



# ZWERGAR



GRANNA





## Inhaltsverzeichnis:

Spielaufbau .....	4
Der Spielerbogen .....	6
Wärme .....	6
Spielablauf .....	7
Siegpunkte .....	7
Die Mine .....	8
Beispiel für eine Minenaktion .....	8
Aktionen .....	10
Aktionsorte auf dem Spielbrett .....	11
Projektkarten .....	14
Pause .....	15
Der Vorarbeiter .....	15
Ende der Runde .....	15
Spielende .....	15
Projektsets und Sonderregeln .....	16
Kartenverzeichnis .....	18
Spielmaterial .....	20






Ich kann es immer noch nicht fassen! Ich, ein junger Schreiberling (der sehr wohl mit einem gewissen Talent ausgestattet ist, das will ich nicht leugnen, und dessen Worte die Jahrhunderte überdauern sollen), habe eine Einladung von Kyledyr Rotschmied erhalten, dem Chefingenieur der Mine. Genau DER Mine! Zwergar – das Königreich, in dem nur die herausragendsten Minenarbeiter und Vorarbeiter die Ehre haben, arbeiten zu dürfen. Wo jeder Schmied, jeder Ingenieur und jeder Bergmann eine Ikone auf seinem Gebiet ist. (Der Stachel des Heids soll diejenigen treffen, die mir stets mit einem Anflug von Häme vermitteln wollten, dass „ein Zwerg etwas Mächtigeres schwingen sollte als

einen Stiff“ und dass ich besser „eine Hacke in die Hand nehmen“ sollte. HA! Aber ich schweife ab ...) Ob ihr es glaubt oder nicht (aber glaubt mir ruhig), die Erde zittert und bebt schon viele Meilen, bevor man den Berg überhaupt sehen kann, die Wärme der Schmelzöfen liegt über dem ganzen Zwergar-Tal und eine Sinfonie aus Hammerschlägen der Meister und rasselnden Ketten des Schachtaufzugs erfüllt die Herzen der Zwerge. Ich bin froh, verehrter Leser, dass ihr meine Chronik aufgeschlagen habt. Ich bin froh, dass ihr durch meine begabte Hand von den Wundern Zwergars erfahren könnt: von der Kraft unseres stolzen Volkes und der Mine.

Jeder von euch lenkt die Geschicke eines Zwergenclans und führt Aktionen aus, um das Untergrundkönigreich Zwergar zu erweitern und die Projekte des Chefingenieurs zu erfüllen. Wer so die meisten Siegpunkte sammelt, gewinnt die Partie.

Eine Partie wird über mehrere Runden gespielt. Jeder von euch macht pro Runde einen Zug mit jeweils 3 Aktionen. Wer am Zug ist, stellt einen Zwerg auf einen Aktionsort des Spielbretts, um eine Aktion auszuführen. So könnt ihr Ressourcen abbauen (**Stein, Eisen, Gold** und **Juwelen**), sie verarbeiten und Projekte abschließen. Manche Projekte gewähren euch neben Siegpunkten sogar einen kleinen Spielbonus.

Zusätzlich zu den vier abbaubaren Ressourcen gibt es auch noch eine fünfte Ressource: **Wärme**. Diese kommt von Öfen und treibt die Maschinen in Zwergar an. Wärme ist eine flüchtige Ressource. Ihr erzeugt sie durch eure eigenen Ofennetzwerke, die ihr nach und nach ausbaut.

Die Zwergfiguren gibt es in drei verschiedenen Farben, die die unterschiedlichen Spezialisierungen der Zwerge darstellen (**Ingenieur** , **Schmied** , **Bergmann** ). Für die meisten Aktionen bringen die Spezialisten verschiedene Vorteile – überlegt euch also genau, wo ihr welchen Zwerg einsetzen wollt. Die Zwerge gehören zu keinem bestimmten Spieler und werden beim Ausführen von Aktionen ausgetauscht. Die Verteilung der Spezialisten kann von Partie zu Partie variieren und bietet so jedes Mal ein neues, einzigartiges Spielerlebnis.

Zwergar ist ein großes Königreich und die Clans sind nicht die einzigen, die an der Realisierung der Projekte arbeiten. In jeder Runde wird eine Ereigniskarte aufgedeckt, die euch zeigt, was im legendären Königreich sonst noch passiert.





## Spiel Aufbau:

1. Legt das Spielbrett in die Mitte, sodass es jeder gut erreichen kann. Legt die 5 Lorentableaus auf die 5 Ebenen der Mine **A**.


2. Nehmt alle Karten der Projektsets, mit denen ihr in dieser Partie spielt. Die Anzahl der Sets, mit denen ihr spielt, entspricht eurer Spieleranzahl:

Spieleranzahl	Anzahl der Sets	Empfohlene Sets für Einsteiger*
2	2	
3	3	
4	4	

\* Wenn ihr schon erfahrene Zwergarspieler seid, könnt ihr die Sets beliebig zusammenstellen.

Jedes Projektset besteht aus 9 Karten (4 einfache Projekte mit blauer Rückseite und 5 fortgeschrittene Projekte mit gelber Rückseite). Trennt die einfachen und fortgeschrittenen Projekte der gewählten Sets voneinander. Mischt zuerst alle fortgeschrittenen Projekte, bildet daraus einen verdeckten Stapel und legt ihn auf das vorgesehene Feld des Spielbretts **B**. Mischt dann alle einfachen Projekte zusammen und legt sie verdeckt auf die fortgeschrittenen Projekte. Das ist der Projektstapel. Legt zuletzt die 5 obersten Karten des Projektstapels auf die 5 Felder daneben.

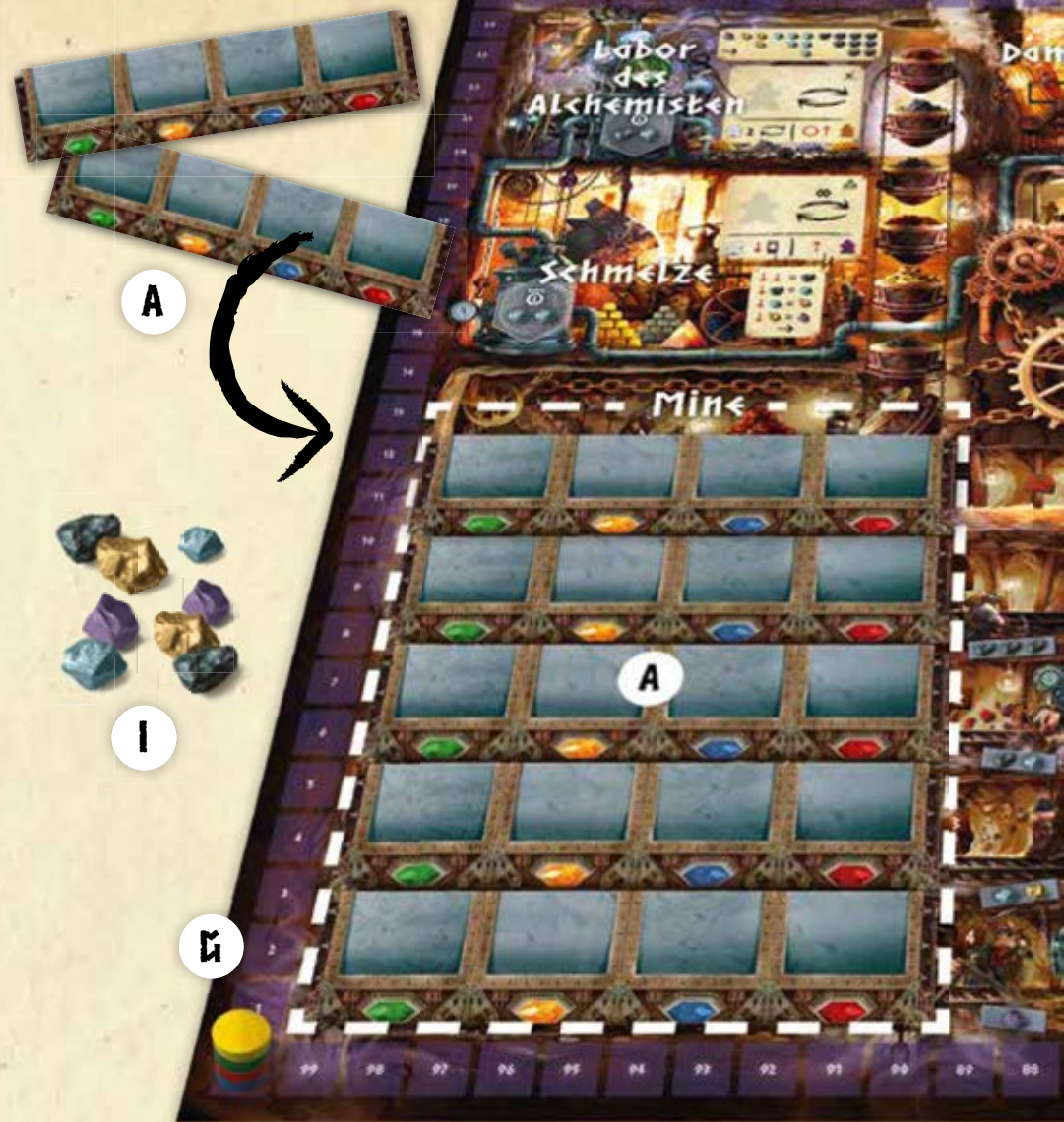
### Beispiel:

4 Spieler wählen diese Projektsets:   
 Sie trennen die einfachen (blaue Rückseite) und die fortgeschrittenen Projekte (gelbe Rückseite) jedes Sets voneinander.

Dann mischen sie alle 20 fortgeschrittenen Projekte zusammen **1** und legen sie auf das Spielbrett **B**. Schließlich mischen sie alle 16 einfachen Projektkarten zusammen **2** und legen sie auf die fortgeschrittenen Projekte **C**.



## Lorentableaus



3. Wer den schönsten Bart hat, wird Startspieler und beginnt die Partie. Alternativ beginnt der kleinste Spieler. Der Startspieler sucht sich eine Clanfarbe aus und nimmt sich den entsprechenden Vorarbeiter **D**, den Spielerbogen, die Ofenplättchen, seinen Siegpunktmarker und einen Wärmemarker. Dann suchen sich auch die anderen Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn ihre Clanfarbe aus und nehmen sich das entsprechende Material. Jeder von euch legt zwei Ofenplättchen mit der kalten Seite nach oben auf zwei beliebige Felder seines Spielerbogens **E**. Im Spielverlauf könnt ihr weitere Öfen bauen. Außerdem legt jeder von euch seinen Wärmemarker auf Feld 0 der Wärmeleiste **F** und seinen Siegpunktmarker auf Feld 0 der Siegpunktleiste **G**.





### Ereigniskarten



### Spezialisten



4. Mischt alle Ereigniskarten und legt 9 Karten als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Spielbretts **H**. Legt die übrigen Ereigniskarten zurück in die Spielschachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

**Die Anzahl der Ereigniskarten beeinflusst die Anzahl der Runden (ihr braucht 9 Ereigniskarten für 10 Runden). Für ein kürzeres Spiel könnt ihr nur 7 Ereigniskarten verwenden (8 Runden).**

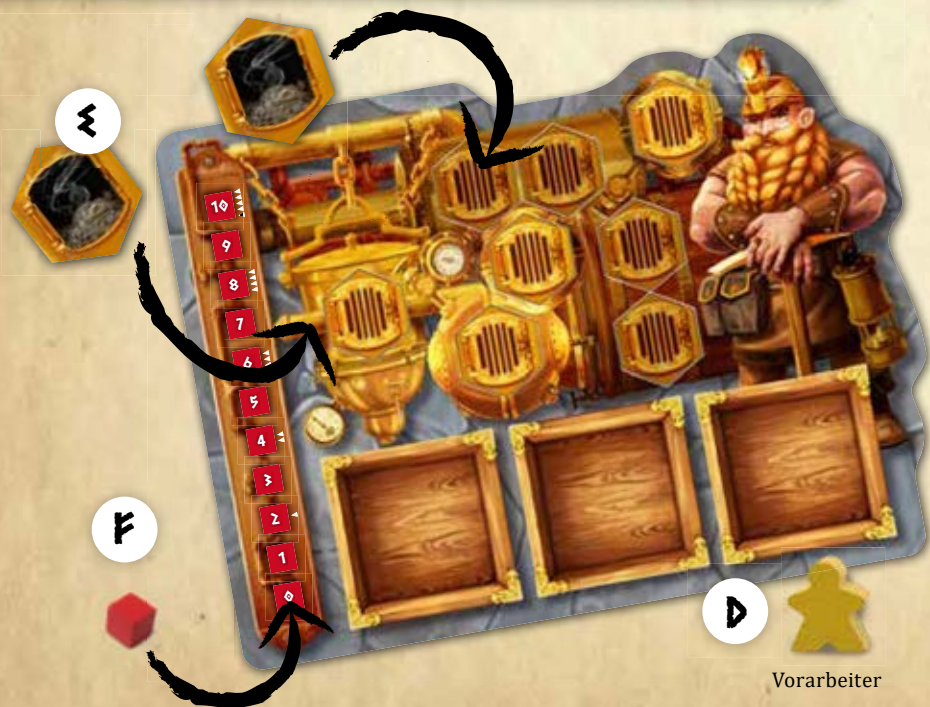
5. Legt alle Ressourcen (Stein, Eisen, Gold und Juwelen) neben dem Spielbrett als Vorrat bereit **I**. Die Anzahl der Ressourcen ist nicht begrenzt. Wenn eine Ressource ausgehen sollte, benutzt die Truhenplättchen, um Ressourcen zu multiplizieren.



6. Mischt die Spezialisten (die kleinen Zwergfiguren) und legt davon 6 zufällige zurück in die Spielschachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt. So hat jede Partie eine eigene Verteilung von Spezialisten. (Es kann sogar passieren, dass eine Sorte Spezialisten gar nicht mehr im Spiel ist). Jeder von euch erhält von den übrigen 12 Spezialisten einen zufälligen. Setzt dann jeweils einen zufälligen Spezialisten auf die folgenden Aktionsorte des Spielbretts: Labor des Alchemisten, Dampfkessel, Schmiede, Schmelze, Aufzug, Büro des Chefingenieurs und von oben nach unten auf jede Ebene der Mine. (Im Spiel zu zweit hat jede Ebene einen Spezialisten, im Spiel zu dritt bleibt Ebene 4 leer, im Spiel zu viert bleiben Ebene 3 und 4 leer.)

7. Verteilt im Uhrzeigersinn beginnend beim Startspieler die Startressourcen an die Spieler und in die Lore:

Spieler	An den Spieler	In die Lore
1		in die Lore auf Ebene
2		in die Lore auf Ebene
3		in die Lore auf Ebene
4		in die Lore auf Ebene



8. Stellt den Rundenanzeiger auf dem Spielbrett **J** auf Runde 1.





Markierungen für das Set  
„Die Östlichen Gefilde“

Felder für Öfen\*

\* Es spielt keine Rolle, auf welche  
Felder ihr eure Ofenplättchen legt.



Platz für  
abgeschlossene  
Projektkarten



Platz für  
aufgewertete  
Projektkarten

Wärmeleiste      Lager für Ressourcen

## Der Spielerbogen:

Eure Zwergfiguren (Vorarbeiter und Spezialisten), Ressourcen, Öfen und die Wärmeleiste sollten für alle immer gut sichtbar sein. Abgeschlossene Projekte sammelt ihr neben euren Spielerbögen: Abgeschlossene, aber nicht aufgewertete Projekte legt jeder von euch links neben seinen Bogen ab, aufgewertete Projekte rechts.

## Wärme:

Wärme wird unter anderem durch Öfen erzeugt. Öfen haben eine warme und eine kalte Seite. Ihr könnt Öfen ausmachen und das Plättchen auf die kalte Seite drehen, um 1 Wärme für die sofortige Benutzung zu erzeugen.



Warmer Ofen



Kalter Ofen

Um während des Spiels mehr Wärme zu erzeugen, müsst ihr kalte Öfen wieder anzünden oder neue Öfen bauen.

Jeder von euch startet das Spiel mit 2 kalten Öfen. Ihr solltet immer darauf achten, eure Öfen in Betrieb zu halten: Wer am Ende einer Runde mindestens einen warmen Ofen hat, kann genau einen kalten Ofen anzünden.

Eine andere Möglichkeit, Wärme zu erzeugen, gibt es durch die Aktionen auf dem Spielbrett (z. B. der Dampfkessel) und die Spezialisten. Wer Wärme erhält ↑, schiebt seinen Wärmemarker 1 Feld nach oben. Diese Wärme kann jederzeit während des Zugs eines Spielers ausgegeben werden ↓, statt einen Ofen auszumachen. Wärme ist allerdings flüchtig – am Ende des Zugs eines Spielers wird sein Wärmemarker wieder auf Feld 0 zurückgesetzt (nicht eingesetzte Wärme geht also verloren). Wärme von Öfen und der Wärmeleiste kann kombiniert werden: Ein Spieler kann beispielsweise für 3 Wärmepunkte 1 Ofen ausmachen und seinen Wärmemarker auf seiner Wärmeleiste 2 Felder nach unten schieben. Wärme auf der Wärmeleiste kann keinen kalten Öfen anzünden. Niemand kann mehr als 10 Wärme auf seiner Wärmeleiste haben.



## Spielablauf:

Jede Partie geht über mehrere Runden. Der Startspieler macht in jeder Runde den ersten Zug. Wenn du am Zug bist, legst du zuerst neue Projektkarten vom Projektstapel auf alle leeren Projektfelder. Dann führst du 3 Aktionen aus, indem du 3 Zwerge einsetzt. Zum Schluss setzt du deinen Wärmemarker wieder auf 0 und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Nachdem jeder von euch seinen Zug gemacht hat, endet die Runde. Werft die aktive Ereigniskarte ab (ab Runde 2) und zieht die oberste Ereigniskarte, um herauszufinden, was gerade in Zwergar passiert. Handelt das Ereignis ab. Danach zündet jeder von euch mit mindestens einem warmen Ofen genau einen kalten Ofen an. Dreht zum Schluss den Rundenanzeiger ein Feld weiter. Dann beginnt der Startspieler mit seinem nächsten Zug.



### Spielzug:

- ◆ Fülle alle leeren Projektfelder wieder auf.
- ◆ Führe 3 Aktionen aus.
- ◆ Setze deine Wärmeleiste auf 0 zurück.



### Rundenende:

- ◆ Werft die aktive Ereigniskarte ab.
- ◆ Zieht eine neue Ereigniskarte und handelt sie ab.
- ◆ Wer mindestens einen warmen Ofen hat, zündet einen kalten Ofen an.
- ◆ Dreht den Rundenanzeiger ein Feld weiter.



## Siegpunkte (SP):



Siegpunkte spiegeln das Ansehen eines Zwergenclangs wider, das er sich durch seine harte Arbeit verdient hat. Jeder Spieler startet das Spiel mit . Immer wenn ein Spieler  verdient, bewegt er seinen Siegpunktmarker auf der Siegpunkteleiste vor. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Es gibt diese eine zwergische Weisheit, auf die sich alle wortlos verständigt zu haben scheinen: Geräusche aus der Schmiede sind mehr als bloß Geräusche. Diese Weisheit habe ich lange Zeit nicht verstanden. Ich war stets verwundert, gar irritiert, wenn mir jemand erzählte, dass diese Kakophonie in seinen Ohren reine Musik wäre. Aber jetzt verstehe ich es. Ich verstehe es genau, seitdem meine Ohren in den Genuss dieses Konzerts aus Hämmern, Zangen und Meißeln kommen durften. Der Dirigent dieses Orchesters ist kein Geringerer als Shain Graugräber persönlich, der legendäre Vorarbeiter und Meister der Zwergarschmiede.

Ich bin bei Weitem kein Experte auf dem Gebiet der Steine und Erze. Doch für Euch, geehrter Leser, habe ich mich dieser Thematik angenommen und mein Wissen erweitert. Deshalb kann ich sagen, dass die Qualität der Steine schon auf der ersten Ebene der Mine hervorragend ist.

Der Entladebereich, in den die Loren aus den Tiefen der Mine befördert werden, ist eine beeindruckende Halle. Man kann sich nicht vorstellen, wie viele wertvolle Mineralien und reichhaltige Erze hier fortwährend zutage gefördert werden. Ihr könnt natürlich versuchen, es Euch vorzustellen, gleichwohl glaube ich, dass kein Verstand diesen Versuch je bewältigen würde.






Wenn man weiter hinabsteigt, spürt man förmlich die mystische Aura, die einen hier umgibt. Das Eisenerzvorkommen ist hier noch dichter. Alles glitzert vom Schein der Goldadern, die sich durch die Stollenwände ziehen. Trotz der immerwährenden Sinfonie Zwergars hat man hier zeitweise das Gefühl, in völliger Stille zu weilen, und ist dem Gefühl großer Ehrfurcht gänzlich ergeben.

Juwelen blitzen auf wie die Augen mystischer Gestalten, funkeln auf Schritt und Tritt. Das mystische Gefühl, das man auf vorherigen Ebenen schon spürte, ist hier unten überwältigend. Mein immerwährendes Verlangen, meine Empfindungen zu dokumentieren, war das erste Mal seit langer Zeit vollkommen abwesend: Ich stand einfach nur da und spürte wie Wellen der Mystik mich umspülten. Ich hoffe, dass dieses Geschreibsel Euch wenigstens einen Bruchteil meiner Gefühle vermitteln kann ...



## Die Mine:

Zwergars Mine hat 6 Ebenen:

- ◆ Die Entladungsebene
- ◆ Die Zwischenebene 
- ◆ Ebene **1** produziert 
- ◆ Ebene **2** produziert 
- ◆ Ebene **3** produziert 
- ◆ Ebene **4** produziert 

Die Ressourcen, die du in der Mine abbauen kannst, kommen nicht direkt auf deinen Spielerbogen. Stattdessen legst du sie in deine Lore auf der entsprechenden Ebene. Um die Ressourcen zu erhalten, musst du die Lore nach oben fördern. Dafür musst du den Aufzug betreiben. Jedes Mal, wenn der Aufzug betrieben wird, werden alle Loretableaus um 1 Ebene nach oben bewegt (mitsamt der Ressourcen, die sich darauf befinden).

Dadurch seid ihr alle gemeinsam für die Förderung der Ressourcen verantwortlich – manchmal wirst du deinem Gegner unfreiwillig helfen und manchmal wird dein Gegner dir unfreiwillig helfen.

## Zusätzliche Ressourcen:

Du kannst im Spielverlauf zusätzliche Ressourcen auf einer Minenebene abbauen. Dafür kannst du einen deiner Öfen auf der Minenebene installieren (siehe S. 15). Du kannst jedoch auch durch die Effekte von 3 aufgewerteten Projekten des „Die Westliche Gefilde“-Sets (die Karten 2, 3 und 4) oder durch die Ereigniskarte „Neue Juwelenader“ zusätzliche Ressourcen abbauen. Dadurch erhältst du folgende Ressourcen zusätzlich:

- ◆ auf Ebene **1** : 
  - ◆ auf Ebene **2** : 
  - ◆ auf Ebene **3** : 
  - ◆ auf Ebene **4** : 
- 



### Achtung!




Du kannst verschiedene Effekte, die dich zusätzliche Ressourcen abbauen lassen, **nicht kombinieren**.

## Beispiel für eine Minenaktion:

### Roter Spieler – Aktion 1:



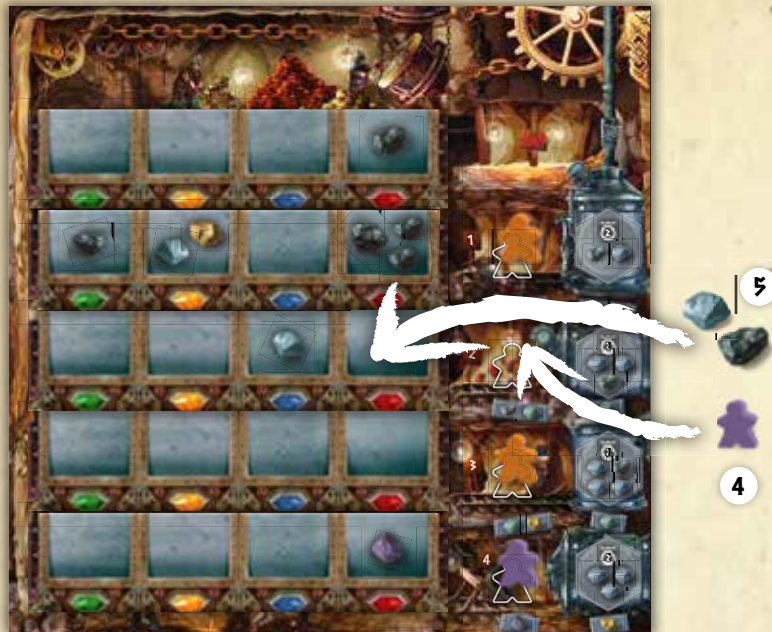
Der rote Spieler hat folgende Zwerge:  und .

- 1 Er setzt seinen Bergmann  auf Ebene **1**, um Ressourcen abzubauen.
- 2 Auf dieser Ebene ist bereits ein Ingenieur . Deshalb nimmt er sich den Ingenieur.
- 3 Dann nimmt er  aus dem Vorrat und legt sie in seine Lore auf dieser Ebene.





### Roter Spieler – Aktion 2:



Jetzt hat der rote Spieler folgende Zwerge: und .

- 4 Er setzt seinen neugewonnenen Ingenieur auf Ebene 2 der Mine. **Dort steht momentan kein Zwerg. Deshalb bekommt er auch keinen neuen.**
- 5 Dann nimmt er aus dem Vorrat und legt sie in seine Lore auf dieser Ebene.

### Roter Spieler – Aktion 3:



Für seine letzte Aktion hat der rote Spieler nur noch einen Zwerg: .

- 6 Er setzt den Schmied auf den Aufzug und ...
- 7 ... bewegt alle Lorentableaus 1 Ebene nach oben.

- 8 Dadurch erhält er aus der obersten Lore (über der Entladungsebene). Danach bewegt er das oberste Lorentableau auf die leere Ebene 4.



Der Zug des roten Spielers ist nun vorbei. Da das der letzte Zug der Runde war, wird nun auch eine neue Ereigniskarte aufgedeckt:

Durch diese Ereigniskarte bewegen sich alle Lorentableaus sofort 2 weitere Ebenen nach oben! Deshalb bekommen die einzelnen Spieler folgende Ressourcen:



Spieler	Entladung I	Entladung II



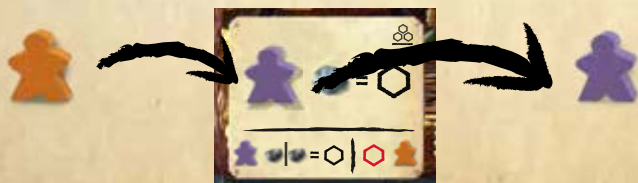
## Aktionen:

Für deine Aktion gibt es 11 verschiedene Aktionsmöglichkeiten. 10 davon führst du auf dem Spielbrett aus (die 4 Minenebenen und 6 weitere Arbeitsstätten im Königreich Zwergar). Die 11. Aktion führst du nur aus, wenn du keine Zwerge mehr hast.

Aktion	Effekt	Spezialist
Minenebene 1		-
Minenebene 2		-
Minenebene 3		-
Minenebene 4		-
Labor des Alchemisten	Ressourcen umwandeln	
Dampfkessel	Ofen anzünden	
Aufzug	Loren bewegen	
Schmiede	Ofen bauen	
Schmelze	Ressourcen umwandeln	
Büro des Chefingenieurs	Projekte abschließen	
Pause	Vorarbeiter und 1 Spezialisten zurücknehmen	-

Um eine Aktion auf dem Spielbrett auszuführen, setzt du einen Zwerg aus deinem Vorrat auf einen Aktionsort des Spielbretts und führst die entsprechende Aktion aus. Falls dort bereits ein Zwerg steht, entfernst du diesen Zwerg vom Ort, bevor du deinen Zwerg einsetzt:

♦ Falls der entfernte Zwerg ein Spezialist ist (Ingenieur, Bergmann oder Schmied), nimmst du ihn und kannst ihn in einer weiteren Aktion desselben Zugs oder später einsetzen.



- ♦ Falls der entfernte Zwerg ein Vorarbeiter ist, kommt er zurück zu seinem Besitzer.
- ♦ Falls der Aktionsort leer ist, setzt du lediglich deinen Zwerg ein, erhältst aber keinen Zwerg zurück.

Falls du keinen Zwerg mehr hast, kannst du nur noch die Aktion **Pause** ausführen, um dir deinen Vorarbeiter und einen Spezialisten deiner Wahl (Ingenieur, Schmied oder Bergmann) vom Spielbrett zu nehmen.

Jede Aktion auf dem Spielbrett außerhalb der Mine hat zwei Bonusaktionen. Wenn du dort einen Spezialisten einsetzt, der zu einer der Bonusaktionen passt, kannst du neben der normalen Aktion auch die Bonusaktion ausführen. Beispiel – Der Dampfkessel:



Alle deine Öfen werden angezündet.



Du erhältst 2 Wärme.



Bringen keine Bonusaktion, aber du kannst mit ihnen die normale Dampfkessel-Aktion ausführen.

Der Effekt der Bonusaktion ist optional, genauso wie der der normalen Aktion! Wenn du deinen Zwerg einsetzt, kannst du ...

- ♦ die normale Aktion **und** die Bonusaktion nutzen,
- ♦ **nur** die Bonusaktion nutzen,
- ♦ **nur** die normale Aktion nutzen (auch, wenn du einen passenden Spezialisten eingesetzt hast),
- ♦ **keine** Aktion zu nutzen, um beispielsweise den Zwerg zu erhalten, der dort stand.





## Aktionsorte auf dem Spielbrett:

### Mine:



Wenn du eine Aktion auf einer der vier Ebenen der Mine ausführst, legst du die Ressourcen dieser Ebene in deine Lore – aber nur, falls diese Lore leer ist. Falls in der Lore bereits Ressourcen liegen, ist sie voll und die Aktion bringt keine neuen Ressourcen. Du kannst trotzdem einen Zwerg auf diesen Aktionsort stellen (beispielsweise um den Zwerg zu erhalten, der dort vorher stand). Wenn du den Vorarbeiter eine Minenaktion ausführen lässt, musst du ihn danach (zu den Ressourcen) in die Lore auf dieser Ebene stellen. Wenn diese Lore die Entladungsebene erreicht, kehrt der Vorarbeiter zu dir zurück.

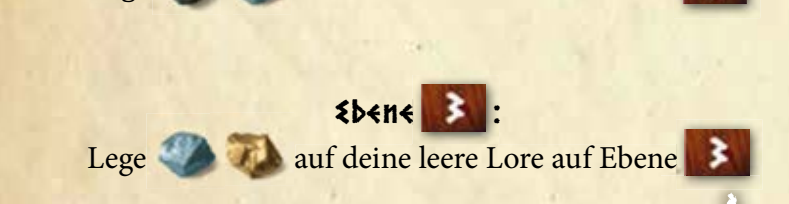
#### Ebene 1:

Lege  in deine leere Lore auf Ebene 





#### Ebene 2:

Lege  in deine leere Lore auf Ebene 





#### Ebene 3:

Lege  auf deine leere Lore auf Ebene 





#### Ebene 4:

Lege  auf deine leere Lore auf Ebene 


### Aufzug:

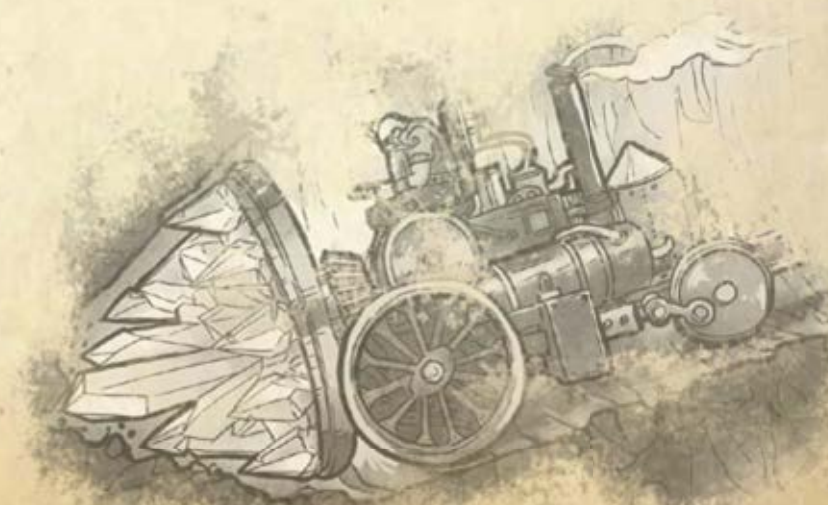


Wenn du den Aufzug nutzt, schiebst du alle Lorentableaus um eine Ebene nach oben. Du kannst Wärme ausgeben, um den Aufzug länger zu betreiben. Pro Wärme, die du aus gibst, darfst du die Lorentableaus um eine zusätzliche Ebene nach oben schieben.

 Du erhältst  pro Lorentableau, das die Entladungsebene erreicht, aber nur solange mindestens eine Ressource in irgendeiner Lore in der Mine liegt.

**Achtung:** Wenn alle Loren entleert wurden, gibt es keine zusätzlichen Punkte, wenn der Aufzug weiter betrieben wird. (Die Herrscher Zwergars dulden keinen unnötigen Verschleiß.)

 Lege 1 Stein in jede Lore auf einer Ebene deiner Wahl (es ist dabei egal, ob die Loren voll oder leer sind). Das kann vor oder nach dem Betreiben des Aufzugs passieren.





## Schmiede:



In der Schmiede kannst du einen neuen Ofen bauen: Bezahle 1 und lege dann einen neuen kalten Ofen (deiner Farbe) auf ein beliebiges Feld deines Spielerbogens.

Du baust einen neuen Ofen und bezahlst dafür . (Du kannst also mit einer Aktion 2 Öfen für insgesamt bauen.)

Du zündest einen deiner Öfen an.

## Dampfkessel:



Mit dem Dampfkessel kannst du einen deiner Öfen anzünden.

Du zündest alle deine Öfen an.

Du erhältst 2 Wärme.

## Labor des Alchemisten:



Der Alchemist lässt dich 1 Ressource in mehrere weniger wertvolle Ressourcen umwandeln. Wie du wechselst, gibt die Umwandlungstabelle vor. (Z. B. kannst du in oder in umwandeln.)

Mit einer Aktion darfst du nur genau eine Umwandlung ausführen. (Du darfst beispielsweise in einer Aktion nicht in und dann in umwandeln.)

Du führst 2 zusätzliche Umwandlungen aus (also insgesamt 3 Umwandlungen). Dafür darfst du gerade umgewandelte Ressourcen direkt wieder umwandeln.

**Beispiel:** Du kannst als 1. Umwandlung in umwandeln und dann in umwandeln (als 2. und 3. Umwandlung).

Du zündest 1 deiner Öfen an und erhältst 1 Wärme.









## Schmelze:



In der Schmelze kannst du Ressourcen in wertvollere Ressourcen umwandeln. Wie du wechselst, gibt die Umwandlungstabelle vor. Mit einer Aktion kannst du beliebig viele Umwandlungen ausführen, solange du die entsprechenden Ressourcen hast.

**Beispiel:** Du kannst 1 Wärme und 1  ausgeben, um 1  zu erhalten. Dann kannst du 1 Wärme und 1  ausgeben, um 1  zu erhalten.



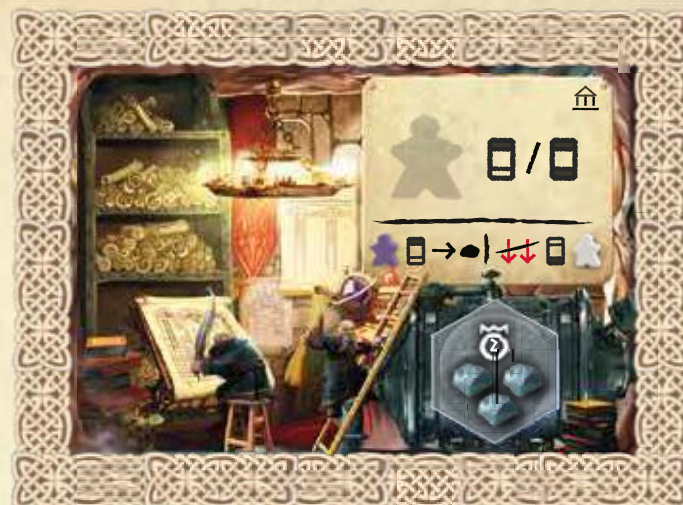
Du wertest eins oder mehrere deiner abgeschlossenen, aber noch nicht aufgewerteten Projekte auf. Jedes Projekt kostet die unten aufgedruckten Aufwertungskosten +1 zusätzliche Wärme. Du kannst mit einer Aktion beliebig viele Projekte aufwerten.





Du erhältst 1 Wärme (die du direkt für die Umwandlung der normalen Aktion ausgeben darfst).



## Büro des Chefindgenieurs:






Im Büro des Chefindgenieurs kannst du eines der offen ausliegenden Projekte auf dem Spielbrett abschließen, indem du die oben auf der Karte abgebildeten Ressourcen bezahlst. Nimm die Karte und lege sie auf die linke Seite deines Spielerbogens. Wenn du ein Projekt abschließt, kannst du sofort die Kosten bezahlen, die unten auf der Karte abgebildet sind, um es aufzuwerten. Projektkarten werden auf der nächsten Seite näher beschrieben. Jedes abgeschlossene Projekt bringt dir  (wie auf den Karten oben rechts abgebildet). Bewege deinen Siegpunktmarker auf der Siegpunktleiste um die entsprechende Punktzahl vor. Aufgewertete Projekte können dir zusätzliche  bringen (wie auf der Karte unten rechts abgebildet).



Du erhältst eine Ressource zurück, die du für das Projekt bezahlt hast. Das reduziert nicht die Kosten des Projekts: Du musst alle benötigten Ressourcen besitzen und bezahlen können! Du erhältst lediglich eine davon zurück.

- ◆ Du kannst weder Wärme noch Ressourcen für aufgewertete Projekte zurückerhalten.
- ◆ Du kannst nur eine Ressource zurückerhalten, von der du mehr als 1 für das Projekt bezahlt hast.

**Beispiel:** Wenn du beim Abschließen eines Projekts  bezahlt, kannst du  zurückerhalten, aber nicht .



Du musst 2 Wärme weniger bezahlen, wenn du ein Projekt aufwertest. Im Gegensatz zum Bonus des Ingenieurs reduziert der Schmied die Aufwertungskosten.




## Projektkarten:

Jede Projektkarte enthält folgende Informationen:



- 1 Siegelfarbe – Setzugehörigkeit
- 2 Projektkosten – Ressourcen, die du für das Abschließen des Projekts bezahlen musst
- 3 Siegpunkte – SP, die du für das Abschließen des Projekts erhältst
- 4 Aufwertungskosten – Ressourcen, die du für das Aufwerten des Projekts bezahlen musst
- 5 Extra Siegpunkte – SP, die du für das Aufwerten des Projekts erhältst
- 6 Aufwertungseffekt – Bonuseffekte, die du für das Aufwerten des Projekts erhältst
- 7 Kartenummer

Eine detaillierte Beschreibung aller Projektkarten befindet sich auf Seite 18.

Zusätzlich zu den normalen Projektkosten hat jede Projektkarte unten weitere Kosten für das Aufwerten eines Projekts angegeben. Wenn du ein Projekt abschließt, kannst du sofort die Aufwertungskosten bezahlen. Dafür erhältst du die Bonuseffekte und/oder , die auf der Karte dargestellt sind. Lege aufgewertete Projektkarten auf die rechte Seite deines Spielerbogens. Aufwerten ist keine eigenständige Aktion des Chefingenieurs. Du musst dich sofort beim Abschließen des Projekts entscheiden, ob du das Projekt aufwerten willst. Ansonsten kannst du es nur noch in der Schmelze aufwerten. Es gibt 5 unterschiedliche Projektsets:



Schon der bloße Gedanke an den Aufzug im großen Schacht, der die talentierten Handwerker kontinuierlich mit Rohstoffen versorgt, versetzt mich in Aufregung, die ich nicht zu beschreiben vermag. Meiner lebhaften Fantasie, auf die ich immer sehr stolz war, wurde heute ein Dämpfer verpasst. Als meine Augen den Quell des unglaublichen Grollens erblickten – diese mächtigen Ketten und rotierenden Zahnräder in dem riesigen Schacht ... Es ist ein Versagen meines handwerklichen Geschicks, denn ich finde keine Worte, um die Freude auszudrücken, die dieser Anblick in mir auslöst. Der legendäre Vorarbeiter Dahn Diamantenhammer (über die Grenzen Zwergars bekannt für seine Errungenschaften bei der Expedition in die östlichen Gefilde und für die Errichtung zweier Dampfleitungen) nahm sich für mich einen Augenblick Zeit. Er vertraute mir an: „Jeden Tag verfallt ich dem gleichen Entzücken wie Ihr, mein junger Schreiberling.“ Dann ergriff er mit seinen kräftigen Händen meinen Arm und fügte mit einem Augenzwinkern hinzu: „Wartet ab, bis wir eine Lorenfahrt unternehmen!“ Ich war mir sicher, dass er übertrieb ...

Man könnte vermuten, dass die Handwerker bei der hohen Nachfrage nach Öfen keine Zeit für schmuckhafte Verzierungen finden. Aber diese Einstellung teilen die wohl berühmtesten Metallarbeiter in der Schmiede von Curim Schieferknacker nicht. Diese Öfen sind wahre Kunstwerke und zugleich über alle Maße effizient und zuverlässig. Glaubt mir, ja, glaubt mir: Hier entspricht alles den Zwergar-Standards.

Pusten und Prusten und das nicht zu knapp! Rund um die Uhr werden die Öfen in jeder Werkstatt und jeder Gilde Zwergars angetrieben. Eine gewöhnliche und anstrengende Arbeit, von der man meinen könnte, dass sie für kaum jemanden erstrebenswert ist ... Aber das täuscht! Die Liste der Bewerber, die hier arbeiten wollen, ist so voll wie die Loren im großen Aufzug!

Die Konzentration in diesen Kammern liegt wie ein dichter Schleier über den großen Köpfen, die über ihre Zeichenbretter gebeugt sind, und erweckt einen unerschöpflichen Wissensdurst ... insbesondere bei einem Schreiberling wie mir. Allein der Güte und Freundlichkeit Kyledyr Rotschmieds ist es zu verdanken, dass ich die meisten meiner Worte hier niederschreiben darf. Manchmal erwische ich mich dabei, wie ich stundenlang dem Architekten rat lausche, der die nächsten großen Schritte für die Entwicklung Zwergars plant.



## Pause:

Falls du keine Zwerge mehr hast, die du auf eine Aktion stellen kannst, musst du diese Aktion ausführen, um deinen Vorarbeiter und einen Spezialisten deiner Wahl (Ingenieur, Schmied, Bergmann) vom Spielbrett an dich zu nehmen. Diesen kannst du nun für weitere Aktionen einsetzen.



**D**er Klang des magischen Horns, der eine Pause ausruft, ist ein äußerst ungewöhnlicher. Ich hatte einmal die Gelegenheit, Zeuge dieses seltenen Ereignisses zu werden. Für euch mag der Begriff Pause positiv geprägt sein und daran ist auch nichts Falsches ... Aber das gilt nicht für die Zwerge in Zwergar! Natürlich wird dem Ruf nach einer Pause Folge geleistet, aber man sieht keine Freude oder Erleichterung. Jeder hier bevorzugt es zu arbeiten.




## Der Vorarbeiter:



Vorarbeiter haben drei Eigenschaften:

- ◆ Sie sind ihrem Besitzer gegenüber loyal und kehren stets zu ihm zurück, wenn sie vom Spielbrett entfernt werden.
- ◆ Wenn sie in der Mine eingesetzt werden, werden sie nicht auf den Ort, sondern in die Lore ihres Besitzers auf dieser Ebene gestellt.
- ◆ Wenn du deinen Vorarbeiter auf eine Aktion stellst, kannst du dort zusätzlich zur Aktion einen Ofen installieren, der diesen Teil Zwergars mit Wärme versorgt.



Um einen Ofen zu installieren, nimmst du einen Ofen von deinem Spielerbogen, bezahlst die Kosten, die auf dem entsprechenden Ofenfeld des Spielbretts aufgedruckt sind, und legst den Ofen darauf (sodass die Kosten verdeckt sind). Nachdem ein Ofen auf dem Spielbrett installiert wurde, bringt der Ofen dir keine Wärme mehr für deine Wärmeleiste. Stattdessen erhältst du sofort  und der installierte Ofen gibt dir in Zukunft immer einen der folgenden Bonusse:

- ◆ Ein Ofen auf einer der 6 Aktionen außerhalb der Mine bringt dir immer 1 Wärme, wenn ein anderer Spieler dort einen Zwerg einsetzt.

- ◆ Ein Ofen auf einer der 4 Ebenen der Mine bringt dir immer die auf dem Spielbrett aufgedruckten zusätzlichen Ressourcen, wenn du dort einen Zwerg einsetzt (siehe Seite 8). Auf Ebene 1 erhältst du beispielsweise  statt . Das gilt noch nicht für die Aktion, in der du den Ofen installiert hast.

Du kannst den Ofen mit einer beliebigen Seite nach oben auf dem Spielbrett installieren, auf der kalten Seite erkennt man deine Clanfarbe allerdings besser. Nur der Spieler, dem der Ofen gehört, erhält den Bonus. Auf jedem Aktionsort kann nur ein einziger Ofen installiert werden.

## Ende der Runde:






Nachdem jeder Spieler seinen Zug ausgeführt hat, zieht der Startspieler die oberste Karte des Ereignisstapels. Eine Ereigniskarte kann einen sofortigen Effekt haben oder einen Effekt, der die ganze nächste Runde aktiv ist. Der sofortige Effekt wird direkt nach dem Aufdecken abgehandelt. Am Ende dieser Anleitung ist jede Ereigniskarte detailliert beschrieben.

Dann zündet jeder von euch, der mindestens einen warmen Ofen hat, einen seiner Öfen an. Dreht den Rundenanzeiger ein Feld weiter.

## Spielende:

Nachdem die letzte Ereigniskarte aufgedeckt worden ist, wird noch eine weitere Runde gespielt (bei 9 Ereigniskarten endet das Spiel nach Runde 10). Danach werden die Siegpunkte von abgeschlossenen Projekten verteilt, die erst am Spielende Bonusse geben.

Wer die meisten  hat, gewinnt.

Bei einem Gleichstand gewinnt der daran Beteiligte, der die meisten  hat. Falls auch bei  Gleichstand herrscht, gewinnt der daran Beteiligte mit den meisten , dann den meisten , dann den meisten .

Falls alle am Gleichstand Beteiligten die exakt gleichen Ressourcen haben, gewinnen sie alle.





## Projektsets und Sonderregeln:

Die Projekte sind in 5 unterschiedliche Sets eingeteilt. Jedes Set hat eigene Sonderregeln. Während des Aufbaus legt ihr so viele Sets bereit, wie Spieler mitspielen. Welche ihr wählt, könnt ihr frei entscheiden. Dadurch fühlt sich jede Partie anders an und ihr benötigt immer neue Strategien.




**Die Westlichen Gefilde** sind voller großer Maschinen, lärmender Gerätschaften und Förderbänder. Der Fokus des blauen Sets liegt auf Stein und Eisen.

Wenn ihr mit diesem Set spielt, überprüft ihr am Ende der Partie, wer von euch die meisten „Die Westlichen Gefilde“-Projekte abgeschlossen hat. Vor der endgültigen Siegpunktwertung darf derjenige 3 zusätzliche Aktionen ausführen. Falls dabei ein Gleichstand herrscht, bekommt jeder, der die meisten „Die Westlichen Gefilde“-Projekte abgeschlossen hat, 3 zusätzliche Aktionen. Diese werden in der normalen Spielreihenfolge und unter Berücksichtigung der aktuellen Ereigniskarte ausgeführt.



**Der Neue Schacht** ist noch kein aktiver Teil der Mine – die Zwerge graben hier so tief wie möglich, um Erze in guter Qualität zu finden. Clans, die zur Entwicklung des neuen Schachts beitragen, finden in den Augen der Bewohner Zwergars große Anerkennung.

Jedes „Der Neue Schacht“-Projekt gewährt dir den gleichen Aufwertungsbonus:  für jedes aufgewertete „Der Neue Schacht“-Projekt, das du besitzt. Dein erstes aufgewertetes Projekt bringt dir also 2 SP, das zweite 4, das dritte 6 usw. Der Wert jedes aufgewerteten Projekts steigt rasant an, deshalb solltest du deine Gegner nicht zu viele „Der Neue Schacht“-Projekte sammeln lassen!




Während meines Aufenthalts in Zwergar hatte ich das große Vergnügen, zusammen mit Ryn Dunkeldolch – einem erfahrenen Vorarbeiter und ganz nebenbei auch Initiator der neuen Gefilde, die im Volksmund nur „Der Neue Schacht“ genannt werden – jeden Winkel dieses riesigen Komplexes zu besuchen. Eine Karte ist hier unerlässlich, obwohl man sich auch mit einer Karte aber ohne erfahrene Begleitung rasch in den unübersichtlichen Stollen, die die Bezirke der Stadt miteinander verbinden, verlaufen kann.


Die Westlichen Gefilde empfingen uns mit einem rumpelnden Crescendo. Dieser Bezirk ist für die Produktion neuer Werkzeuge (von meisterhafter Qualität) bekannt. Am Ende des Bezirks befindet sich ein Ort, den jeder nur als „Der Abgrund“ kennt – ein wirklich treffender Begriff für ein riesiges Loch mitten im Berg. Ich erfuhr, dass eine Sonderkommission gegründet wurde, dessen Vorsitz der unentbehrliche Heilyn Borbohrer innehat – der stellvertretende Chefingenieur und Experte für alle Fragen rund um den Abgrund.

Der Neue Schacht soll der modernste Bezirk Zwergars werden. Nur die neuesten Technologien und Bergbaustrategien sollen hier Verwendung finden. Der leitende Ingenieur Rhisiart Birken-schmied sagte mir im Vertrauen, dass der Neue Schacht so modern wird, dass er eine neue Ära im zwergischen Bergbau einläuten wird. Ihr versteht, verehrter Leser ... dies ist erst der Anfang ...





Ihr könnt die Setplättchen nutzen, um während der Partie zu kennzeichnen, wer aktuell die meisten Projekte des jeweiligen Sets hat.







**Die Goldebene** ist der Bezirk der Juweliere und Goldschmiede. Projekte aus diesem Set verlangen häufig wertvollere Ressourcen, gewähren aber auch mehr Siegpunkte.

Wenn ihr mit diesem Set spielt, überprüft ihr am Ende der Partie, wer von euch die meisten „Die Goldebene“-Projekte abgeschlossen hat. Derjenige darf am Ende der Partie sofort kostenlos eins seiner abgeschlossenen Projekte aus einem beliebigen Set aufwerten. Handelt den „Die Goldebene“-Bonus nach dem „Die Westlichen Gefilde“-Bonus ab.



**Die Östlichen Gefilde** sind voller Öfen, Leitungen und Dampfmaschinen. In den Werkstätten dieses Bezirks kommt es regelmäßig zu Explosionen und Bränden.

Abgeschlossene „Die Östlichen Gefilde“-Projekte lassen dich Wärme auf der Wärmeleiste für die nächste Runde speichern: Für jedes deiner „Die Östlichen Gefilde“-Projekte darfst du 2 Wärme mit in die nächste Runde nehmen. Du kannst nie mehr als 10 Wärme haben. Die weißen Pfeile an der Wärmeleiste markieren die Menge an Wärme, die du mitnehmen kannst.

**Beispiel:** Am Ende deines Zugs hat ein Spieler 5 Wärme auf der Wärmeleiste und 1 „Die Östlichen Gefilde“-Karte. Deshalb setzt er den Wärmemarker auf 2 statt auf 0 zurück.





**Der Alte Schacht** wurde vor langer Zeit stillgelegt und genießt einen zweifelhaften Ruf. Nur wenige Clans schicken ihre Arbeiter dorthin. Doch Zwerge, die es wagen, gewinnen vielleicht die Gunst von Silberbart, dem ältesten Zwerg im ganzen Königreich.

Wenn ihr mit diesem Set spielt, überprüft ihr am Anfang jeder Runde (vor dem Zug des Startspielers), wer bisher die meisten „Der alte Schacht“-Projekte abgeschlossen hat. Dieser Spieler bekommt das Silberbartplättchen (Im Falle eines Gleichstands bekommt niemand das Silberbartplättchen.)



Wenn du eine Aktion ausführst und das Silberbartplättchen hast, darfst du dieses abwerfen, um eine ungenutzte Bonusaktion deines Aktionsorts zu nutzen.

**Beispiel:** Ein Spieler stellt einen Schmied  auf den Dampfkessel (und erhält 2 Wärme durch den Schmiedbonus). Dann wirft er das Silberbartplättchen ab, um zusätzlich den Bergmannbonus  zu nutzen (und alle seine Öfen wieder anzuzünden).

**Die Goldebene ist ein Bezirk, in dem man das Gold förmlich riechen und sein Klirren hören kann, und das inmitten von unzähligen funkelnden Juwelen, der Domäne des Meisterjuweliers Riagan Zinkgold. Sie ist der Bezirk der Goldschmiede und Juweliere, die sich auf das Handwerk mit den wertvollen Erzen und Edelsteinen spezialisiert haben. Man bot mir eine verdunkelnde Schutzbrille an, um meine Augen vor dem grellen Licht zu schützen ... Ich dachte, es sei nur ein Scherz, aber ...**

**Die Östlichen Gefilde ... oder doch eher ein einziger glühender Ofen! Heilige Hölle, wie heiß es hier ist, wie brühend, dampfend, kochend heiß, und, geehrter Leser, habe ich schon erwähnt wie heiß es hier ist? Diese Hitze ist eine Errungenschaft des Vorarbeiters Dahn Diamantenhammer und es ist doch nur eines von vielen Juwelen in seiner Krone der Erfolge. Zwergar verdankt ihm die schier endlose Energie, die für jede Produktion von Höten ist ... Verzeiht! Ich muss aufhören. Meine Tinte schmilzt ...**

**Der Alte Schacht ist heute ein Ort, der selten besucht oder gar genutzt wird. Der Bergbau und die Erschließung der Tiefen fand hier ihren Ursprung. Der ehrwürdige Treven Minenmalmer, auch Silberbart genannt, Zwergars erster Chefingenieur, wandert noch heute durch die vergessenen Stollen.**





Kartenummer und -name	Kosten für das Abschließen und SP	Kosten für das Aufwerten und SP	Aufwertungseffekt
1. Meisterwerkzeuge	1 ↓ 3	2 ↓ 1	Immer wenn du ein Projekt abschließt, bezahlst du 1  oder 1  weniger.
2. Bowlingstollen	1 ↓ 1  1  1	1 ↓ 1	Dein  zählt zusätzlich als . Dein Schmied bringt dir zusätzliche Ressourcen (siehe S. 8).
3. Bridgeclub	5  2	1 ↓ 1	Dein  zählt zusätzlich als . Dein Ingenieur bringt dir zusätzliche Ressourcen (siehe S. 8).
4. Kricketfeld	4 ↓ 2  2	1 ↓ 1	Dein  zählt zusätzlich als . Dein Bergmann bringt dir zusätzliche Ressourcen (siehe S. 8).
5. Privates Förderband	1  1  1	4 ↓	Du erhältst sofort   .
6. Die nördliche Mauer	1 ↓ 6	2 ↓ 2  2  1	Du erhältst am Spielende  für jedes aufgewertete Projekt.
7. Waffenkammer	2 ↓ 3  1	3 ↓ 3	Du erhältst am Spielende  für je  .
8. Schutzwall am Abgrund	3  2  1	5 ↓	Du erhältst am Spielende  für je    .
9. Klanaufzug	1	1 ↓ 2  1	Immer wenn du einen Spezialisten auf einen leeren Aktionsort oder Aktionsort mit einem gegnerischen  stellst, erhältst du .
10. Tor zum Neuen Schacht	2  1	2 ↓	Wenn du dieses Projekt aufwertest, erhältst du  für jedes deiner aufgewerteten „Der Neue Schacht“-Projekte (inklusive diesem).
11. Stützbalken für den Neuen Schacht	2	2 ↓	
12. Abgestützter Stollen	4	2 ↓	
13. Schienen	4	2 ↓	
14. Erzförderung	2  1	3 ↓	
15. Schachtbeleuchtung	2	3 ↓	
16. Qualifizierte Wegbereiter	4	3 ↓	
17. Diamantbohrer	2	3 ↓	
18. Deckenverstärkende Runen	2  1	3 ↓	
19. Geheimgang	2 ↓ 2  1	2 ↓ 2  1	Du erhältst sofort .
20. Goldgießerei	2 ↓ 1	3 ↓ 1	Immer wenn du ein Projekt (außer dieses) abschließt oder aufwertest, das  benötigt, erhältst du .
21. Eingang zur Schatzkammer	1 ↓ 2  1	2 ↓ 1	Immer wenn du ein Projekt abschließt, bezahlst du 1  weniger.
22. Kolossale Statue	3  2	1 ↓ 3  1	Kein Bonuseffekt.



23. Goldschmied	3  7	2  8	Kein Bonuseffekt.
24. Hauptschmelzriegel	1  1  7	5 ↓ 7	Du erhältst am Spielende 2 für je  .
25. Juwelier	3  14	1  6	Du erhältst am Spielende 1 für jedes abgeschlossene Projekt, das  benötigt hat.
26. Langbarts Gemach	2  2  14	5 ↓ 14	Du erhältst am Spielende 1 für je  .
27. Schatzschutz	1  2  10	3  1  1  4	Du erhältst am Spielende 1 für jeden Ofen auf deinem Spielerbogen.
28. Brücke über den Lavafluss	6  3	3  3  7	Kein Bonuseffekt.
29. Verstärktes Gerüst	4  4	3 ↓ 4	Du erhältst sofort   und  .
30. Bröckelnder Wall	4  2  4	1  1  6	Alle anderen Spieler erhalten sofort  .
31. Einsturzgefährdeter Stollen	10  5	5 ↓ 8	Alle anderen Spieler erhalten sofort    .
32. Verfluchter Schatz	3 ↓ 2	4 ↓ 2	Du erhältst sofort     .
33. Verlassener Aufzug	5  3  6	1 ↓ 1  1  6	Du erhältst immer zu Beginn deines Zuges  .
34. Brennofen	1 ↓ 1  2	10 ↓ - ↓  10	Um dieses Projekt aufzuwerten, bezahlst du 1 ↓ weniger für jedes „Der Alte Schacht“-Projekt, das du bereits abgeschlossen hast (außer dieses).
35. Munitionslager	2  2  3	2  2  4	Zünde sofort alle deine Öfen an. Du erhältst 2 ↑.
36. Alter Kessel	1 ↓ 3  5  8	2  1	Du erhältst sofort 4 ↑; alle anderen Spieler erhalten 1 ↑.
37. Südliche Dampfrohre	1 ↓ 2  1  1  5	1  4	Du darfst in deinem Zug beliebig oft 1 ↓ in  umwandeln.
38. Zentrale Gasleitung	3 ↓ 3  4	1 ↓ 1  2	Du erhältst immer zu Beginn deines Zuges 1 ↑.
39. Nördliche Dampfrohre	1 ↓ 4  2  5	1  4	Du darfst in deinem Zug beliebig oft 2 ↓ in  umwandeln.
40. Heizkessel des Meisters	3  1  8	2 ↓ 3  4	Immer wenn ein Gegner einen Aktionsort mit deinem Ofen verwendet, erhältst du 1 ↑ zusätzlich (auch in der Mine).
41. Kohlebrecher	3 ↓ 2  1  9	2  3	Du erhältst sofort einen neuen, angezündeten Ofen.
42. Hauptventil	1  1  1  8	3 ↓ 3	Du erhältst am Spielende 2 für jeden Ofen, den du auf dem Spielbrett installiert hast.
43. Runenhalle	1 ↓ 3  1  1  11	4 ↓ 1  5	Führe sofort eine zusätzliche Aktion aus.
44. Hilfreiche Linne	1 ↓ 1  1  1  1  9	1  1  1  9	Während einer Aktion kannst du 1 ↓ ausgeben, um die Spezialisierung des Zwerges, den du einsetzt, zu ändern.
45. Schlot	4  2  6	1  5	Wenn du dieses Projekt aufwertest, darfst du beliebig viel Wärme extra zahlen. Für jede bezahlte Wärme erhältst du 1.



Kartenummer und -name	Karteneffekt
46. Kesselexplosion	Jeder Spieler erhält sofort <b>2</b> ↑.
47. Getriebe in Betrieb nehmen	Der Aufzug bewegt sich sofort 1 Ebene nach oben.
48. Aufzugstörung	In der nächsten Runde kostet die normale Aufzugsaktion <b>1</b> ↓. Die Kosten für zusätzliche Bewegungen bleiben gleich.
49. Fußbodenheizung	In der nächsten Runde erhält jeder Spieler <b>2</b> für das Installieren eines Ofens auf Büro, Labor, Schmelze, Schmiede, Dampfkessel oder Aufzug.
50. Minen-Gewerkschaft meldet 200% Produktivität	Der Aufzug bewegt sich sofort 2 Ebenen nach oben.
51. Sicherheitseinweisung	In der nächsten Runde hat jeder Spieler nur 2 Aktionen.
52. Der Chefingenieur überlegt es sich anders	Nimmt sofort die aufgedeckten Projekte auf dem Spielbrett, mischt sie und werft 2 zufällige ab. Legt die übrigen Karten wieder aus und zieht 2 neue, um die freien Plätze zu füllen.
53. Überhitzte Kurbel	Der Aufzug bewegt sich sofort 1 Ebene nach oben und jeder Spieler erhält <b>1</b> ↑.
54. Bohrerdefekt	Legt sofort in jede Lore auf Ebene <b>3</b> (auch in volle Lore). Jeder Spieler erhält <b>1</b> ↑.
55. Einsturz	Legt sofort in jede Lore auf Ebene <b>1</b> und <b>2</b> (auch in volle Lore).
56. Schachtwartung	Immer wenn du in der nächsten Runde einen Zwerg auf eine Minenaktion stellst, erhältst du <b>1</b> .
57. Der Chefalchemist macht BUMM!	Die Bonusaktionen im Labor des Alchemisten sind in der nächsten Runde nicht verfügbar.
58. Neue Juwelenerder	In der nächsten Runde bringt dir dein Vorarbeiter zusätzliche Ressourcen in der Mine (siehe S. 8).
59. Dampfrohr	Immer wenn du in der nächsten Runde die Aktion in der Schmiede oder dem Labor des Alchemisten nutzt, erhältst du <b>1</b> ↑.
60. Wir sind vergnügt und froh!	Der Aufzug bewegt sich sofort 1 Ebene nach oben. Immer wenn du in der nächsten Runde einen Spezialisten auf eine leere Aktion stellst, erhältst du <b>1</b> .

## Spielmaterial:

1 Spielbrett

4 Spielerbögen

4 Wärmemarker

5 Lorentableaus (mit je einer Lore pro Clanfarbe)

45 Projektkarten (5 Sets mit je 9 Projekten:  
4 einfache Projekte und 5 fortgeschrittene Projekte)

15 Ereigniskarten

4 Vorarbeiterfiguren (1 pro Clanfarbe)

18 Spezialistenfiguren:

6 x Bergmann

6 x Ingenieur

6 x Schmied

4 Siegpunktmarker (1 pro Clanfarbe)

1 Silberbartplättchen

8 Setplättchen

32 Ofenplättchen (8 pro Clanfarbe)

2 Übersichtsbögen

8 Truhenplättchen

Ressourcen:

35 x Stein

25 x Eisen

15 x Gold

10 x Juwel



Autor: Jan Madejski  
Illustrationen: Piotr Sokołowski  
Layout: Małgorzata Parczewska  
Layoutunterstützung: Michał Moskalewicz  
Redaktion: Krzysztof Jurzysta, Aleksander Redwan

© 2021 Granna  
Alle Rechte vorbehalten.  
Hergestellt in Polen.

Granna Sp. Z o.o.  
ul. Księcia Ziemowita 47  
03-788 Warszawa

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:  
Übersetzung & Redaktion: Sophia Keßler  
Lektorat: Sebastian Klinge, Christian Kox

Der Autor dankt allen Mitgliedern des Nebel Club, der Monsoon Group und vor allem Ola und Jan Bażyński.

