

# NIRDS vs GNOMES

## EINLEITUNG

Dich haben sie also geschickt, um das Projekt G.G.Z. (Gemeine Gartenzwerg) zu übernehmen, hm? Na dann, willkommen im Team und so, schätze ich. Hoffen wir mal, dass du einen besseren Job als dein Vorgänger machst. Entschuldige mich - ØLS! LASS DAS! SIEHST DU NICHT, DASS DU MICH VOR DEM NEUEN CHEF BLAMIERST? Nein. Leg das wieder hin. ... Sorry. Er ist nicht immer so, er hat nur den ganzen Tag noch keine Waffe abgefeuert und das macht ihn ein bisschen ... orientierungslos. Oh, und da ist meine Frau. Hey Schatz! Darf ich vorstellen? Unser neuer Chef.

Hi, ich bin Pennigings. Du hast hier also jetzt das Sagen, hm? Mein Beileid. Du führst jetzt einen Haufen äußerst untrainierter, schießwütiger Idioten an, die denken, Taktik wäre etwas zu essen. Naja ... Ich gehe dann mal zurück zum Senat. Es war schön, dich kennenzulernen.

## ZIEL DES SPIELS

Nirds ist ein kooperatives Würfelspiel, bei dem ihr mit bis zu vier Personen Armeen von schrägen Vögeln (Nirds) befehligt, um Angriffswellen von Gartenzwergen zu überstehen.

Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr zusammen alle Angriffswellen der Zwerge überleben und den Boss am Ende des Spiels besiegen. Sollte eine Person zu irgendeinem Zeitpunkt keine Leben oder Nirds mehr übrig haben, verliert ihr alle zusammen.

## SPIELVORBEREITUNG

### 1. Armeen

Wählt jeweils zufällig eines der 4 Starter-Sets und platziert die 3 Karten (Anführer, Assistent und Techniker) offen vor euch. Diese Karten bilden den Anfang eurer Armee. Nehmt euch jeweils 4 Würfel und legt drei Lebensplättchen vor euch ab.

### 2. Markt

Mischt jeweils die Kartendecks für Nirds der Stufen 1 und 2 getrennt und platziert sie wie gezeigt verdeckt auf den Tisch. Zieht jeweils 5 Karten und legt sie als Auslage neben die Stapel. Das ist der Markt.

### 3. Zwerge

Teilt die Zwergkarten in die 4 Wellen und zieht, ohne diese (oder die übrigen Karten) anzusehen, zufällig Karten von jeder Welle, um daraus das Zwergendeck zu bilden. Die Anzahl der Karten, die ihr pro Welle zieht, ist abhängig von der Personenzahl und dem gewählten Schwierigkeitsgrad. Im Beispiel seht ihr den normalen Schwierigkeitsgrad (5):

1 Person: 4xI / 3xII / 2xIII / 3xIV

2 Personen: 8xI / 5xII / 4xIII / 5xIV

3 Personen: 11xI / 7xII / 6xIII / 7xIV

4 Personen: 14xI / 9xII / 7xIII / 8xIV

Ordnet die Karten so an, dass die Zwerge der Welle 1 oben auf dem verdeckten Stapel liegen, darunter die Zwerge der Wellen 2, 3 und 4.

Zieht dann 2 Zwerge pro Person und platziert sie oberhalb eurer Einheiten. Lasst etwas Platz neben dem Zwergendeck für den K.O.-Stapel (d. h., den Ablagestapel für die Zwerge).



Dice trading  
Be First Player



## 4. Taktikkarten und übrige Würfel

Plaziert sie in Reichweite.

## 5. Bosse

Legt sie zur Seite. Ihr werdet sie erst am Ende des Spiels brauchen.

# ÜBERSICHT

Nirds wird in Runden gespielt, die aus drei Phasen bestehen:

Die **Tauschphase**, in der ihr eure verfügbaren Würfel werft und sie untereinander tauschen könnt, um euch für die nächste Phase in die bestmögliche Position zu bringen.

Die **Aktionsphase**, in der ihr nacheinander entweder Zwerge angreift oder neue Nirds für zukünftige Runden rekrutiert. Das ist die Hauptphase des Spiels.

Die **Vorbereitungsphase**, in der die Zwerge, die ihr nicht ausgeknockt habt, angreifen und ihr das Spiel für die nächste Runde vorbereitet.

Das Spiel endet, wenn ihr alle Zwerge überlebt und danach den Boss besiegt habt (Sieg) oder wenn eine Person alle Leben oder Nirds verloren hat (Niederlage).

## I: TAUSCHPHASE

Zu Beginn der Runde treten Effekte mit dem ☀ Symbol in Kraft (ihr findet es auf einigen Karten - in der ersten Runde könnt ihr diesen Schritt überspringen).

Dann würfeln alle (in der ersten Runde mit vier Würfeln). Ihr nutzt diesen Wurf, um euch für die nächste Phase in die bestmögliche Position zu bringen. Alle tun dies gleichzeitig. Die Tauschphase endet, wenn alle zustimmen, zur nächsten Phase überzugehen.

Nur in dieser Phase ist es euch erlaubt, Würfel untereinander zu tauschen, um euch gegenseitig zu helfen. Beim Tauschen müsst ihr Würfel immer 1 zu 1 tauschen – es ist nicht erlaubt, einer Person mehr Würfel zu geben, als ihr von ihr erhaltet.

Damit ihr wisst, was in dieser Phase zu tun ist, müsst ihr zuerst verstehen, wie Einheiten und Wissenschaftler funktionieren. Das sind die Karten, mit denen ihr im Spiel hauptsächlich zu tun haben werdet.

## Einheiten



Ihr werdet Einheiten (🐉) nutzen, um in der nächsten Phase Zwerge anzugreifen. Da Zwerge auszuknocken der einzige Weg ist, das Spiel zu gewinnen, werdet ihr sie oft verwenden. Bevor ihr mit einer Einheit angreifen könnt, müsst ihr sie aktivieren. Dafür benötigt ihr die unten auf der Karte abgebildeten Würfel, die Aktivierungswürfel.

### Beispiele:

☀️: Dieser Nird wird mit einer 5 aktiviert.

☀️☀️: Dieser Nird braucht zur Aktivierung eine 3 und eine 4.

☀️☀️: Dieser Nird kann mit zwei beliebigen Würfeln aktiviert werden.

☀️☀️: Dieser Nird braucht zur Aktivierung einen Pasch.

☀️☀️☀️: Dieser Nird braucht zur Aktivierung einen Drilling.

Hinweis: Es kann hilfreich sein, die Würfel, die ihr für eine Aktivierung nutzen wollt, auf den entsprechenden Platz auf der Einheiten-Karte zu legen. Das zwingt euch nicht, die Würfel für diese Karte zu nutzen. Ihr könnt euch später immer noch entscheiden, die Würfel zur Aktivierung einer anderen Einheit oder zur Rekrutierung eines neuen Nirds zu nutzen.

# Wissenschaftler



Wissenschaftler (👨🔬) nutzt ihr, um eure Würfel zu modifizieren. So könnt ihr mehr Einheiten aktivieren, ihre Angriffe stärker machen oder bessere Einheiten rekrutieren. Die Karte zeigt, welche Würfel der Wissenschaftler modifizieren und was er daraus machen kann. Derselbe Würfel kann auch von mehr als einem Wissenschaftler modifiziert werden. Es ist nicht möglich, die Würfel anderer Personen zu modifizieren.

## Beispiele:

🎲 / 🎲 ⇒ 🎲 Entweder eine 3 oder eine 4 (nicht beide!) kann in eine 5 umgewandelt werden.

🎲 🎲 ⇒ 🎲 🎲 Ein beliebiger Pasch kann in zwei andere (gleiche oder unterschiedliche) Werte umgewandelt werden.

Wissenschaftler können **JEDEN** Würfel modifizieren, aber sie dürfen nur einmal pro Runde genutzt werden. Nachdem ihr einen Wissenschaftler genutzt habt, dreht die Karte um 90 Grad, um euch daran zu erinnern, dass ihr ihn schon benutzt habt. Wir nennen dies „schlafen legen“. Ihr könnt einen Wissenschaftler nicht freiwillig schlafen legen, ohne einen Würfel modifiziert zu haben.

## Beispiel:

Du hast zwei Einheiten, wovon eine mit einer 🎲 aktiviert wird und eine mit einer 🎲. Dein Wissenschaftler sagt 🎲 ⇒ 🎲. Du hast 🎲 🎲 🎲 🎲 gewürfelt. Eine andere Person würfelt 🎲 🎲 🎲 🎲. Zum aktuellen Zeitpunkt kannst du keine deiner Einheiten aktivieren, also tauschst du deine 🎲 gegen die 🎲 der anderen Person. Dann nutzt du deinen Wissenschaftler, um deine 🎲 in eine 🎲 umzuwandeln und legst deinen Wissenschaftler somit schlafen. So kannst du beide deiner Einheiten aktivieren und hast zwei 🎲 übrig.

## II: ÜBERSICHT AKTIONSPHASE

Wenn du am Zug bist, platzierst du Würfel, um eine der zwei Hauptaktionen (Angreifen oder Rekrutieren, siehe nächster Abschnitt) auszuführen. Wenn du keine Aktion ausführen kannst oder möchtest, musst du passen. Wenn du einmal gepasst hast, kannst du in dieser Runde keine Aktionen mehr ausführen.

Wenn du deinen Zug beendet hast, fülle den Markt (falls nötig, siehe auch Aktion 2: Rekrutieren) wieder auf. Falls ein Marktstapel leer ist, bleibt der Platz leer. Dann macht die nächste Person im Uhrzeigersinn ihren Zug. Macht so weiter, bis alle Personen gepasst haben. Dann ist diese Phase zu Ende.

Du kannst **JEDERZEIT**, auch wenn du schon gepasst hast, beliebig viele Wissenschaftler aktivieren und eine beliebige Anzahl an Taktikkarten ausspielen. „Jederzeit“ bedeutet, du kannst diese Karten vor, nach oder sogar während einer Aktion, auch der einer anderen Person, ausspielen. Du entscheidest, in welcher Reihenfolge du die Karteneffekte ausführst.

Allerdings können diese Karten niemals in die Auslage einer anderen Person gespielt werden. Anders gesagt: Deine Wissenschaftler können niemals die Würfel anderer Personen modifizieren, und wenn auf einer Taktikkarte „du“ steht, bist ausschließlich du gemeint und keine andere Person.

## Aktion 1: Angreifen

Um mit einer Einheit anzugreifen, musst du sie mit den auf der Karte gezeigten Würfeln aktivieren (zum Aktivieren der Karten, siehe Tauschphase). Dann wirfst du diese Würfel **ERNEUT**, um zu sehen wie stark dein Angriff ist. Das ist der Angriffswurf. Jeder Angriff besteht also aus **ZWEI** Würfeln: dem Ressourcenwurf, um die Einheiten zu aktivieren und dem Angriffswurf, um zu bestimmen, wie viel Schaden (☀️) du machst.

Wenn es mehrere Angriffswürfel gibt, werden sie addiert. Du kannst Wissenschaftler nutzen, um die Würfel zu modifizieren und so einen Angriff stärker zu machen (denk daran, dass sie dadurch schlafen gelegt werden). Manche Einheiten haben außerdem Spezialfähigkeiten auf der Karte abgebildet, die ihren Angriff verändern oder verstärken können.

Nachdem du bestimmt hast, wie viel Schaden dein Angriff anrichtet, wähle einen Zwerg (es muss nicht einer deiner Zwerge sein) und lege die entsprechende Anzahl an Schadensmarkern auf diese Karte. Einheiten greifen immer nur einen Zwerg an, auch wenn sie mit mehr als einem Würfel angreifen. Zwerge haben, so wie Nirds, Spezialfähigkeiten auf den Karten abgebildet, die den Angriff verändern oder die angreifende Person betreffen können. Wenn die Anzahl an Schadensmarkern auf der Karte die Leben des Zwerges erreicht oder überschritten hat, ist dieser ausgeknockt. Lege die Karte auf den K.O.-Stapel (Karten auf dem K.O.-Stapel sind immer verdeckt). Ziehe keine Ersatzkarte.

Nach dem Angriff legst du die Angriffswürfel auf die Einheit und drehst sie um 90 Grad, um zu markieren, dass du sowohl die Würfel als auch den Nird genutzt hast (die Einheit gilt nun als schlafend). So wie Wissenschaftler kann jeder Würfel und jede Einheit nur einmal pro Runde genutzt werden.

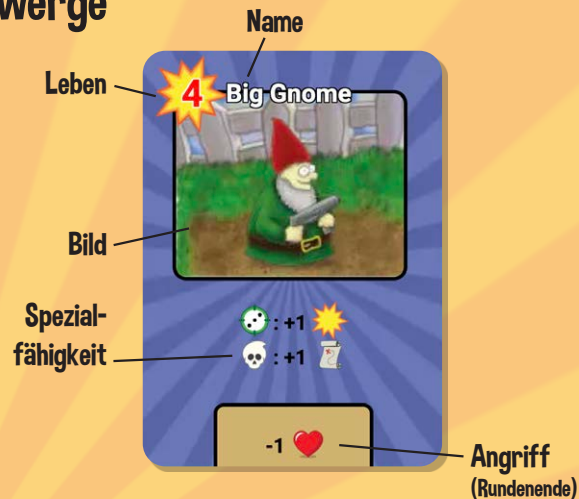
Hinweise: • Angriffe müssen immer voll ausgeführt werden. Ihr könnt Schaden nicht zurückhalten.

- Im seltenen Fall, dass eine Einheit abgeworfen wird, die bereits aktiviert wurde, platziert die Würfel, die für die Aktivierung genutzt wurden, auf eine andere, bereits aktivierte Einheit, um zu markieren, dass sie in dieser Runde bereits verwendet wurden.
- Schaden kann niemals negativ sein, auch wenn ein Modifikator den Gesamtschaden auf unter 0 bringen würde.
- Alle Angriffswürfel greifen gleichzeitig an.

### Beispiel:

Du hast eine Einheit mit zwei aktiviert, das bedeutet aber nicht, dass sie 12 anrichtet! Du nimmst die Würfel und wirfst sie, um anzugreifen. Du würfelst eine und eine . Du nutzt deinen Wissenschaftler um deine in eine umzuwandeln. Deine Einheit richtet insgesamt  $6+4=10$  an. Du überlegst dir, welchen Zwerg du angreifst. Du kannst entweder einen Zwerg mit 12 Leben angreifen und ihn so für spätere Angriffe schwächen oder einen Zwerg mit 8 verbleibenden Leben ausknocken. Du kannst den Schaden nicht aufteilen (also 6 an den einen Zwerg verteilen und 4 an den anderen). Du entscheidest dich, den Zwerg mit 8 Leben auszuknocken, und legst ihn verdeckt auf den K.O.-Stapel.

## Zwerge



## Aktion 2: Rekrutieren

Mit dieser Aktion nutzt du deine Würfel, um neue Nirds vom Markt zu kaufen. Bezahle mit Würfeln, deren Gesamtwert genauso hoch oder höher ist als die Kosten für den Nird. Du kannst mehrere Würfel kombinieren, um teurere Nirds zu kaufen. Lege die Karte zu deiner Armee, platziere die Würfel darauf und drehe die Karte um 90 Grad (um sie als schlafend zu markieren). Denk daran, dass du Wissenschaftler nutzen kannst, um deine Würfel zu modifizieren. Pro Rekrutierungsaktion muss mindestens ein Würfel genutzt werden.

Hinweise:

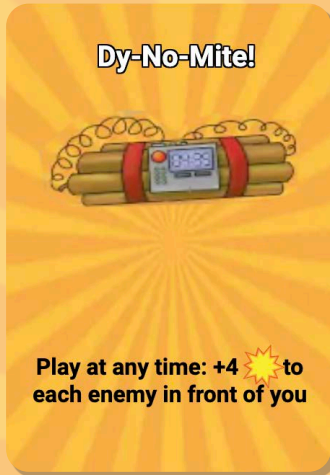
- Da neu gekaufte Karten schlafen gelegt werden, können sie grundsätzlich nicht in derselben Runde genutzt werden, in der sie gekauft wurden.
- Du bekommst kein Rückgeld, wenn du zu viel bezahlst.
- Denke daran, dass du Würfel, die du ursprünglich für eine Einheit verwenden wolltest, stattdessen für eine Rekrutierungsaktion verwenden kannst. Das ist sinnvoll, wenn du nicht mehr angreifen willst oder musst.

### Beispiel:

Du hast eine und eine . Am Markt gibt es zwei Nirds für je 5 . Du kannst nicht beide kaufen, auch wenn deren Gesamtkosten 10 betragen.

## Taktikarten

Wenn du Zwerge besiegst, wirst du gelegentlich Taktikarten erhalten. Diese Karten kannst du jederzeit während der Aktionsphase ausspielen, auch wenn du nicht am Zug bist, während einer Aktion oder sogar während eine andere Person am Zug ist, außer der Kartentext untersagt es. Wirf die Taktikarte ab, nachdem du sie benutzt hast.



### III: VORBEREITUNGSPHASE

In dieser Phase greifen die Zwerge an und ihr bereitet das Spiel für die nächste Runde vor.

#### 1. Die Zwerge greifen an!

Falls ihr es nicht geschafft habt, alle Gegner auszuknocken, greifen diese jetzt an. Ihr werdet nur von den Zwergen angegriffen, die jeweils vor euch liegen. Dabei gibt es zwei Ausnahmen: Falls der Angriff „beliebig“ sagt, wählt die Person, vor der die Karte liegt, wer angegriffen wird. Falls der Angriff „alle“ sagt, werden alle angegriffen.

Falls du von mehr als einem Zwerg angegriffen wirst, kannst du entscheiden, in welcher Reihenfolge sie angreifen. Falls ein Zwerg mehr als eine Attacke hat, werden sie in Leserichtung ausgeführt. Eine Liste der Angriffe findet ihr auf der Ikonographie-Seite. Falls eine Person keine Leben oder Nirds mehr hat, verliert ihr das Spiel gemeinsam.

#### Beispiel:

-  Du verlierst 1 Leben.

+  +  Du legst einen neuen Zwerg zu deinen Zwergen und erhältst 1 Würfel.

Beliebig: -2 , Alle: -  Eine beliebige Person verliert 2 Nirds ihrer Wahl und alle verlieren eine Taktikarte (falls möglich).

#### 2. Vorbereitung

- Weckt alle schlafenden Nirds, indem ihr sie wieder in aufrechte Position dreht.
- Neue Zwerge nähern sich. Jede Person hat zwei Plätze für Zwerge, die gefüllt werden müssen. Das bedeutet, dass falls eine Person einen ihrer Zwerge auf den zwei Plätzen diese Runde nicht ausgeknockt hat, nur eine neue Karte zu den Zwergen hinzugefügt wird. Falls kein Zwerg ausgeknockt wurde, wird kein neuer hinzugefügt. Sobald alle Karten aufgedeckt wurden, lest die Spezialfähigkeiten aller Zwerge laut vor.

#### Beispiel:

Anton und Beatrix bereiten die Zwerge für die nächste Runde vor. Anton hat es geschafft, beide seiner Zwerge auszuknocken, Beatrix hat immer noch zwei Zwerge. Anton muss insgesamt zwei Karten nachziehen, Beatrix keine.

#### 3. Neue Würfel nehmen

Nehmt euch jeweils einen neuen Würfel zu euren bisherigen, bis zu einem Maximum von 8 Würfeln pro Person. Alle starten also Runde eins mit 4 Würfeln, Runde zwei mit 5 Würfeln, und so weiter. Überspringt diesen Schritt, wenn ihr alle jeweils 8 Würfel habt.

Jetzt wisst ihr, wie man Nirds spielt!

## ALLGEMEINE REGELN:

- Regeln auf den Karten übertrumpfen Regeln in diesem Regelheft.
- Idealerweise löst ihr Probleme im Spiel gemeinsam, die finale Entscheidung liegt jedoch immer bei der Person, die am Zug ist.
- Ihr könnt den Effekt einer Spezialfähigkeit nicht überspringen, es sei denn, es werden die Worte „du kannst“ verwendet.
- Wenn eine Karte abgeworfen wird, kommt sie immer ganz unten in das entsprechende Deck, mit zwei Ausnahmen: Wenn ein Zwerg abgeworfen oder entfernt wird, kommt er auf den K.O.-Stapel. Wenn ihr einen Starter-Nird abwerft, nehmt ihn aus dem Spiel.
- Falls ihr durch einen Effekt eine Ressource verliert, die ihr nicht habt, passiert nichts. Die einzige Ausnahme sind Leben oder Nirds. Wenn euch eines von beidem ausgeht, habt ihr verloren.

## NICHT VERGESSEN

- Sobald die Tauschphase vorbei ist, könnt ihr bis zur nächsten Runde keine Würfel mehr tauschen.
- Ihr entscheidet, welchen Zwerg ihr nach dem Schadenswurf angreift, und jeder Angriff betrifft nur einen einzigen Zwerg, unabhängig von der Anzahl der Würfel im Angriff.
- Wissenschaftler können jeden Wurf modifizieren. Sie können genutzt werden, um mehr Einheiten zu aktivieren, Angriffswürfel stärker zu machen oder die Kaufkraft auf dem Markt zu erhöhen.
- Für den Kauf einer Karte auf dem Markt muss mindestens ein Würfel ausgegeben werden, auch wenn ein Rabatt die Kosten auf weniger als 1 reduziert.
- Der Einsatz von Wissenschaftlern und/oder Taktikkarten zählt nicht als Aktion und kann daher nicht genutzt werden, um eure nächste Aktion zu verzögern.

## SCHWIERIGKEITSGRADE

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, ändert den Aufbau wie folgt:

- Ignoriert den Effekt eures Anführers.
- Nehmt einen oder mehr Zwerge der Welle 4 dazu.
- Nehmt eine oder mehr Taktikkarten „Ablenkung“ aus dem Spiel.
- Nehmt einen oder mehr Zwerge der Welle 2 aus dem Spiel.

Das Grundspiel startet bei Level 5. Jede Veränderung steigert den Schwierigkeitsgrad um ein Level.

Um den Schwierigkeitsgrad zu verringern, ändert den Aufbau wie folgt:

- Nehmt einen oder mehr Zwerge der Welle 4 aus dem Spiel.
- Nehmt einen oder mehr Zwerge der Welle 2 dazu.
- Nehmt einen oder mehrere „Politiker-Zwerge“ aus dem Deck.
- Beginnt das Spiel mit 5 statt 4 Würfeln.

Das Grundspiel startet bei Level 5. Jede Veränderung verringert den Schwierigkeitsgrad um ein Level.

## ANDERE KARTEN

### Anführer

Ihr beginnt das Spiel mit zwei Einheiten und einem Wissenschaftler. Eine eurer Einheiten ist euer Anführer, der einen einzigartigen Effekt hat:

General Froomp: Du startest mit 5 statt 4 Würfeln. Wenn du keine Würfel verlierst, wirst du schneller das Maximum von 8 Würfeln erreichen.

Lieutenant Wompins: Immer wenn er angreift, macht er 1 zusätzlichen Schaden.

Major Pebbles: Immer wenn du einen neuen Nird rekrutierst, zahlst du 1 weniger. Dieser Effekt gilt auch, wenn Major Pebbles nicht aktiviert wurde.

Captain Sneefle: Sobald die Tauschphase vorbei ist, aber bevor die Aktionsphase beginnt, kannst du einen deiner Würfel zu einem beliebigen Wert verändern. Dieser Effekt gilt auch, wenn Captain Sneefle nicht aktiviert wurde.

# Bosse

Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während der Vorbereitungsphase kein Zwerg mehr auf dem Zwergenstapel liegt, werden sofort alle Zwerge aus dem Spiel genommen und stattdessen eine Bosskarte gezogen (wählt eine aus oder zieht zufällig). Platziert den Boss so, dass ihr ihn alle gut sehen könnt. Führt dann aus, was auf der Bosskarte steht. Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr den Boss besiegen. Beachtet, dass die meisten Taktikkarten gegen den Boss nichts ausrichten.

**Vogelscheuche:** Sobald sie ins Spiel kommt, mischt alle Zwerge der Wellen 3 und 4 vom K.O.-Stapel. Das ist jetzt euer Minion-Stapel. Jede Person zieht 1 Minion und legt ihn vor sich ab. Ihr müsst alle Minions besiegt haben, bevor einer von euch den Boss angreifen darf.

Die Vogelscheuche hat bei 1/2/3/4 Personen entsprechend 25/50/75/100 Leben. Bei ihrem Angriff verliert eine Person eurer Wahl 1 Leben und alle verlieren jeweils 1 Nird ihrer Wahl. Falls Minions übrig sind, greifen sie an wie üblich. Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr die Vogelscheuche besiegen.

Ihr verliert das Spiel zusätzlich zu den üblichen Fällen auch dann, wenn keine Minions zum Nachziehen mehr da sind (in der Regel nach 3-5 Runden).

**Unsichtbare Wände:** Ihr habt genau 6 Angriffe, um diesen Boss zu besiegen. Nach jedem Angriff wählt ihr ein unmarkiertes Feld, multipliziert den verursachten Schaden mit dem Faktor, den das Feld angibt (einer davon ist 0!), und führt den entsprechenden Effekt aus (entweder gut oder schlecht). Wenn der Boss noch am Leben ist, nachdem alle Felder markiert wurden, habt ihr verloren.

# IKONOGRAPHIE

/ Schaden/Zusätzlicher Schaden

: +1 Schwäche: Bestimmte Angriffswürfel verteilen X zusätzlichen Schaden

: -4 Rüstung: Bestimmte Würfel können an diesen Feind keinen Schaden verteilen.

Effekt wird ausgelöst, wenn der Feind ausgeknockt ist.

- / Du verlierst bzw. erhältst ein Leben (max. 3).

- / Du verlierst bzw. erhältst eine Taktikkarte.

- Du verlierst einen Würfel, und zwar nach Möglichkeit einen, den du noch nicht genutzt hast! Lege ihn zurück in den Würfelvorrat.

+ Du bekommst einen zusätzlichen Würfel (bis zu einem Maximum von 8 Würfeln).

-X Rabatt von X beim Rekrutieren von Karten.

Wissenschaftler oder Einheit. Beinhaltet nicht .

/ Wissenschaftler/Einheit

+ Zieh eine Zwergenkarte und lege sie zu deinen Zwergen.

+ / Du bekommst einen beliebigen Nird der Stufe 1 bzw. 2 vom Markt.

/ Wecke eine Karte des angegebenen Typs auf.

Solange sichtbar, ist Rekrutieren nicht erlaubt.

Solange sichtbar, ist Würfel tauschen nicht erlaubt.

Solange sichtbar, können Wissenschaftler nicht genutzt werden.

Alle

Irgendjemand (wähle eine Person)

/ / Nur im Spiel mit entsprechend 2/3/4 Personen

# IMPRESSUM

Spiel, künstlerisches und grafisches Design: Friedemann Findeisen / Weitere künstlerische Arbeiten: Joanna Findeisen / Regeln und Layout: Friedemann Findeisen

Testspiele: Carlos Hanke, Frederike Berendsen, Julian Bohn, Adrian Kuiter, Magnus Kuiter, Christopher, Gemma Lautemann, Diana Bals, Hannah & Martha Dürr, Leif Barleben, Manuela, Mike, Philip, David, Dani, Philip Coenen, Alkaios, Rene Elenbaas, Elaine Elenbaas, Sylvia Elenbaas, Hans-Volkmar Findeisen, Ulrike Findeisen, Joanna Findeisen, Moritz Schuster, Jenny & Lisa Gerdts, Anna Grillmeier, Grzegorz Kobiela, Jens Hilzensauer, Jesse Huppenbauer, Alex van der Kruijf, Janina Köcher, Jasmijn Kol, Lukas Kiolbassa, Hanno G, Sören, Julius Mälzer, Julian & Trish, Merel, Sean Gray, Leslie Jost, Kevin Jost, Thomas Muis, Nils Schink, Hartmut, Lars, Tyler Lipchen, Mark Schilder, Gabe G'Sell, Clifford Stumme, Ulé Barcelos und so viele andere, die ich vergessen habe. Sorry! Ein großes Dankeschön an alle, die das Spiel getestet haben und insbesondere an Carlos für die Hilfe bei unzähligen Testrunden und der Entwicklung vom ersten Prototyp in 2013 bis heute.



© 2024 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Deutschland  
www.lookout-spiele.de