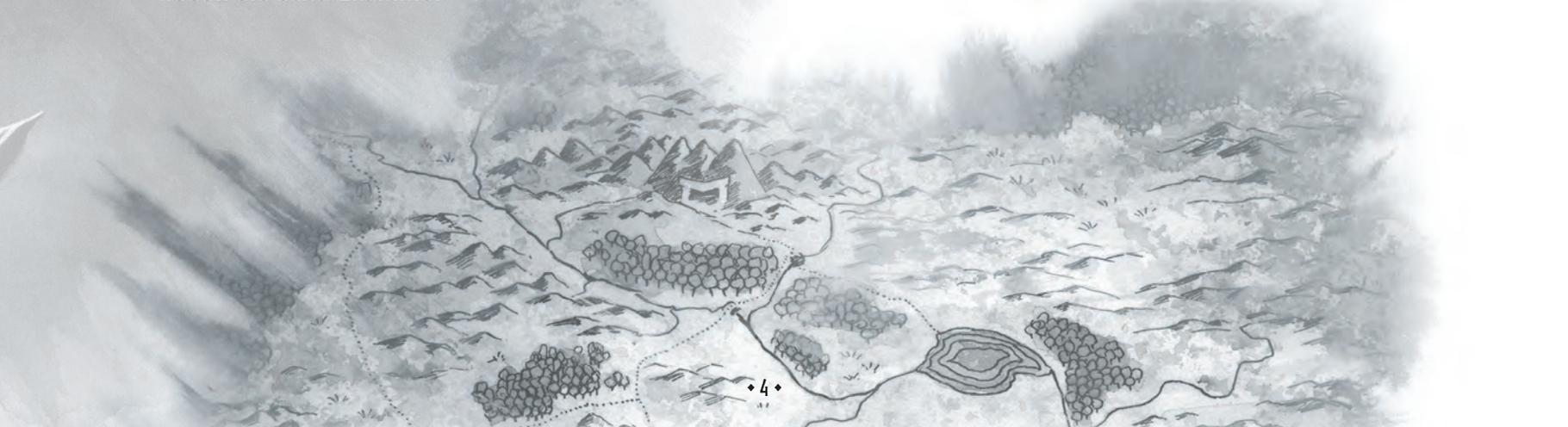
Auszeichnungskarten

- 1 Zugehörige Klasse
- 2 Effekt



Spielvorbereitung

- 1 • Nehmt euch jeweils 1 **Truppentableau** und je 1 Satz der **Kupfermünzen** (0, 2, 3, 4, 5). Nehmt die Münzen auf die Hand und haltet sie geheim.
- 2 • a. Legt alle **Juwelen** mit Werten, die höher sind als die Anzahl der Personen, die am Spiel teilnehmen, in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in diesem Spiel nicht. Legt die übrigen Juwelen auf der Spielfläche bereit. (*Beispiel: Im Spiel zu dritt verwendet ihr also die Juwelen mit der 1, 2 und 3.*)
b. Gebt jeder Person 1 zufällig bestimmtes Juwel. Legt das Juwel, das ihr jeweils erhaltet, in die obere Aussparung eures Truppentableaus.
- 3 • Legt die 3 **Tavernenplättchen** untereinander auf die Spielfläche. Legt den Feiernden Goblin (grün) nach oben, den Lachenden Drachen (rot) in die Mitte und das Tänzeln Pony (blau) nach unten. Legt jeweils 1 **Tauschplättchen** so weit unterhalb jedes Tavernenplättchens, dass dazwischen Platz für 1 Kartenreihe bleibt, wie in der Abbildung gezeigt. (Die Karten werdet ihr erst zu Beginn der ersten Runde dorthin legen, wundert euch also nicht, wenn die abgebildeten Karten in der Spielvorbereitung noch nicht erwähnt werden.)
- 4 • a. Steckt jeweils 7 **Heldenkarten** in je 1 der 3 Kartenhalter, sodass die Banderole am linken Rand jeweils sichtbar bleibt. Sortiert die Karten dabei am besten nach ihrer Farbe.
Für euer erstes Spiel empfehlen wir, die Helden *Thrud*, *Ylud* und *Uline* in die Schachtel zurückzulegen, da die Effekte dieser Helden etwas komplizierter sind.
b. Steckt die **Auszeichnungskarten** in den verbliebenen Kartenhalter, so dass die Banderole am linken Rand jeweils sichtbar bleibt.
c. Stellt die **Kartenhalter** am Rand der Spielfläche bereit, sodass ihr die Karten gut sehen könnt.
- 5 • Steckt alle **Goldmünzen** in die entsprechende Halterung der **Schatzkammer**  und stellt diese am Rand der Spielfläche bereit.
Legt im Spiel zu zweit und zu dritt jeweils 2 Münzen mit den Werten 7, 9 und 11 in die Schachtel zurück. Ihr benötigt diese 6 Münzen in diesem Spiel nicht.
- 6 • a. Sortiert die **Zwergenkarten** anhand ihrer Rückseite (1 gelber Edelstein : erstes Zeitalter; 2 rosa Edelsteine : zweites Zeitalter) und legt die entsprechenden **Subventionskarten** dazu. Entfernt alle Karten mit einer  in der rechten unteren Ecke, wenn weniger als 5 Personen am Spiel teilnehmen. (Legt sie in die Schachtel zurück.)
b. Mischt die Karten jedes Zeitalters getrennt voneinander und legt sie jeweils als verdeckten Stapel links bzw. rechts neben die Schatzkammer.





Beispiel: Spieldaufbau für 4 Personen

Spielablauf

Nidavellir wird über **2 Zeitalter** gespielt. Im Spiel zu zweit bzw. zu dritt spielt ihr **4 Runden** pro Zeitalter. Im Spiel zu viert bzw. zu fünft spielt ihr je **3 Runden**.

In jeder Runde führt ihr die folgenden **4 Phasen** nacheinander durch:

1. Rundenvorbereitung
2. Gebote abgeben
3. Tavernen abhandeln
4. Münzen zurücknehmen

1. RUNDENVORBEREITUNG

Deckt für jede Taverne so viele Karten des aktuellen Zeitalters auf, wie Elvaland am Spiel teilnehmen. Ausnahme: Deckt im Spiel zu zweit stattdessen 3 Karten auf. Legt die Karten in eine Reihe in die Taverne (unter das entsprechende Tavernenplättchen), wie auf Seite 5 gezeigt. Beginnt beim Feiernden Goblin (grün), fährt mit dem Lachenden Drachen (rot) fort und endet beim Tänzeldnen Pony (blau).



2. GEBOTE ABGEBEN

In dieser Phase spielt ihr gleichzeitig.

Wählt geheim, welche eurer 5 Münzen ihr für jede der 3 Tavernen einsetzen wollt. (Der Wert der Münze bestimmt später, zu welchem Zeitpunkt ihr eine Karte aus dieser Taverne nehmen dürft.)

Legt dazu **verdeckt** je 1 eurer Münzen auf die Abbildung jeder Taverne auf eurem Truppentableau. Legt eure 2 übrigen Münzen verdeckt in euren Goldsack; nutzt dazu die Aussparungen eures Goldsacks auf eurem Truppentableau.

3. TAVERNEN ABHANDELN

Handelt die Tavernen der Reihe nach ab: zuerst grün, dann rot und zuletzt blau. Führt für jede der Tavernen dazu die folgenden Schritte durch:

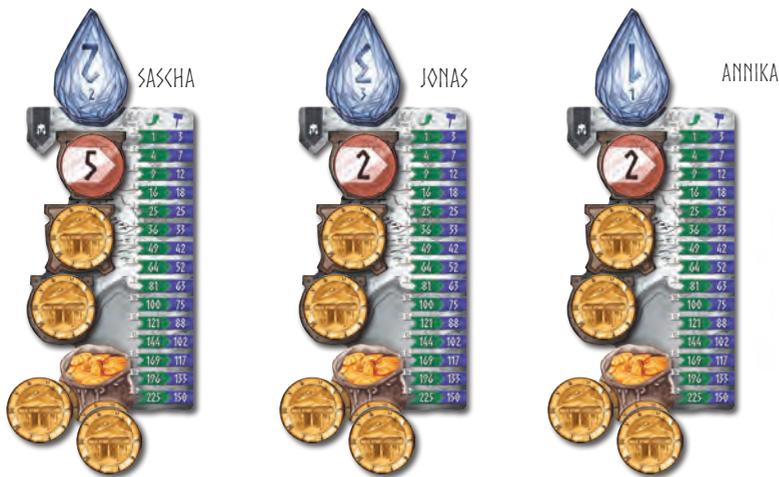


- 3a. Gebot aufdecken
- 3b. Züge der Elvaland
- 3c. ggf. Juwelen austauschen

3a. Gebot aufdecken

- Deckt alle gleichzeitig die Münze auf, die ihr zur aktuellen Taverne gelegt habt.
- Bestimmt die Reihenfolge für diese Taverne. Wer die Münze mit dem höchsten Wert gelegt hat, ist zuerst an der Reihe. Die anderen Elvaland folgen in absteigender Reihenfolge ihrer Münz-Werte. Im Falle eines Gleichstandes müssen alle beteiligten Elvaland die Juwelen, die vor ihnen liegen, beachten. Wer das Juwel mit dem höheren Wert vor sich liegen hat, kommt früher an die Reihe.





Beispiel: Sascha hat die Münze mit dem Wert 5 auf den Feiernden Goblin gelegt und ist deshalb zuerst an der Reihe. Jonas und Annika haben jeweils die Münze mit dem Wert 2 gelegt. Jonas hat das Juwel mit dem höheren Wert. Deshalb ist er vor Annika an der Reihe. Die Reihenfolge für den nächsten Schritt ist also: zuerst Sascha, dann Jonas und schließlich Annika.

3b. Züge der Elvaland

In diesem Schritt führt ihr in der zuvor bestimmten Reihenfolge je 1 Zug aus. (Diese Reihenfolge kann für diese Taverne auch nicht mehr geändert werden.)

Wenn du am Zug bist, führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

- Wähle zuerst 1 Karte in der aktuellen Taverne und nimm sie dir.

Nimmst du einen **Zwerg**, lege ihn in deine Streitmacht.

Hast du noch **keinen** Zwerg dieser Klasse, lege ihn rechts neben dein Truppentableau in eine **neue Spalte**. Hattest du bereits 1 oder mehrere Zwerge dieser Klasse, lege die gewählte Karte so **auf die andere(n) Karte(n) dieser Klasse**, dass **alle Rangabzeichen sichtbar** bleiben.



Hast du nun genau **1 Rangabzeichen jeder Klasse** (**Schmied**, **Jäger**, **Entdecker**, **Minenarbeiter**, **Krieger**), so hast du **1 vollständiges Set**. Hast du genau 2 Rangabzeichen jeder Klasse, hast du 2 Sets usw.

Immer wenn du eine Karte in deine Streitmacht legst, musst du **prüfen ob du einen Helden rekrutieren musst**:

Hast du **weniger Helden als vollständige Sets** in deiner Streitmacht, musst du 1 Helden rekrutieren (siehe Seite 8: **Helden rekrutieren**).

(Darüber musst du dich nicht ärgern. Helden sind eine großartige Unterstützung für deine Streitmacht. Helden sind nur nicht besonders geduldig. Ein Held trifft genau dann ein, wann er es beabsichtigt.)

Nimmst du eine **Subventionskarte**, werte sofort 1 Münze auf und lege die Karte dann in die Schachtel zurück (siehe Seite 9: **Münzen aufwerten**).

- Hast du die Kupfermünze mit der 0 (oder die Mithrilmünze) zu dieser Taverne gelegt, musst du nun **Münzen tauschen** (siehe Seite 9). *(Auch darüber musst du dich nicht ärgern. Dein Reichtum wird dabei stets wachsen, dafür hat der König gesorgt.)*

Einen Helden rekrutieren

Um einen Helden zu rekrutieren, wähle 1 Helden von einem Kartenhalter deiner Wahl und nimm ihn dir. Die meisten Helden gehören zu einer Klasse (erkennbar an ihrer Farbe).



Lege Helden, die nicht zu einer Klasse gehören , links neben dein Truppen-tabeau.



Lege Helden, die zu einer Klasse gehören, auf die andere(n) Karte(n) der entsprechenden Klasse, so dass alle Rangabzeichen sichtbar bleiben.

Führe dann in beiden Fällen den Effekt des Helden aus, sofern er einen hat.

Denk daran, dass du dann erneut prüfen musst, ob du einen (weiteren) Helden rekrutieren musst, wenn du gerade eine Karte in deine Streitmacht gelegt hast.

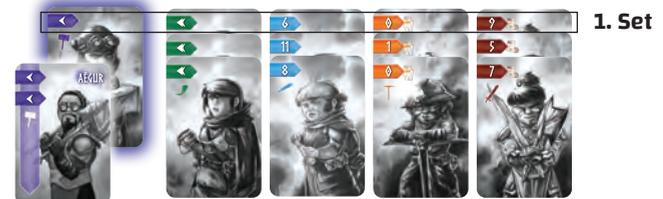
Beispiele



Sascha hat jeweils 1 Schmied, Jäger, Entdecker, Minenarbeiter und Krieger in der Streitmacht. Zuletzt kam 1 Krieger (rot umrandet) hinzu. Dadurch liegt nun ein vollständiges Set in Saschas Streitmacht. Sascha rekrutiert 1 Held und entscheidet sich für Tarah. Tarah ist ein Krieger und wird deshalb auf die andere Krieger-Karte gelegt.



Einige Runden später wirbt Sascha 1 Jäger an (grün umrandet). Dadurch liegen nun 2 vollständige Sets in der Streitmacht. Sascha rekrutiert den 2. Helden und entscheidet sich für Idunn. Idunn ist ein Entdecker und wird deshalb in die Spalte der Entdecker gelegt.



Jonas hat gerade seinen ersten Schmied angeworben (lila umrandet). Dadurch hat er 1 vollständiges Set in seiner Streitmacht und rekrutiert 1 Helden: Aëgur. Aëgur ist ein Schmied und wird deshalb in die Spalte der Schmiede gelegt. Dadurch hat Jonas nun 3 vollständige Sets in seiner Streitmacht und muss 2 weitere Helden rekrutieren.

Münzen tauschen

Um Münzen zu tauschen, decke zunächst die 2 Münzen auf, die du in deinen Goldsack gelegt hast und addiere ihre Werte. Wirf die höhere der 2 Münzen ab (siehe unten). Nimm dir dann 1 Münze aus der Schatzkammer, die der Summe der zuvor aufgedeckten Münzen entspricht. Sonderfall: Die Mithrilmünze darfst du nicht abwerfen. Wirf stattdessen die andere Münze ab, falls die Mithrilmünze in deinem Goldsack liegt.



Münzen abwerfen



Wirfst du eine Kupfermünze ab, lege sie in die Schachtel zurück. (Sie wird in diesem Spiel nicht mehr benötigt.)

Wirfst du eine Goldmünze ab, stecke sie in die entsprechende Halterung in der **Schatzkammer**.



Münze nicht verfügbar

Ist eine Münze, die du aus der Schatzkammer nehmen sollst, nicht verfügbar, nimm dir 1 Münze des nächsthöheren, verfügbaren Wertes. Sind keine höheren Münzen mehr verfügbar, nimm dir 1 Münze des nächstkleineren, verfügbaren Wertes.



Münzen aufwerten

Immer wenn du eine Subventionskarte, die Heldin *Grid* oder die Auszeichnungskarte *Hand des Königs* nimmst, wertest du 1 Münze auf. Diese Karten werden deshalb auch Aufwertungskarten genannt.



Um 1 Münze aufzuwerten, wähle 1 deiner Münzen, egal wo sie liegt und egal ob sie bereits aufgedeckt wurde oder noch verdeckt ist. Decke diese Münze ggf. auf und addiere den Wert auf der Aufwertungskarte zum Wert dieser Münze. Wirf diese Münze ab (siehe links).

Nimm dir dann 1 Münze aus der Schatzkammer, die der Summe entspricht und lege sie dorthin, wo die zuvor abgeworfene Münze lag. War die abgeworfene Münze verdeckt, verdecke die neue Münze.

Sonderfall: Die Mithrilmünze darfst du nicht aufwerten.

Beispiel: Jonas wertet die aufgedeckte 5 auf dem Feiernden Goblin mit Hilfe einer Subventionskarte auf und legt die 8 von der Schatzkammer aufgedeckt dorthin.



Beispiel: Jonas wertet die verdeckte 7 auf dem Lachenden Drachen mit Hilfe einer Subventionskarte auf und legt die 10 von der Schatzkammer verdeckt dorthin.



3c. Juwelen austauschen

Kam es bei der Bestimmung der Reihenfolge bei dieser Taverne zu 1 oder mehreren Gleichständen, müssen alle am entsprechenden Gleichstand beteiligten Elvaland nun ihre Juwelen tauschen. (Alle Elvaland, die die gleiche Münze zur Taverne gelegt haben, sind am entsprechenden Gleichstand beteiligt.)



Sind 2 Elvaland am Gleichstand beteiligt, tauschen sie ihre beiden Juwelen.



Sind 3 Elvaland am Gleichstand beteiligt, tauschen die 2 Elvaland mit dem höchsten und dem niedrigsten Jewel ihre beiden Juwelen. (Das Jewel mit dem mittleren Wert wird nicht getauscht.)



Sind 4 Elvaland am Gleichstand beteiligt, tauschen die Elvaland mit dem höchste und dem niedrigsten Wert ihre beiden Juwelen. Die Elvaland mit dem zweithöchsten und zweitniedrigsten Jewel tauschen ebenfalls ihre beiden Juwelen.



Sind 5 Elvaland am Gleichstand beteiligt, werden die Juwelen wie im Spiel zu viert getauscht. (Das Jewel mit dem mittleren Wert wird nicht getauscht.)



Ausnahme: Das goldene Jewel wird nie getauscht. Führt den Tausch der Juwelen so aus, als wäre die Person, die das goldene Jewel hat, nicht am Gleichstand beteiligt. (Wenn dadurch nur noch 1 Elvaland am Gleichstand beteiligt wäre, werden keine Juwelen getauscht.)



Fahrt nun entsprechend mit der nächsten Taverne fort, bis alle 3 Tavernen auf diese Weise abgehandelt wurden.

4. MÜNZEN ZURÜCKNEHMEN

Nehmt eure Münzen von den Tavernen und eurem Goldsack zurück auf eure Hand und haltet sie wieder geheim.

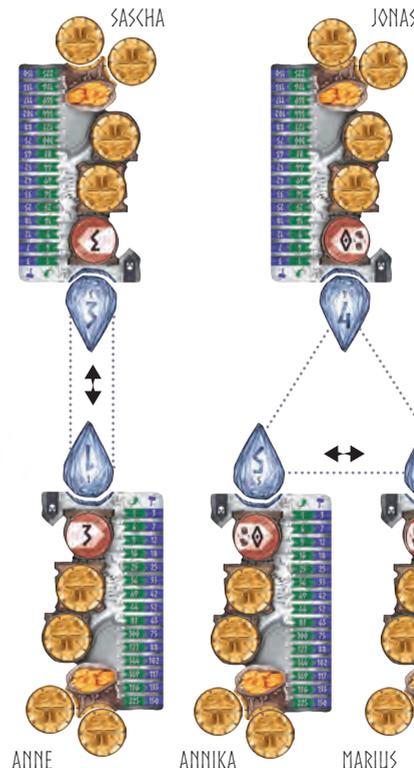
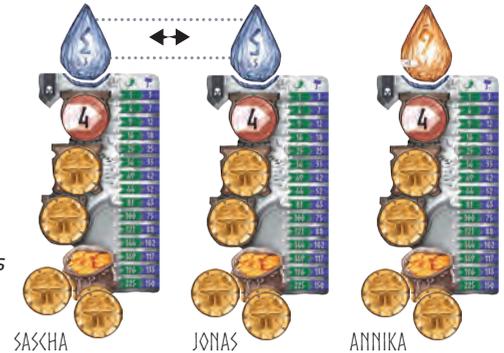
Fahrt dann mit der nächsten Runde fort.

Nach dem ersten Zeitalter führt ihr eine Zwischenwertung durch. Danach beginnt das zweite Zeitalter.

Nach dem zweiten Zeitalter endet das Spiel. Führt nun eine Schlusswertung durch.

Beispiele

Sascha, Jonas und Annika haben jeweils die Münze mit dem Wert 4 auf den Feiernden Goblin gelegt. Beim Austausch der Juwelen wird Annika nicht beachtet, da sie das goldene Jewel hat. Also tauschen Sascha und Jonas ihre Juwelen (so als gäbe es nur einen Gleichstand zwischen ihnen beiden).



Sascha und Anne haben jeweils die Münze mit dem Wert 3 auf den Feiernden Goblin gelegt. Jonas, Annika und Marius haben die Münze mit dem Wert 0 gelegt.

Sascha und Anne tauschen ihre Juwelen, da sie zu zweit einen Gleichstand haben. Annika, Marius und Jonas haben ebenfalls einen Gleichstand. Annika und Marius haben das höchste bzw. niedrigste Jewel und müssen sie deshalb austauschen.



ENDE DES ERSTEN ZEITALTERS: ZWISCHENWERTUNG

Am Ende des ersten Zeitalters findet eine Zwischenwertung statt. (Dann sollte auch der Stapel der Karten des ersten Zeitalters aufgebraucht sein.)

Prüft für jede Klasse einzeln nacheinander, wer von dieser Klasse am meisten Rangabzeichen in der Streitmacht hat. (Erinnerung: Die Rangabzeichen sind die farbigen Pfeile oben links auf den Zwergen.)

Prüft die Rangabzeichen stets in der unten angegebenen Reihenfolge.

Wer in einer Klasse am meisten Rangabzeichen hat, nimmt sich die entsprechende Auszeichnungskarte, führt ihren Effekt aus und legt sie links neben das eigene Truppentableau. Im Falle eines Gleichstandes erhält niemand die entsprechende Karte. (Legt sie einfach in die Schachtel zurück.)



1. Mehrheit der Krieger:

Die Hand des Königs

Werte 1 Münze deiner Wahl auf (siehe Seite 9). Addiere +5 zu ihrem Wert.



2. Mehrheit der Jäger:

Jagdtrophäe

Tausche deine Kupfermünze mit dem Wert 0 sofort gegen die Mithrilmünze aus. Lege die Kupfermünze in die Schachtel zurück.



3. Mehrheit der Minenarbeiter:

Goldene Hacke

Tausche dein Juwel sofort gegen das goldene Juwel aus. (Lege dein bisheriges Juwel in die Schachtel zurück.) Das goldene Juwel ist in der Schlusswertung 3 Siegpunkte wert. Das goldene Juwel wird bei Gleichständen nie getauscht (siehe Seite 10).



4. Mehrheit der Schmiede:

Unerschütterlicher Hammer

Nimm dir sofort die Auszeichnungskarte mit den 2 Rangabzeichen und lege sie wie gewohnt in deine Streitmacht. (Denk daran, zu prüfen, ob du **einen Helden rekrutieren** musst (siehe Seite 7/8).)



5. Mehrheit der Entdecker:

Fernrohr der Weitsicht

Ziehe sofort 3 Karten vom Stapel des zweiten Zeitalters und schau sie dir an. Behalte 1 davon und lege sie wie gewohnt in deine Streitmacht (Zwergenkarte) bzw. führe sie wie gewohnt aus (Subventionskarte). Mische die 2 übrigen Karten zurück in den Stapel. (Denk daran, zu prüfen, ob du **einen Helden rekrutieren** musst (siehe Seite 7/8).) Falls niemand diese Karte erhält, legt die oberste Karte des Stapels des zweiten Zeitalters unbesehen in die Schachtel zurück.

Fahrt dann mit der ersten Runde des zweiten Zeitalters fort.

ENDE DES ZWEITEN ZEITALTERS: SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet am Ende des zweiten Zeitalters. (Dann sollte auch der Stapel der Karten des zweiten Zeitalters aufgebraucht sein.) Dann folgt die Schlusswertung. Notiert die erhaltenen Punkte auf dem beiliegenden Wertungsblock.

1. Ihr erhaltet Punkte für die Zwerge jeder Klasse:

-  Addiert die Mutwerte (die Zahlen in den Rangabzeichen) eurer **Krieger**. Ihr erhaltet jeweils Punkte entsprechend der Summe.
 Hast du (alleine oder mit 1 oder mehreren Elvaland zusammen) am meisten Rangabzeichen bei den **Kriegern**, erhältst du zusätzlich Punkte entsprechend des Wertes deiner wertvollsten Münze.
-  Zählt die Rangabzeichen eurer **Jäger**. Ihr erhaltet jeweils so viele Punkte, wie in der Tabelle unten angegeben ist. (Die Tabelle auf eurem Truppentableau zeigt euch auch diese Punkte, allerdings nur für die ersten 15 Rangabzeichen. Für 5 Rangabzeichen erhaltet ihr z. B. 25 Punkte, für 16 Rangabzeichen 256 Punkte.)
-  Zählt die Rangabzeichen eurer **Minenarbeiter**. Addiert getrennt davon die Mutwerte eurer **Minenarbeiter**. Multipliziert die beiden Zahlen (Rangabzeichen mal Mutwerte). Ihr erhaltet entsprechend viele Punkte.
-  Zählt die Rangabzeichen eurer **Schmiede**. Ihr erhaltet jeweils so viele Punkte, wie in der Tabelle unten angegeben ist. (Die Tabelle auf eurem Truppentableau zeigt euch auch diese Punkte, allerdings nur für die ersten 15 Rangabzeichen. Für 6 Rangabzeichen erhaltet ihr z. B. 33 Punkte, für 16 Rangabzeichen 168 Punkte.)
-  Addiert die Mutwerte eurer **Entdecker**. Ihr erhaltet Punkte entsprechend der Summe.



2. Ihr erhaltet ggf. Punkte für die Helden links neben eurem Truppentableau (siehe Seite 13 f.)

3. Ihr erhaltet Punkte für eure Münzen: Addiert die Werte eurer 5 Münzen. Ihr erhaltet Punkte entsprechend der Summe. Wer das goldene Juwel hat, erhält zusätzlich 3 Punkte.

Wer am meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.
 Im Falle eines Gleichstandes teilen sich die entsprechenden Elvaland die Platzierung.

		Punkte für Schmiede bzw. Jäger																								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
		3	7	12	18	25	33	42	52	63	75	88	102	117	133	150	168	187	207	228	250	273	297	322	348	375
		1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	144	169	196	225	256	289	324	361	400	441				



Beispiel: Jonas hat am Spielende die folgende Auslage. Die Summe der Mutwerte seiner **Krieger** beträgt 28. Außerdem hat er die meisten **Krieger**-Rangabzeichen und addiert deshalb den Wert seiner wertvollsten Münze (24). Für die **Krieger** erhält er 52 Punkte. Er hat 4 **Jäger**-Rangabzeichen, erhält also 16 Punkte. Bei den **Minenarbeitern** hat er 5 Rangabzeichen und die Summe der Mutwerte beträgt 4. Also erhält er 20 Punkte (4×5). Jonas hat 3 **Schmied**-Rangabzeichen, erhält also 12 Punkte. Die Summe der Mutwerte seiner **Entdecker** beträgt 34, wofür er 34 Punkte erhält. Links neben Jonas' Truppentableau liegt die Heldin Skaa, die ihm 17 Punkte einbringt. Die Summe von Jonas' Münzen beträgt 53. Jonas' Gesamtpunktzahl beträgt also 204 (52+16+20+12+34+17+53).

Symbole und Effekte der Helden

Einige Helden haben besondere Effekte, die durch Symbole auf den Karten dargestellt sind. Folgende Symbole werden euch auf den Helden begegnen.



Mehrere Rangabzeichen

Manche Helden haben mehr als 1 Rangabzeichen. Lege sie stets so in deine Streitmacht, dass alle Rangabzeichen sichtbar bleiben.

Folgende Helden haben mehr als 1 Rangabzeichen: *Kraal*, *Aral*, *Dagda*, *Zoral*, *Aëgur*, *Bonfur*.



Abwerfen

Dagda und *Bonfur* erfordern, dass du andere Zwerge abwirfst, wenn du sie in deine Streitmacht legst.

Nachdem du *Bonfur* bzw. *Dagda* in deine Streitmacht gelegt hast, musst du die oberste Karte von 1 (*Bonfur*) bzw. 2 unterschiedlichen (*Dagda*), anderen Klassen ablegen. Dabei darfst du nur Zwergenkarten ablegen, keine Heldenkarten. Kannst du das nicht, darfst du *Bonfur* bzw. *Dagda* nicht rekrutieren. Führe zuerst diesen Effekt aus und prüfe dann, ob du ggf. weitere Helden rekrutieren musst.

Denk daran, dass es durch diesen Effekt eventuell schwieriger wird, weitere Helden zu rekrutieren. Du rekrutierst nur dann 1 Helden, wenn du weniger Helden als vollständige Sets in deiner Streitmacht hast. Solltest du durch das Abwerfen mehr Helden als vollständige Sets haben, musst du den/die Helden **nicht** ablegen.



Voraussetzung

Du musst bereits 5 oder mehr Rangabzeichen bei den **Entdeckern** in deiner Streitmacht haben, um diese Heldin (*Hourya*) zu rekrutieren. (*Ylud* und/oder *Thrud* zählen ggf. dazu, wenn sie bei den **Entdeckern** liegen). Hast du später weniger als 5 **Entdecker**, musst du *Hourya* nicht wieder abgeben.



Bonuspunkte

Idunn erhöht den Mutwert all deiner **Entdecker** um 2 (auch ihren eigenen).





Effekte der Helden ohne Klasse



YLUD

Wenn du *Ylud* nimmst, lege sie zunächst wie gewohnt links neben dein Truppentableau.

Lege *Ylud* am Ende des ersten Zeitalters, aber vor der Zwischenwertung, so in deine Streitmacht, als hätte sie eine Klasse deiner Wahl. (Denk daran, zu prüfen, ob du einen Helden rekrutieren musst (siehe Seite 7/8).) Sie zählt für die Zwischenwertung als Zwerg dieser Klasse mit 1 Rangabzeichen und bleibt dann bis zum Ende des zweiten Zeitalters dort liegen.

Lege *Ylud* am Ende des zweiten Zeitalters, vor der Schlusswertung, so in deine Streitmacht, als hätte sie eine Klasse deiner Wahl. Lag *Ylud* bereits dort, darfst du eine andere Klasse wählen, musst aber nicht. Denk daran, zu prüfen, ob du einen Helden rekrutieren musst (siehe Seite 7/8). Sie zählt für die Schlusswertung als Zwerg dieser Klasse mit 1 Rangabzeichen und ggf. dem Mutwert der entsprechenden Farbe (als **Krieger** 7, als **Minenarbeiter** 1, als **Entdecker** 11).



Beispiel: Annika legt *Ylud* am Ende des ersten Zeitalters zu den **Minenarbeitern**, um dort die Mehrheit zu erringen.



Am Ende des zweiten Zeitalters legt Annika *Ylud* zu den **Kriegern**. Das führt dazu, dass Annika 1 Helden rekrutieren muss.



THRUD

Wenn du *Thrud* nimmst, lege sie so in deine Streitmacht, als hätte sie eine Klasse deiner Wahl. (Denk daran, zu prüfen, ob du einen Helden rekrutieren musst (siehe Seite 7/8).)

Legst du eine andere Karte auf *Thrud*, nimm sie darunter hervor und lege sie dann erneut so in deine Streitmacht, als hätte sie eine Klasse deiner Wahl. Du darfst sie auch erneut zur gleichen Klasse legen. *Thrud* liegt dadurch jedoch immer obenauf.

(Denk daran, zu prüfen, ob du einen Helden rekrutieren musst (siehe Seite 7/8).)

Thrud zählt für die Zwischenwertung als Zwerg der entsprechenden Klasse mit 1 Rangabzeichen.

Lege *Thrud* am Ende des zweiten Zeitalters, aber vor der Schlusswertung, links neben dein Truppentableau.

Für *Thrud* erhältst du in der Schlusswertung 13 Punkte.



Beispiel: *Thrud* liegt als **Entdecker** in Annes Streitmacht. Anne nimmt 1 weiteren **Entdecker** und platziert ihn auf *Thrud*. Nun muss sie *Thrud* erneut in ihre Streitmacht legen und entscheidet sich, sie zu den **Kriegern** zu legen.

Am Ende des zweiten Zeitalters legt Anne *Thrud* links neben ihr Truppentableau.



Wenn du sowohl *Thrud*, als auch *Ylud* rekrutiert hast, führe zuerst den Effekt von *Ylud* aus. (Danach lege *Thrud* links neben dein Truppentableau.)



GRID

Für *Grid* erhältst du in der Schlusswertung 7 Punkte.
Wenn du *Grid* nimmst, werde sofort 1 Münze deiner Wahl auf (siehe Seite 9).



DIE DWERG-BRÜDER

In der Schlusswertung erhältst du Punkte abhängig davon, wie viele *Dwerg-Brüder* du hast, wie in der folgenden Tabelle angegeben. (Für 2 *Dwerg-Brüder* erhältst du 40 Punkte, für 4 Brüder 108 Punkte.)

13	40	81	108	135



ULINE

Für *Uline* erhältst du am Spielende 9 Punkte.
Wenn du *Uline* nimmst, nimm sofort die Münzen, die in deinem Goldsack liegen, und alle deine **verdeckten** Münzen von den Tavernen zurück.

Für den Rest des Spiels gelten für dich folgende Änderungen:

- Du musst in Phase 2 („Gebote abgeben“) keine Münzen legen (weder zu den Tavernen, noch in den Goldsack). Lasse sie einfach vor dir liegen.
- Nachdem alle anderen Elvaland in Phase 3a („Gebote aufdecken“) ihre Münze für die entsprechende Taverne aufgedeckt haben, wählst du 1 deiner Münzen und legst sie offen zur entsprechenden Taverne. Bestimmt erst dann wie üblich die Reihenfolge.
- Um Münzen zu tauschen, zeige 2 Münzen vor und addiere ihre Werte. (In deinem Goldsack liegen schließlich keine Münzen.) Führe den Rest des Tauschens wie gewohnt aus. Du darfst die erhaltene Münze ab sofort (also auch bei den folgenden Tavernen in der gleichen Runde) nutzen.
- Wertest du eine Münze aus deiner Hand auf, nimm sie nach dem Aufwerten (siehe S. 9) wieder auf die Hand.



ASTRID

Für *Astrid* erhältst du in der Schlusswertung Punkte entsprechend des Wertes deiner wertvollsten Münze.



Beispiel: Annika hat Astrid in ihrer Streitmacht. Ihr höchste Münze ist die 24. Also erhält Annika in der Schlusswertung 24 Punkte für Astrid.



SKAA

Für *Skaa* erhältst du in der Schlusswertung 17 Punkte.

IMPRESSUM

Autor: Serge Laget

Illustrationen: Jean-Marie Minguez

Grafikdesign: Valérieane Holley

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jens Wiese

Redaktion: Martin Zeeb

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Blackrock Games. © 2019 Grrre Games. © 2019 Grrre Games. © der deutschen Ausgabe 2020 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele

Spielübersicht

1. RUNDENVORBEREITUNG

- * Deckt für jede Taverne so viele Karten auf, wie Elvaland am Spiel teilnehmen.

2. GEBOTE ABGEBEN (GLEICHZEITIG)

- * Legt **verdeckt** je 1 Münze auf jede Taverne.

3. TAVERNEN ABHANDELN

a) Gebot aufdecken (gleichzeitig)

- * Deckt die Münze auf, die ihr jeweils zur aktuellen Taverne gelegt habt.
- * Bestimmt die Reihenfolge anhand der Münzwerte. (Bei Gleichstand entscheidet das Juwel.)

b) Züge der Elvaland (in Spielreihenfolge)

- * Nimm dir 1 Karte aus der Taverne.
- * Rekrutiere ggf. Helden.
- * Tausche ggf. Münzen.

c) Juwelen austauschen (gleichzeitig)

- * Tauscht im Falle eines Gleichstandes die Juwelen.

Wiederholt dies, bis alle 3 Tavernen abgehandelt wurden.

4. MÜNZEN ZURÜCKNEHMEN (GLEICHZEITIG)

- * Nehmt eure Münzen jeweils zurück auf eure Hand.
- * Fahrt mit der nächsten Runde fort.

Nach dem ersten Zeitalter folgt die Zwischenwertung.
Nach dem zweiten Zeitalter endet das Spiel und es folgt die Schlusswertung.



Schlusswertung

1. Ihr erhaltet Punkte für die Zwerge jeder Klasse:



- a. **Krieger:** Ihr erhaltet Punkte entsprechend der Mutwerte.



Wer am meisten Rangabzeichen bei den **Kriegern** hat, erhält zusätzlich Punkte entsprechend der höchsten eigenen Münze.



- b. **Jäger:** Ihr erhaltet Punkte entsprechend der Tabelle.



- c. **Minenarbeiter:** Ihr erhaltet Punkte entsprechend der Mutwerte \times der Anzahl der Rangabzeichen.



- d. **Schmiede:** Ihr erhaltet Punkte entsprechend der Tabelle.



- e. **Entdecker:** Ihr erhaltet Punkte entsprechend der Mutwerte.

2. Ihr erhaltet Punkte für die Helden links neben eurem Truppentableau.

3. Ihr erhaltet Punkte entsprechend der Werte eurer 5 Münzen.

Wer das goldene Juwel hat, erhält zusätzlich 3 Punkte.

Karten im Spiel

Im Spiel mit 2–4 Personen

zusätzlich im Spiel mit 5 Personen



	3	4	5	6	6	7	8	9	10	
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	0	0	1	1	2	2	0	1		
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	5	6	7	8	9	10	11	12		



X X



X X X