



DIE SCHLACHT VON  
**RUNEDAR**  
- REINER KNIZIA -

**SPIELANLEITUNG**

Seit undenklichen Zeiten haben die Minen von Runedar Generationen von Zwergen mit Gold beliefert. Heute gibt es nur noch eine Handvoll von Zwergen, die die Festung am Eingang einer alten Mine bewachen, die mittlerweile erschöpft ist ... so dachte man zumindest. Diese Gruppe von Zwergen hatte das Glück, zufällig auf eine neue Ader mit reinstem Gold zu stoßen und ein kleines Vermögen anzuhäufen. Leider war der Goldrausch nicht von langer Dauer. Ein leichtsinniger Zwerg verrät ihr Geheimnis und gerade als sie sich in die Sicherheit der nächsten Stadt begeben wollen, müssen sie feststellen, dass die alte Festung Runedar von Orks umzingelt ist, die alles tun würden, um an das wertvolle Metall zu gelangen.

Der Plan ist, der Belagerung zu entkommen und den Schatz in Sicherheit zu bringen, indem die Angreifer so lange in Schach gehalten werden, bis ein Tunnel unter dem Berg gegraben wurde. Das hört sich einfach an, aber es gibt Probleme: Kobolde tauchen aus dem Berg auf, die auch ihren Anteil haben wollen, und eine Handvoll Trolle hat sich der Orkhorde angeschlossen. Zu allem Überfluss hat auch noch der Zahn der Zeit an den Waffen und Werkzeugen genagt, die für die Durchführung des Plans benötigt werden, weshalb sie repariert werden müssen.

Wird eure Gruppe aus tapferen Zwergen der schrecklichen Belagerung zum Opfer fallen oder wird es euch gelingen, euch zu wehren und mit dem wertvollen Schatz zu entkommen?

## SPIELMATERIAL

1 Festung



Zusammengesetzt aus der Unterseite der Schachtel, dem Schachteleinsatz und 13 Pappteilen.

22 Figuren-Aufsteller



2 Kobolde

4 Zwergs

10 Orks



4 Trolle



1 Katapult



1 Belagerungsturm

143 Karten



Rückseite der  
Zwergenkarten



12x



12x



12x



12x



15x



10x



10x



10x



10x



10x



10x



10x

50 Belagerungskarten

5 Katapultkarten



5 Söldnerkarten

## 25 Gegnerplättchen



## 4 Abwurfplättchen



## 1 doppelseitiges Aufwertungstableau



## 62 Rohstoffe und Materialien



## 5 Tunnelabschnitte



Holzklötzchen

## 10 Schadensmarker



## 22 Standfüße



## 20x Gold



## 12x Geröll



## 5 Würfel



## 1 Spielanleitung

## 1 Rolle doppelseitiges Klebeband

## 1 Bauanleitung



## 1 Chronik



## Die Würfelseiten



1 Treffer



Armbrust



2 Treffer



3 Treffer

# SPIELAUFBAU

BEISPIEL FÜR DEN SPIELAUFBAU IM SPIEL ZU DRITT



- R.** Baut zuerst die Festung mithilfe der beiliegenden Anleitung zusammen. Stellt sie dann in die Tischmitte, sodass alle sie gut sehen können.
- B.** Legt die 10 Holz in die Schreinerei, die 10 Leder in die Gerberei und die 10 Metall in die Gießerei. Die 20 Gold legt ihr in die Schatzkammer.
- C.** Sortiert die Koboldplättchen nach der Zahl auf ihrer Rückseite und bildet so 5 Stapel. Mischt sie getrennt voneinander, ohne sie anzuschauen, und nehmt 2 zufällige von jeder Zahl. Legt dann diese 5 Pärchen auf die zugehörigen Felder im Tunnel. Verdeckt als Nächstes die Pärchen mit je einem Tunnelabschnitt. Entfernt die übrigen Koboldplättchen aus dem Spiel.
- D.** Sortiert die Belagerungskarten nach der Zahl auf ihrer Rückseite und mischt die 5 Stapel getrennt voneinander. Bildet dann einen einzelnen verdeckten Stapel, bei dem Stapel 5 ganz unten liegt und die anderen der Reihe nach darauf.
- E.** Legt die 10 Ork-, 2 Kobold- und 4 Troll-Aufsteller neben der Festung als Vorrat bereit. Legt außerdem das Katapult, den Belagerungsturm, die 5 Würfel und die 10 Schadensmarker bereit.
- F.** Mischt die 5 Trollplättchen zu einem verdeckten Stapel und legt diesen ebenfalls neben die Festung.
- G.** Mischt die 5 Katapultkarten zu einem verdeckten Stapel und legt auch diesen neben die Festung.
- H.** Jeder von euch wählt einen der 4 Zwergenaufsteller und stellt ihn in die Schatzkammer der Festung. Nehmt euch dann die 12 zugehörigen Startkarten (die 12 Karten mit derselben Farbe und derselben Rune in der oberen rechten Ecke, **inklusive zweier Ork-Karten**) und das Abwurfplättchen. Ungenutzte Startkarten, Aufsteller und Abwurfplättchen werden aus dem Spiel entfernt.
- I.** Legt das Aufwertungsstableau so auf den Tisch, dass es nicht stört, aber für alle gut erreichbar ist. Achtet darauf, dass die Seite, die eurer Spielerzahl entspricht, zu euch zeigt.

 = 1 Spieler  = 2 Spieler  = 3 Spieler  = 4 Spieler

- J.** Sortiert die Aufwertungskarten nach den Hintergrundfarben der Illustrationen (rot, grau und gelb), mischt jeden der drei Stapel verdeckt und getrennt voneinander und legt sie auf die passenden Felder auf dem Aufwertungsstableau: den roten Stapel auf das rote Feld, den grauen Stapel auf das graue Feld und den gelben Stapel auf das gelbe Feld. Zieht dann die obersten 5 Karten vom gelben Stapel und legt sie in zufälliger Reihenfolge aufgedeckt an die

5 grauen Kartenplätze des Aufwertungsstableaus, die eurer Spielerzahl entsprechen.

- K.** Legt die 5 Söldnerkarten aufgedeckt neben die Festung.
- L.** Wählt zuletzt einen Schwierigkeitsgrad und legt dann so viel Geröll an den Tunnelleingang wie angegeben:

**Einfach: 6 Geröll**

**Normal: 8 Geröll**

**Schwierig: 10 Geröll**

**Episch: 12 Geröll**

## SPIELABLAUF

*Die Belagerung beginnt. Schlüpf in die Rolle der Zwerge, deren Aufgabe es ist, die Mauern von Runedar und ihre Schätze zu verteidigen. Stellt euch den Orks, Kobolden und Trollen entgegen, wehrt sie mit Fernkampfangriffen ab und bekämpft diejenigen im Nahkampf, die es trotzdem über die Mauern schaffen. Haltet die Angreifer so lange in Schach, bis ihr einen Tunnel gebaut habt, durch den ihr der Belagerung entkommen und eure Schätze retten könnt.*

Jeder mischt seine 12 Startkarten (die 10 Waffen und Werkzeuge und die beiden Orks), zieht 2 zufällige davon und legt sie, ohne sie anzuschauen, unter sein Abwurfplättchen. Aus den übrigen 10 Karten erstellt jeder seinen verdeckten Nachziehstapel und legt ihn neben seinen Spielbereich. Dann zieht jeder 5 Karten als Starthand.

Ihr dürft frei über die Karten auf eurer Hand sprechen, ihr dürft sie aber nur im eigenen Zug aufdecken.

Wie unter Zwergen üblich beginnt der oder die Kleinste von euch das Spiel (oder wählt zufällig). Dann seid ihr immer reihum im Uhrzeigersinn am Zug.

## DEIN SPIELZUG

In deinem Zug führst du die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

- R.** Aktiviere den Belagerungsturm und/oder das Katapult, falls sie in deinem Spielbereich sind.
- B.** Spiele Ork-Karten aus, falls du welche auf der Hand hast.
- C.** Spiele alle Zwergenkarten von deiner Hand (eine pro Aktion) für die folgenden Aktionen aus:

- **Bewegen**
- **Rohstoffe verarbeiten**
- **Angreifen**
- **Graben**
- **Karten aufwerten**

- D.** Fülle das Aufwertungstableau, falls dein Zwerg am Ende deines Zugs in der Schatzkammer ist.

### R. BELAGERUNGSTURM UND/ODER KATAPULT AKTIVIEREN

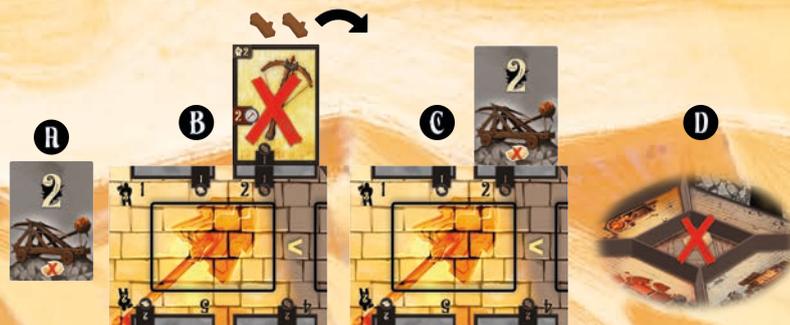
Orks können die Festungsmauern mit Leichtigkeit erklimmen, aber Trolle brauchen einen Belagerungsturm, um sie zu überwinden. Lasst den Belagerungsturm also nicht zu nahe herankommen, sonst wird es brenzlich. Verliert auch nicht das Katapult aus den Augen, das euch aus der Ferne bedroht, denn wenn es zu oft abgefeuert wird, ist das euer Untergang.

Zuerst musst du überprüfen, ob der Belagerungsturm und/oder das Katapult in deinem Spielbereich ist. Falls dies der Fall ist, musst du ihn/es aktivieren:

- **Aktiviere den Belagerungsturm:** Decke das oberste Trollplättchen vom Stapel auf und lege es zusammen mit einem Troll-Aufsteller an den Tunneleingang. Stelle dann den Belagerungsturm zurück in den Vorrat. **Falls du das letzte Trollplättchen aufdeckst, verliert ihr sofort den Schatz und das Spiel.**



- **Aktiviere das Katapult:** Decke die oberste Karte vom Katapultstapel auf und lege sie auf den Kartenplatz des Aufwertungstableaus, der auf der Karte angegeben ist. Dieser Platz ist jetzt für den Rest des Spiels blockiert. Falls bereits eine Karte auf diesem Platz liegt, entferne sie aus dem Spiel und lege alle Rohstoffe von dieser Karte zurück in die Werkstätten in der Festung. Zusätzlich verliert ihr ein Gold. Nehmt es aus der Schatzkammer und entferne es aus dem Spiel. Zuletzt stellst du das Katapult zurück in den Vorrat. **Falls du die letzte Katapultkarte aufdeckst, verliert ihr sofort den Schatz und das Spiel.**



*Nachdem du das Katapult aktiviert hast, deckst du Katapultkarte 2 (A) auf. Du entfernst die Aufwertungskarte von Kartenplatz 2 aus dem Spiel und legst das Holz zurück in die Schreinerei (B). Du verdeckst Platz 2 mit der Katapultkarte, wodurch er für den Rest des Spiels blockiert ist (C). Zuletzt entfernst du ein Gold aus der Schatzkammer aus dem Spiel.*

### B. ORK-KARTEN AUSSPIELEN

*Die Orks werden immer weiter angreifen und jedes Mal, wenn es einer der Orks in die Schatzkammer schafft, verliert ihr ein Gold.*



Als Nächstes musst du überprüfen, ob du Ork-Karten auf der Hand hast. Ist das der Fall, musst du diese Karten vor allen anderen Karten ausspielen. Du spielst sie aus, indem du sie eine nach der anderen in deinen Spielbereich legst. Für jede Ork-Karte musst du die oberste Karte des Belagerungsstapels aufdecken und sie sofort abhandeln. Abgehandelte Belagerungskarten werden aus dem Spiel entfernt. **Falls du die letzte Belagerungskarte aufdeckst, verliert ihr sofort den Schatz und das Spiel.**

## EFFEKTE DER BELAGERUNGSKARTEN



**ORK.** Stelle die angegebene Anzahl Orks vor die Festungsmauer, die auf der Karte angegeben ist. **Falls du den letzten Ork aus dem Vorrat nehmen musst, verlierst ihr sofort den Schatz und das Spiel.**



**PFEIL.** Rücke jeden Ork im Spiel einen Schritt Richtung Schatzkammer vor. Bewege Orks vor der Festungsmauer auf den Wehgang, Orks auf einem Wehgang in die angrenzende Werkstatt (Schreinerei, Gerberei oder Gießerei) und Orks in einer Werkstatt in die Schatzkammer. Jeder Ork, der die Schatzkammer erreicht, stiehlt sofort ein Gold: Der Ork kommt zurück in den Vorrat und das Gold wird aus dem Spiel entfernt. **Falls du das letzte Gold aus dem Spiel entfernst, verlierst ihr sofort das Spiel.**



**BELAGERUNGSTURM.** Nimm den Belagerungsturm aus dem Vorrat und stelle ihn in deinen Spielbereich. Falls der Belagerungsturm bereits im Spielbereich eines anderen Spielers steht, wird er sofort aktiviert und dann zurück in den Vorrat gestellt (siehe **AKTIVIERE DEN BELAGERUNGSTURM** auf Seite 6).



**KATAPULT.** Nimm das Katapult aus dem Vorrat und stelle es in deinen Spielbereich. Falls das Katapult bereits im Spielbereich eines anderen Spielers steht, wird es sofort aktiviert und dann zurück in den Vorrat gestellt (siehe **AKTIVIERE DAS KATAPULT** auf Seite 6).

Falls die Belagerungskarte zusätzlich zu Orks, dem Belagerungsturm oder dem Katapult auch einen Pfeil  zeigt, **werden die Orks als Letztes bewegt.** Wir empfehlen, mit den Orks zu beginnen, die am weitesten innen stehen, und dann weiter nach außen vorzugehen. So werden alle korrekt bewegt.

**A**



**B**



**C**



*Die aufgedeckte Belagerungskarte zeigt an, dass ein neuer Ork auftaucht und alle Orks im Spiel vorgerückt werden (A). Zuerst wird ein neuer Ork vor die angegebene Mauer gestellt (B), dann wird der Ork von der Schreinerei in die Schatzkammer bewegt und er stiehlt ein Gold. Dann klettern die Orks vor den Mauern, auch der gerade erschienene Ork, hinauf (C).*

## C. ALLE ZWERGENKARTEN RUSSPIELEN

*Eure Zwerge können sich in der gesamten Festung bewegen, um verschiedene Aufgaben zu erfüllen: Rohstoffe verarbeiten, um Waffen und Werkzeuge zu verbessern, einen Fluchttunnel graben und natürlich kämpfen.*

Nachdem du alle deine Ork-Karten gespielt hast, spielst du den Rest der Karten von deiner Hand aus. Diese können entweder deine Startkarten sein oder Aufwertungskarten, die du im Verlauf des Spiels gesammelt hast. Spiele sie alle nacheinander aus und handle immer erst die Aktion einer Karte vollständig ab, bevor du die nächste ausspielst.

**Du kannst nur eine Aktion pro Karte durchführen.** Jede Karte zeigt mehrere Aktionen am linken Rand und du musst entscheiden, welche davon du durchführst. Alternativ kannst du die Karte auch ausspielen, ohne eine Aktion durchzuführen.

## AKTIONEN AUF ZWERGENKARTEN



### BEWEGEN

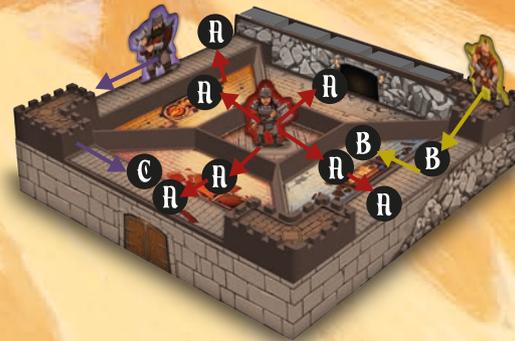
Jede Zwergenkarte erlaubt dir, dich einige Schritte zu bewegen, doch erst mit einer magischen Waffe oder einem magischen Werkzeug ist deine Bewegung beliebig weit.



An diese Orte könnt ihr eure Zwerge bewegen.

**2** Mit dieser Aktion kannst du deinen Zwerg maximal zwei Schritte weit bewegen. Mit jedem Schritt bewegst du deinen Zwerg von dem Ort, an dem er gerade steht, an einen angrenzenden Ort. Zum Beispiel von der Schatzkammer in die Gerberei oder von der Gerberei auf den Wehrgang, vom Wehrgang auf einen der angrenzenden Türme, von einem Turm auf einen angrenzenden Wehrgang oder von einem Wehrgang nach draußen vor diese Festungsmauer.

- Für eine Bewegung von einer Werkstatt auf einen angrenzenden Turm (oder umgekehrt) brauchst du zwei Schritte: **Du musst zuerst auf den Wehrgang steigen und kannst erst dann zu deinem Ziel gehen.**
- Vom Tunneleingang zum Tunnel-Turm brauchst du drei Schritte: einen in die Schreinerei, einen auf den Wehrgang und einen auf den Tunnel-Turm.
- Von einem Wehrgang auf einen anderen Wehrgang, die durch einen Turm verbunden sind, brauchst du nur einen Schritt. Du gehst durch das Innere des Turms und musst ihn nicht erst erklimmen.
- Für eine Bewegung von einem Wehrgang zur Außenseite der Mauer brauchst du ebenfalls nur einen Schritt.



**Rote Zwergin:** Diese Zwergin ist in der Schatzkammer und braucht nur einen Schritt, um in eine der drei Werkstätten oder zum Tunneleingang zu gehen, und einen weiteren Schritt, um dann auf einen der Wehrgänge zu gelangen (A). **Gelber Zwerg:** Dieser Zwerg ist auf dem Turm und braucht zwei Schritte, um in die Schreinerei zu gehen: Mit dem ersten geht er auf den Wehrgang, mit dem zweiten in die Schreinerei (B). **Lila Zwerg:** Dieser Zwerg ist auf einem Wehrgang und braucht einen Schritt auf den nächsten Wehrgang, da es nicht notwendig ist, den Turm zu erklimmen, um zum nächsten Wehrgang zu gelangen (C).



Die magischen Waffen und Werkzeuge mit dem Symbol für unbegrenzte Bewegung **∞** erlauben dir, deinen Zwerg zu einem beliebigen Ort zu bewegen, **bevor** du eine der Aktionen auf der Karte durchführst. Diese Karten sind die einzigen, mit denen ihr mehrere Aktionen durchführen könnt: Bewegen und eine weitere Aktion auf der Karte.

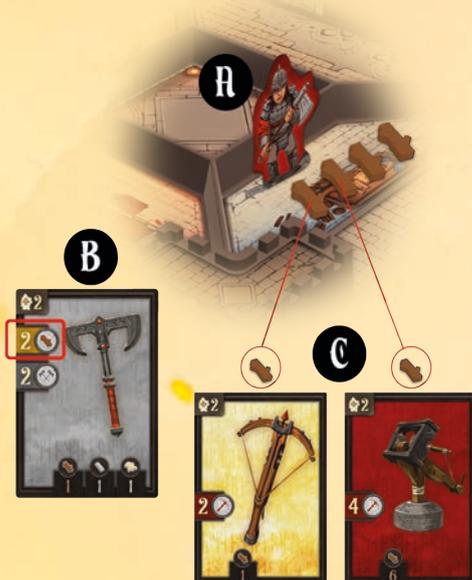
## ROHSTOFFE VERARBEITEN

**1** Bei dieser Aktion ist immer ein Rohstoff angegeben. Du kannst die Aktion nur dann durchführen, wenn sich dein Zwerg in der zugehörigen Werkstatt befindet und **dort keine Orks sind**. Falls die Bedingungen erfüllt sind, kannst du so viele Rohstoffe verarbeiten, wie auf der Karte angegeben: Holz in der Schreinerei, Leder in der Gerberei und Metall in der Gießerei. Nimm dir die angegebene Anzahl Rohstoffe und lege sie am Aufwertungstableau auf eine oder mehrere Karten, die die Rohstoffe benötigen (siehe AUFWERTUNGSKARTEN auf Seite 11).

**1** Mit dieser Aktion kannst du so viele beliebige Rohstoffe (Holz, Leder oder Metall) wie angegeben in der passenden Werkstatt verarbeiten und diese auf Karten verteilen.

- Falls die Karten am Aufwertungstableau weniger Rohstoffe benötigen, als du verarbeiten kannst, nimmst du dir nur, was du brauchst. Du kannst also keine Rohstoffe für später aufbewahren.
- Du kannst auf die Karten am Aufwertungstableau niemals mehr Rohstoffe einer Art legen als angegeben.
- Falls in der Werkstatt nicht mehr genügend Rohstoffe liegen, die du für deine Aktion benötigst, kannst du nur die verfügbare Anzahl verarbeiten.

Manche Kobolde verlangen Rohstoffe, damit sie euch nicht mehr ärgern. Beim Verteilen der Rohstoffe, die du verarbeitest, kannst du sie auch dafür nutzen (siehe KOBOLDE auf Seite 13).



*Die Zwergin in der Schreinerei kann Holz verarbeiten, da dort keine Orks sind (A). Sie entscheidet sich, eine Karte auszuspielen, die sie 2 Holz verarbeiten lässt (B). Als Nächstes verteilt sie diese auf zwei verschiedene Karten am Aufwertungstableau (C).*

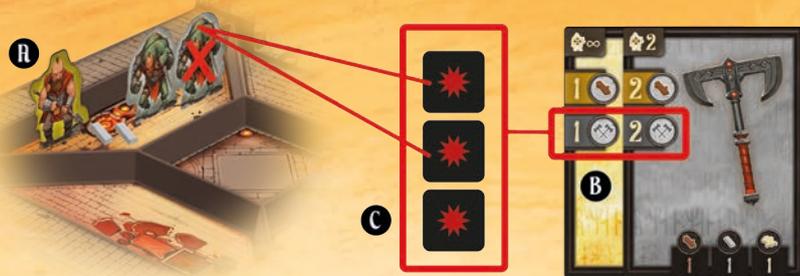
## ANGREIFEN

*Die verbliebenen Zwerge in Runedar sind zwar nicht sehr zahlreich, aber sie sind hartnäckig und zäh und sie werden die Orks mit Leichtigkeit besiegen. Aber werdet nicht übermütig, denn wenn ihr mehr Orks in die Festung eindringen lasst, als ihr besiegen könnt, schnappen sie euch am Ende das Gold unter der Nase weg...*

Normalerweise musst du deine Karten eine nach der anderen ausspielen. Der Nahkampf- und der Fernkampfangriff sind die einzigen Ausnahmen. **Wenn du eine dieser Aktionen durchführst, kannst du dazu mehrere Karten gleichzeitig von der Hand ausspielen, um mehr Würfel zu erhalten. Du kannst jedoch nie mehr als 5 Würfel haben. Mit dieser Aktion kannst du auch Kobolde und Trolle angreifen** (siehe Seite 13).

**1** **Nahkampfangriff.** Du kannst diese Aktion durchführen, wenn dein Zwerg am selben Ort wie ein Gegner ist. Nimm dir dann so viele Würfel wie auf den ausgespielten Karten angegeben und wirf sie. Bei einem Nahkampfangriff zählen **nur Würfelergebnisse mit Treffer-Symbol. Je 2 Treffer fügen 1 Schaden zu und du brauchst nur 1 Schaden, um einen Ork zu besiegen.** Du kannst mit einem Würfelwurf mehr als einen Ork besiegen, falls sie alle am selben Ort stehen und du genügend Treffer erwürfelst. Dabei ist es egal, wie die Ergebnisse auf den Würfeln verteilt sind. Übrige Treffer gehen verloren. Stelle besiegte Gegner zurück in den Vorrat.

**1** Dieses Symbol gewährt dir keine zusätzlichen Würfel für deinen Nahkampfangriff, sondern fügt 2 automatische Treffer zu.



Der Zwerg in der Gießerei kann kein Metall verarbeiten, da es zwei Orks hineingeschafft haben. Der Zwerg muss sie also zuerst loswerden, bevor er dort arbeiten kann (A). Er entscheidet sich, 2 Karten von seiner Hand für einen Nahkampfangriff auszuspielen und wirft 3 Würfel (B). Er erwürfelt 3 Treffer. Das bedeutet, dass er einen Ork besiegen kann und der übrige Treffer verloren geht (C).

**1** **Fernkampfangriff.** Du kannst diese Aktion durchführen, falls dein Zwerg auf einem der drei Türme der Festung ist.

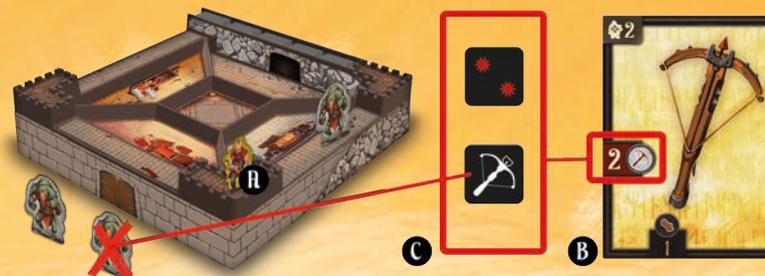
Zuerst musst du dein Ziel wählen:

- Das Katapult oder den Belagerungsturm, falls es/er in einem Spielbereich eines Spielers ist (auch in deinem).
- Die Wehrgänge und der Bereich vor den Festungsmauern, die an den Turm deines Zwergs **angrenzen**.
- Für Trolle und Kobolde siehe TROLLE UND KOBOLDE auf Seite 13.

Nimm dir dann so viele Würfel, wie auf den ausgespielten Karten angegeben, und wirf sie. Bei einem Fernkampfangriff zählen **nur Würfel-ergebnisse mit Armbrust-Symbol**. Jede Armbrust fügt 1 Schaden zu.

- Falls du auf das Katapult oder den Belagerungsturm gezielt hast, besiegst du es/ihn mit nur 1 Schaden. Falls du erfolgreich bist, stellst du das Katapult bzw. den Belagerungsturm zurück in den Vorrat.
- Falls du auf einen Wehrgang oder den Bereich vor der Festungsmauer gezielt hast, kannst du einen Ork mit 1 Schaden besiegen. Du kannst mit einem Würfelwurf mehr als einen Ork besiegen, falls sie alle am selben Ort stehen und du genügend Armbrüste erwürfelst. Stelle besiegte Orks zurück in den Vorrat.

Bei einem Fernkampfangriff könnt ihr nicht auf die Werkstätten zielen, jedoch könnt ihr vom Tunnel-Turm auf den Tunnelleingang zielen, wie ihr später sehen werdet (siehe TROLLE UND KOBOLDE auf Seite 13).



Der Zwerg auf dem Turm kann den Ork auf dem Wehrgang angreifen oder die beiden Orks vor der Mauer (A). Er entscheidet sich für die zweite Option, da er mit der gespielten Karte 2 Würfel werfen darf, also könnte das beide Orks besiegen. Er wirft die Würfel und erhält nur 1 Armbrust (B). Also wird nur einer der Orks am Zielort besiegt, der zurück in den Vorrat kommt (C).

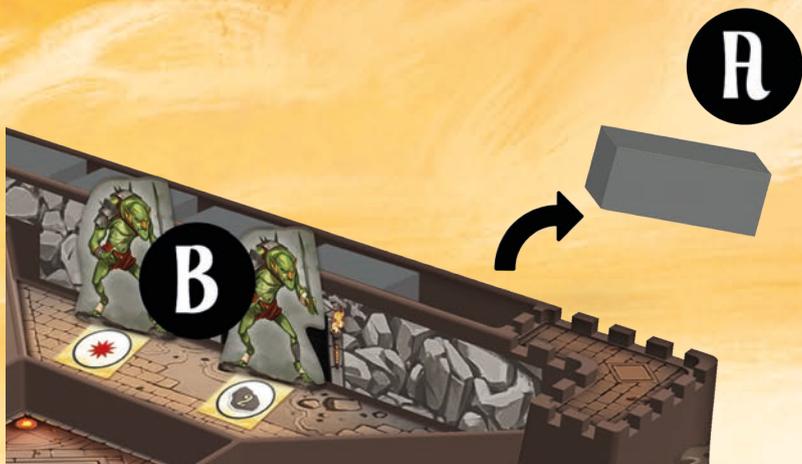
## GRABEN

Auch wenn es eine mühsame Aufgabe ist, ist die Fertigstellung des Tunnels die einzige Möglichkeit zu fliehen. Denkt daran, dass mit jedem freigelegten Tunnelabschnitt mehr Kobolde, die unter dem Berg leben, bis zur Festung kommen können. Sie werden euch nicht so einfach passieren lassen.

**1** Du kannst diese Aktion durchführen, falls dein Zwerg am Tunnelleingang ist und **dort keine Gegner (Kobolde oder Trolle) sind**. Entferne so viel Geröll, wie auf der Karte angegeben ist, und lege es zurück in den Vorrat. Du kannst nur so viel Geröll zurücklegen, wie am Tunnelleingang liegt.

**Tunnelabschnitt freigelegt:** Sobald ihr das letzte Geröll am Tunnelleingang entfernt, **nehmt ihr den nächsten Tunnelabschnitt, der am nächsten zum Tunnel-Turm ist, und entfernt ihn aus dem Spiel**. Dadurch kommen zwei Koboldplättchen zum Vorschein, die ihr aufgedeckt zusammen mit zwei Kobold-Aufstellern an den Tunnelleingang legen müsst.

Ihr müsst erst beide Kobolde besiegen, bevor ihr am nächsten Tunnelabschnitt weitergraben könnt (siehe KOBOLDE auf Seite 13). Sobald die Kobolde besiegt sind, legt ihr so viel Geröll an den Tunnelleingang, wie bei der Schwierigkeit angegeben, die ihr zu Beginn gewählt habt (6, 8, 10 oder 12). Dann könnt ihr am nächsten Tunnelabschnitt weitergraben.



Eine Zwergin entfernt mit der Graben-Aktion das letzte Geröll, das am Tunneleingang liegt, und stellt somit den nächsten Tunnelabschnitt fertig (A). Der Abschnitt enthüllt zwei Koboldplättchen, die zusammen mit den zugehörigen Aufstellern aufgedeckt an den Tunneleingang gelegt werden (B). Bis diese beiden Kobolde besiegt sind, wird das Geröll für den nächsten Abschnitt noch nicht dorthin gelegt und somit kann auch noch nicht weitergegraben werden.

### KARTEN AUFWERTEN

Die Werkzeuge und Waffen, die eure Zwerge aktuell besitzen, reichen nicht aus, um die Festung so lange zu verteidigen, wie es für die Flucht nötig ist. Ihr müsst Zeit und Rohstoffe aufwenden, um euer Arsenal zu verbessern.

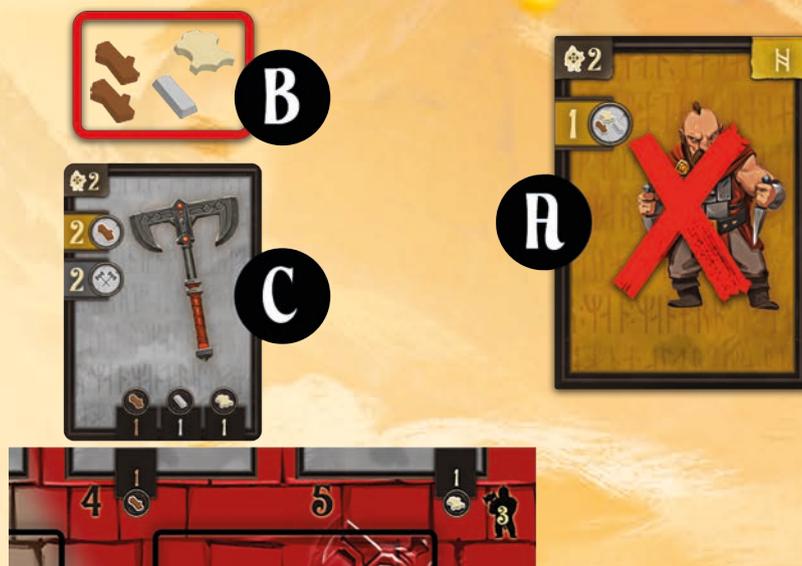


In diesem Beispiel werden 2 Holz, 1 Metall und 1 Leder benötigt, um die Aufwertungskarte fertigzustellen.

Um eine Aufwertungskarte am Aufwertungstableau fertigzustellen, müsst ihr zuerst alle benötigten Rohstoffe verarbeiten. Das sind alle Rohstoffe, die unten auf der Karte angegeben sind, plus die Rohstoffe auf dem Kartenplatz des Aufwertungstableaus.

Aufwertungskarten können über mehrere Züge hinweg fertiggestellt werden. Sobald eine Karte fertiggestellt ist, steht es jedem von euch frei, sie zu nehmen, aber nur im eigenen Zug. Es gibt kein Limit, wie lange eine fertiggestellte Karte am Aufwertungstableau bleiben darf.

**Nimm eine Karte vom Aufwertungstableau:** In deinem Zug darfst du zu jeder Zeit eine oder mehrere fertiggestellte Karten vom Aufwertungstableau nehmen. **Für jede Karte, die du vom Aufwertungstableau nimmst, musst du zuerst eine Karte von deiner Hand aus dem Spiel entfernen und es darf keine Ork-Karte sein.** Auf diese Weise besteht dein Kartenstapel immer aus 12 Karten: 10 Waffen und Werkzeugen sowie 2 Orks. Wenn du eine Karte vom Aufwertungstableau nimmst, legst du die darauf liegenden Rohstoffe zurück in ihre Werkstätten. Sobald du dir die Karte vom Aufwertungstableau genommen hast, ist die Karte Teil deiner Hand und **du spielst sie bereits in diesem Zug aus.**



In deinem Zug nimmst du dir die fertiggestellte Axt-Karte vom Aufwertungstableau. Zuerst entfernst du eine Karte von deiner Hand aus dem Spiel (A). Dann legst du die Rohstoffe zurück in die Werkstätten (B). Anschließend nimmst du die Axt-Karte auf die Hand (C). Wie jede andere Karte auf der Hand spielst du die Axt bereits in diesem Zug aus.

## D. AUFWERTUNGSTABLEAU AUFFÜLLEN

Falls dein Zwerg am Ende deines Zugs in der Schatzkammer ist, füllst du leere Kartenplätze am Aufwertungstableau in beliebiger Reihenfolge wieder auf. Für jeden Kartenplatz ziehst du entweder eine Karte vom grauen, roten oder gelben Stapel. Im roten Stapel sind mächtigere Waffen und Werkzeuge, sie benötigen jedoch mehr Rohstoffe. Im grauen Stapel sind sie nicht ganz so mächtig, aber benötigen auch weniger Rohstoffe. Karten vom gelben Stapel sind die schwächsten, aber auch am einfachsten fertigzustellen.

Bevor du die leeren Plätze auffüllst, darfst du fertiggestellte oder noch nicht fertiggestellte Karten deiner Wahl vom Aufwertungstableau nehmen und sie aus dem Spiel entfernen, um Platz für neue Karten zu machen. Alle Rohstoffe auf diesen Karten kommen zurück in ihre Werkstätten.

### ZUGENDE



Am Ende deines Zugs legst du die 5 Karten, die du in diesem Zug gespielt hast, verdeckt unter dein Abwurfplättchen. Falls dein Nachziehstapel jetzt noch aus 5 Karten besteht, ziehst du sie für deinen nächsten Zug. Falls dein Nachziehstapel leer ist, also alle 12 Karten unter deinem Abwurfplättchen sind, machst du das Gleiche wie zu Beginn des Spiels: Mische die 12 Karten, lege 2 zufällige, ohne sie anzuschauen, unter dein Abwurfplättchen und erstelle aus den übrigen 10 Karten einen verdeckten Nachziehstapel, von dem du 5 ziehst. Das ist deine Hand für den nächsten Zug. Dann ist der oder die Nächste im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### SÖLDNER

*In besonders schwierigen Momenten könnt ihr auf die Hilfe der Söldner aus dem benachbarten Waldkönigreich zählen, wobei ihr jedoch immer bedenken müsst, dass sie nicht eure Freunde oder Verbündeten sind und ihr daher für ihre Dienste zahlen müsst.*

**Heuere einen Söldner an:** Zu jeder Zeit in deinem Zug kannst du eine oder mehrere Söldnerkarten anheuern. Dafür musst du die auf der **angeheuerten Karte angegebene Anzahl Gold** aus der Schatzkammer entfernen. Jede Söldnerkarte kann nur einmal angeheuert werden. Drehe sie um, nachdem sie angeheuert wurde.

Du kannst einen Söldner zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug anheuern, selbst während einer anderen Aktion. Beispiel: Du deckst eine Belagerungskarte auf, die die Orks vorrücken lässt. Bevor du sie vorrückst, kannst du den Söldner anheuern, der alle Orks in den Werkstätten besiegt. Du darfst aber nicht nur einige Orks bewegen, dann den Söldner aktivieren und dann den Rest bewegen. Das Anheuern eines Söldners ist keine Aktion. Du musst dafür keine Karte von der Hand ausspielen und es zählt nicht als etwas, das dein Zwerg durchführt.



Besiegt **alle Orks** in den Werkstätten (Schreinerei, Gerberei und Gießerei)



Besiegt **einen Troll** am Tunnelleingang.



Besiegt **einen Kobold** am Tunnelleingang



Decke keine Katapultkarte auf, wenn das Katapult aktiviert wird, und stelle das Katapult zurück in den Vorrat.



Die soeben aufgedeckte Belagerungskarte hat keinen Effekt.

## TROLLE & KOBOLDE

*Sowohl Trolle als auch Kobolde, die in die Festung eindringen, werden sich am Eingang des Tunnels positionieren und ihn so blockieren, dass ihr nicht weitergraben könnt. Trolle sind zwar ungeschickt, aber schwer zu besiegen. Ihr müsst euch anstrengen, um sie zu bezwingen. Die Kobolde wiederum sind gerissener und obwohl ihr gegen einige von ihnen kämpfen müsst, werden viele von ihnen dazu bereit sein, euch in Ruhe zu lassen, wenn ihr ihre Bedingungen akzeptiert.*

**TROLLE:** Wir wissen bereits, dass Trolle ins Spiel kommen, wenn der Belagerungsturm aktiviert wird. Dann wird ein zufälliges Trollplättchen gezogen und mit einem Troll-Aufsteller an den Tunnelleingang gelegt. Es können mehrere Trolle gleichzeitig am Tunnelleingang sein.



Jedes Trollplättchen enthält eine bestimmte Anzahl Schaden (Kreise), die ihr zufügen (mit Schadensmarkern verdecken) müsst, um ihn zu besiegen. Die Symbole in den Kreisen geben an, wie viele Treffer ihr benötigt, um einen Schadensmarker darauf zu legen (beim Plättchen oben werden 3 x 2 Treffer benötigt). Wenn alle Plättchen mit Schadensmarkern verdeckt sind, ist der Troll besiegt. Stellt dann den Troll zurück in den Vorrat und entfernt das Plättchen aus dem Spiel.

**Um dem Troll 1 Schaden mit einem Nahkampfangriff zuzufügen,** muss dein Zwerg am Tunnelleingang sein und **du musst so viele Treffer erwürfeln, wie ein Kreis auf dem Plättchen benötigt.** Du kannst mehr als 1 Schaden mit einem Würfelwurf zufügen, wenn du genügend Treffer erwürfeln: Für jeden Schaden, den du zufügst, verdeckst du einen Kreis mit einem Schadensmarker. Übrige Treffer gehen verloren.

**Um dem Troll 1 Schaden mit einem Fernkampfangriff zuzufügen,** muss dein Zwerg auf dem Tunnel-Turm sein und du musst mindestens eine Armbrust erwürfeln: **Jede Armbrust fügt 1 Schaden zu.** Du kannst mehr als 1 Schaden mit einem Würfelwurf zufügen, wenn du mehrere Armbrüste erwürfeln: Für jeden Schaden, den du zufügst, verdeckst du einen Kreis mit einem Schadensmarker.

**KOBOLDE:** Wir wissen bereits, dass am Ende jedes Tunnelabschnitts zwei Kobolde auftauchen und ihr sie beide besiegen müsst, bevor ihr weitergraben könnt. Jedes Koboldplättchen hat einen Kreis, der angibt, wie der Kobold besiegt wird. Sobald er besiegt ist, stellt ihr den Kobold zurück in den Vorrat und entfernt das Plättchen aus dem Spiel.

Manche Kobolde sind dazu bereit, friedlich zu verhandeln: Die Kreise auf ihren Plättchen zeigen Rohstoffe (Holz, Leder, Metall). Um sie loszuwerden, müsst ihr diese Rohstoffe in den passenden Werkstätten verarbeiten und neben das Koboldplättchen legen. Sobald ihr alle benötigten Rohstoffe zusammen habt, stellt ihr den Kobold zurück in den Vorrat, entfernt das Plättchen aus dem Spiel und legt die Rohstoffe zurück in die Werkstätten.



Gebt dem Kobold die angegebenen Rohstoffe (Holz, Leder, Metall).



Gebt dem Kobold eine beliebige Kombination der angegebenen Rohstoffe (Holz, Leder, Metall) in der angegebenen Menge.



*Manche Kobolde möchten, dass ihr eine bestimmte Menge Geröll wegschafft, die sie aufhält. Sobald ihr das erledigt habt, verschwinden sie.*

Legt die angegebene Anzahl Geröll neben das Koboldplättchen. Ihr müsst erst jegliches Geröll mit der Graben-Aktion fortschaffen, um diesen Kobold loszuwerden. Dieses Geröll gehört nicht zu einem Tunnelabschnitt. Nur in diesem Fall dürft ihr auch dann graben, wenn Kobolde anwesend sind.

Schließlich gibt es noch aggressive Kobolde, die einfach nur euer Gold stehlen wollen, und ihr habt keine andere Wahl, als sie anzugreifen.

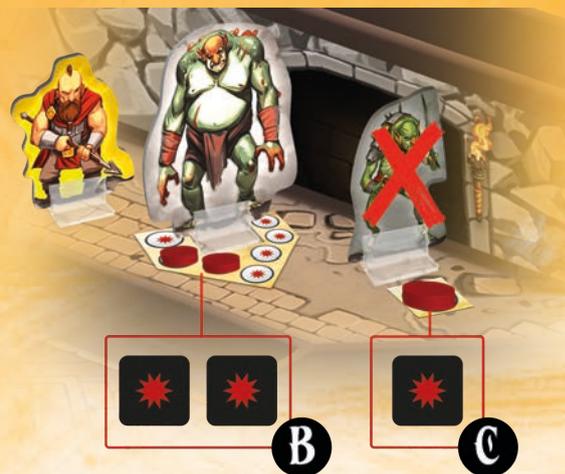


Falls das Koboldplättchen das Treffersymbol zeigt, muss er wie ein Troll mit einem Nah- oder Fernkampfangriff besiegt werden.

Falls es mehrere Kobolde und Trolle vor dem Tunneleingang gibt, die mit Angriffen besiegt werden müssen, könnt ihr das in beliebiger Reihenfolge tun.

Wenn du deine Würfel für einen Angriff wirfst, greifst du den Ort an und nicht einen bestimmten Gegner. Du darfst also nach dem Würfelwurf entscheiden, wer welchen Schaden zugewiesen bekommt. Denke daran, dass du ihn auf mehrere Gegner aufteilen kannst.

**Zur Erinnerung:** Solange Trolle und/oder Kobolde vor dem Tunneleingang stehen, könnt ihr nicht am nächsten Tunnelabschnitt graben.



Er erzielt 3 Treffer. Mit 2 Treffern fügt er dem Troll 2 Schaden zu (B) und mit dem übrigen Treffer fügt er dem Kobold 1 Schaden zu. Er besiegt den Kobold, da dieser nur 1 Schaden mit 1 Treffer benötigt (C).



In seinem nächsten Zug steigt er auf den Tunnel-Turm und zielt mit einem Fernkampfangriff mit 2 Würfeln auf den Tunneleingang: Er erwürfelt 1 Armbrust, was 1 Schaden entspricht, den er dem Troll zufügt (D). Der Troll ist immer noch nicht besiegt.



Der Zwerg steht am Tunneleingang und greift den Troll und den Kobold mit einem Nahkampfangriff mit 3 Würfeln an (A).

## SPIELENDENDE

### SIEG ODER NIEDERLAGE?

Selbst wenn ihr den letzten Stein entfernt habt und das Licht am Ende des Tunnels sehen könnt, ist der Sieg noch nicht erreicht. Ihr müsst noch eine letzte Hürde überwinden.

**SIEG.** Sobald ihr es schafft, den letzten Tunnelabschnitt freizulegen, gibt es zwei letzte Kobolde, die vor dem Ende auf euch warten. Diese sind besonders gefährlich. Ihr müsst diese letzten Kobolde besiegen, um eure übrigen Schätze in Sicherheit zu bringen und somit das Spiel zu gewinnen. Schreibt euren Sieg in die Chronik von Runedar, sodass zukünftige Generationen eure Heldentaten bestaunen können. Je mehr Gold ihr sichert, desto größer euer Ruhm.

**NIEDERLAGE.** Ihr verliert sofort den Schatz und das Spiel, wenn:

- ihr die letzte Belagerungskarte aufdeckt.
- ihr die letzte Katapultkarte aufdeckt.
- ihr das letzte Trollplättchen aufdeckt.
- ihr den letzten Ork aus dem Vorrat ins Spiel bringt.
- ihr alles Gold verliert.

Auch wenn ihr es nicht geschafft habt, den Angriffen eurer Gegner standzuhalten, ist es euer Heldenmut wert, in die Geschichte einzugehen. Ihr dürft euch also ebenfalls in die Chronik von Runedar eintragen. Je mehr Kobolde ihr besiegt habt, desto höher ist eure Anerkennung.

## TIPPS UND EMPFEHLUNGEN

*Die Schlacht von Runedar* ist ein kooperatives Spiel. Hier sind einige Tipps, wie ihr noch besser zusammenarbeitet:

- Es ist wichtig, dass ihr alle eure Aktionen absprecht und koordiniert.
- In deinem Zug können die anderen dir ihre Meinung sagen und Hinweise geben, aber die endgültige Entscheidung liegt bei dir.
- Es ist wichtig, dass ihr so schnell wie möglich einige eurer Startkarten durch mächtigere Karten ersetzt. Achtet darauf, dass ihr alle Zwerge möglichst gleichmäßig verbessert, damit niemand besonders schwache Karten hat.
- Abhängig von eurer Situation wird es am Aufwertungstableau einige Karten geben, die für euch nützlicher sind als andere. Scheut euch nicht, die weniger hilfreichen Karten abzuwerfen, um Platz für nützlichere Karten zu schaffen.
- Die Zeit ist knapp und es gibt viele Wege, wie ihr verlieren könnt, jedoch nur einen Weg zum Sieg. Also grabt, grabt, grabt!

## SOLO-MODUS

Falls du dich traust, die Herausforderung mit nichts als deiner Axt anzunehmen, musst du mit einem einzigen Zwerg und einem einzigen Kartenstapel nacheinander Züge ausführen. Der Spielaufbau und -ablauf bleiben unverändert, abgesehen von den folgenden Änderungen, die nur das Katapult und den Belagerungsturm betreffen:

- Wenn du eine Belagerungskarte aufdeckst, die das Katapult oder den Belagerungsturm zeigt, stelle es/ihn wie üblich in deinen Spielbereich, **aber auf die Seite gekippt**.
- Falls zu Beginn deines nächsten Zugs das Katapult und/oder der Belagerungsturm in deinem Spielbereich ist, **stelle es/ihn aufrecht hin, ohne es/ihn zu aktivieren**.
- Falls zu Beginn eines weiteren Zugs das Katapult und/oder der Belagerungsturm aufgestellt in deinem Spielbereich ist, **aktiviere es/ihn**.
- Auf diese Weise hast du zwei Gelegenheiten (Züge), um das Katapult und/oder den Belagerungsturm zu beseitigen.

Falls das Katapult oder der Belagerungsturm auf einer Belagerungskarte auftaucht, wenn das Katapult bzw. der Belagerungsturm bereits in deinem Spielbereich ist, **egal ob stehend oder liegend**, aktiviere es/ihn sofort.

## CREDITS

**Autor:** Reiner Knizia

**Grafische Gestaltung:** Andrew Bosley

**Satz und Layout:** David Prieto

**Entwicklung und Regeln:** Juan Luque & Rafael Sáiz

Reiner Knizia möchte sich bei allen bedanken, die an der Entwicklung dieses Spiels mitgewirkt haben, besonders bei: Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Sebastian Gieger, Florian Gratzner, Florian Ionescu, Simon Kane, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer und Peter Wimmer. Ein besonderer Dank geht an Philipp Winter für seine harte Arbeit an der Spielmechanik. Ludonova möchte sich bei Paco Cantarero, Alberto Martínez, Antonio Varela und David Ferrero für ihre Mitarbeit beim Testen des Spiels bedanken.

© Dr. Reiner Knizia, 2021. Alle Rechte vorbehalten.

© Ludonova S.L., 2021. Alle Rechte vorbehalten.

San Pablo 22 – Córdoba – Spain • [www.ludonova.com](http://www.ludonova.com)

**Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:** Christian Kox, Susanne Kraft, Veronika Stallmann und Max Breidenbach

