TOPP

NACH DEN ROMANEN VON MARKUS HEITZ

DIE ZWERGE

KÖNIGSWAHL

2–5

8+

25 MIN

Ein Kartenspiel für 2 bis 5 Zwerge ab 8 Jahren von Michael Palm und Lukas Zach, basierend auf den Bestsellerromanen von Markus Heitz.



MATERIAL

44 Karten



1 Königsmünze



VORBEREITUNG

ACHTUNG: Im Spiel zu zweit entfernt ihr vor Beginn die Karte **GANDOGAR** aus dem Spiel. Legt sie in die Schachtel zurück.



Mischt alle Karten und legt sie als **verdeckten Nachziehstapel** bereit. Lasst daneben etwas Platz für den Ablagestapel.

Zieht dann reihum jeweils **5 Karten** vom Nachziehstapel und nehmt eure Karten auf die Hand.

Legt außerdem die **Königsmünze** griffbereit.

ABLAUF

Wer zuletzt einen Fantasy-Roman gelesen hat, beginnt und macht den ersten Spielzug. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter, bis die Partie endet. Es gewinnt, wer **am Ende der Partie** in der sogenannten „***Thronfolge***" am weitesten vorne steht oder durch einen Karteneffekt direkt gewinnt.

DEIN SPIELZUG

Bist du am Zug, spielst du **1 Karte von deiner Hand** und führst deren **Effekt** aus, soweit möglich. Nachdem du alle Effekte der ausgespielten Karte abgehandelt hast, legst du sie auf den Ablagestapel oder beginnst ihn, wenn es die erste abgelegte Karte ist. Beachtet die Hinweise zu den ◆-Karten auf der nächsten Seite.

Danach ziehst du **1 Karte vom Nachziehstapel**. Damit endet dein Zug und die Person links von dir kommt an die Reihe.

ACHTUNG: Muss bzw. will jemand eine **Karte ziehen** und der **Nachziehstapel ist aufgebraucht**? Dann **mischt** ihr sofort den **Ablagestapel** und legt ihn als verdeckten Nachziehstapel wieder bereit. Passiert dies während eines Karteneffekts, beginnt die soeben gespielte Karte danach den neuen Ablagestapel.



DIE KARTENEFFEKTE

Die Effekte stehen direkt auf jeder Karte und werden von oben nach unten der Reihe nach ausgeführt. Alle Effekte beginnen mit einem Zeitpunkt, wann der Effekt ausgeführt wird, z. B. „**Sofort:**“ (direkt beim Ausspielen). Am Ende dieser Anleitung findet ihr eine Übersicht der Effekte und Hinweise zu einigen speziellen Interaktionen.

Zusätzlich gibt es **drei unterschiedliche Symbole**, die oben links auf den Karten abgebildet sind:

HINWEIS: *Wenn Karteneffekte Bezug auf diese Symbole nehmen, ist das Symbol im Kartentext schwarz dargestellt: (◆, ◈, ♛).*

DAUERHAFT

Karten mit dem ◆-Symbol **bleiben** nach dem Ausspielen vor einer Person **offen liegen** und haben **dauerhafte Effekte**. Jede Person darf unbegrenzt viele dieser ◆-Karten vor sich liegen haben. Hat eine solche Karte zusätzlich einen „**Sofort:**“-Effekt, wird dieser jedoch **nur einmalig beim Ausspielen** angewandt.

THRONFOLGE



Die 6 Karten mit dem ♛-Symbol verändern die Thronfolge und bestimmen, **wer am Ende die Partie gewinnt**. Eine dieser Karten (**NÔD'ONN**) geht noch weiter und beendet direkt die Partie (siehe Seite 7). Es gibt kein Limit, wie viele dieser Karten vor einer Person ausliegen. Die Königsmünze hilft euch dabei, diese Thronfolge im Blick zu behalten (siehe Seite 8).

FAVORIT

Karten mit dem ◈-Symbol zeigen zusätzlich ◆ und bleiben deshalb nach dem Ausspielen offen vor einer Person liegen. Allerdings darf **jede Person maximal 1 ◈-Karte** vor sich liegen haben. Sollte eine Person eine zweite solche Karte ausspielen oder auf anderem Weg erhalten, muss sie die alte ◈-Karte sofort an eine andere Person (**ohne ◈-Karte**) abgeben, die diese vor sich auslegt.

ACHTUNG: Für diese Weitergabe dürft ihr **nur eine Person** wählen, die noch **KEINE** ◈-Karte vor sich liegen hat! Liegt aktuell vor jeder Person bereits eine solche Karte? Dann wird die **weiterzugebende Karte direkt abgelegt**.



ENDE DER PARTIE

Es gibt zwei Arten, wie eure Partie enden kann:

1. KEINE HANDKARTE ZUM AUSSPIELEN

Die **Partie endet** in dem Moment, indem eine Person eine **Handkarte ausspielen MUSS** und dies nicht kann, sprich: diese Person hat aktuell keine Handkarte zum Ausspielen. Meistens passiert dies im eigenen Zug während des regulären Schrittes „spiele 1 Karte von deiner Hand“. Aber auch ein Karteneffekt kann dafür sorgen, dass du eine (weitere) Karte ausspielen musst.

Wenn die Partie auf diesem Weg endet, kommt es zur **Königswahl**. Es gewinnt dann die Person, die aktuell **in der Thronfolge** vorne steht und deshalb die **Königsmünze** (siehe Seite 8) vor sich liegen hat.

Hat **keine Person eine entsprechende Karte** vor sich, die sie gewinnen lässt? Dann gewinnt in diesem Fall **die Person, die eine Karte spielen musste** und dies nicht konnte.

ACHTUNG: Es reicht nicht, dass eine Person keine Karten auf der Hand hat! Diese Person muss auch in der Situation sein, eine Karte spielen zu müssen.



2. KARTENEFFEKT LÖST DAS ENDE DER PARTIE AUS



Zusätzlich gibt es einige -Karten, die eure Partie vorzeitig beenden, wie zum Beispiel ZUFRIEDENHEIT. Jede dieser Karten hat ihre eigene spezifische Bedingung, wann dies passiert, und welche Voraussetzung erfüllt sein muss.

Wenn die Partie auf diesem Weg endet, kommt es ebenfalls zur **Königswahl**. Es gewinnt dann die Person, die aktuell **in der Thronfolge vorne** steht und deshalb die **Königsmünze** (siehe Seite 8) vor sich liegen hat.

Hat **keine Person eine entsprechende Karte** vor sich, die sie gewinnen lässt? Dann gewinnt in diesem Fall **die Person, deren Karteneffekt das Ende ausgelöst hat**.

NÔD’ONN nimmt eine Sonderstellung ein, denn sein Effekt beendet zwar die Partie, aber er **umgeht die Königswahl** komplett. Die Person, die NÔD’ONN vor sich liegen hat, **gewinnt die Partie direkt** und ignoriert alle anderen Regeln. Natürlich gilt dies nur, wenn die Partie auch durch NÔD’ONN endet und nicht auf einem anderen Weg! Sobald diese Karte im Spiel ist, müsst ihr also gut aufpassen!



DIE KÖNIGSMÜNZE

Die **Königsmünze** dient als Anzeiger, wer von euch in der **Thronfolge aktuell in Führung** liegt. Sie zeigt an, wer von euch gewinnen würde, wenn die Partie jetzt endet und es zur Königswahl kommt. Wenn jemand von euch eine Karte ausspielt, die etwas an dieser **Thronfolge ändert, nimmt** sich die Person, die aktuell in Führung liegt, sofort die **Königsmünze** und legt sie vor sich. Sobald sich etwas an dieser Situation ändert, wechselt die Königsmünze den Besitz oder geht zurück in die Tischmitte.

*Beispiel: Du spielst **GUNDRABUR** aus und aktuell liegen weder BISLIPUR noch TUNGDIL aus, die seinen Effekt verhindern. Damit würdest du aktuell die Königswahl gewinnen. Einige Spielzüge später spielt eine andere Person **TUNGDIL** aus. Solange nicht BALENDILÍN gespielt wird, liegt diese Person jetzt vorne. Sie nimmt sich also die Königsmünze.*



HINWEIS: Die Königsmünze soll euch nur als Hilfestellung dienen, um den aktuellen Stand der Partie ein wenig besser im Blick zu behalten. Wenn ihr im Spielverlauf bemerkt, dass diese nicht bei der richtigen Person liegt, korrigiert dies bitte einfach.



ÜBERSICHT DER KARTEN-EFFEKTE

Wenn ein Karteneffekt sich auf eine bestimmte andere Karte bezieht, ist deren Name immer in GROSSBUCHSTABEN geschrieben. Zur Erinnerung: Ist es nicht möglich den Effekt einer Karte vollständig anzuwenden, wird sie – nachdem ihr alle möglichen Effekte ausgeführt habt – auf den Ablagestapel abgeworfen!

Im Folgenden findet ihr die wichtigsten Effekte und Begriffe sowie dazu Hinweise zu einigen besonderen Karteninteraktionen:

ABLEGEN

Wenn eine Karte abgelegt wird, wandert sie direkt auf den Ablagestapel.

AM ENDE DEINES ZUGS:

Tritt in Kraft, nachdem du deinen Zug durchgeführt und eine Karte nachgezogen hast. Hast du mehrere dieser Effekte, darfst du ihre Reihenfolge bestimmen.

ANDERE PERSON

Du darfst dich nicht selbst als Ziel wählen.

AUSLIEGEND

Alle Karte, die vor den Personen liegen und im Spiel sind.



AUSSPIELEN
Nur die Person am Zug kann Karten ausspielen. Beim Ausspielen treten alle „Sofort:“-Effekte in Kraft. Wenn ein Karteneffekt dich Karten „ausspielen“ lässt, treten deren Effekte alle in Kraft.

BEIM AUSSPIELEN EINER KARTE (MIT ◆):
Du darfst DJERÛN und XAMTYS II. auch „gegen“ deine eigene ausgespielte Karte einsetzen.

EINE PERSON DEINER WAHL
Du darfst dich selbst als Ziel wählen.

ENDE DER PARTIE:
Verändert die Königswahl.

HANDKARTEN
Alle Karten, die eine Person auf der Hand hält.

IN DEINEM ZUG:
Ein dauerhafter Effekt, der für deinen gesamten Spielzug gilt.



JEDERZEIT:
Gilt immer, sowohl während deines Spielzugs als auch während der Spielzüge anderer Personen.

NUR DANN:
Der nachfolgende Effekt findet nur statt, wenn die Bedingung davor erfüllt wurde.

SOFORT:
Der folgende Effekt findet direkt (und nur) beim Ausspielen dieser Karte statt. Hat diese Karte das ◆-Symbol, bleibt sie danach liegen.

ZU BEGINN DEINES ZUGS:
Tritt in Kraft, bevor du deinen regulären Zug durchführst und eine Karte spielst. Hast du mehrere dieser Effekte, darfst du ihre Reihenfolge bestimmen.



IMPRESSUM

SPIELAUTOREN: Michael Palm & Lukas Zach

ILLUSTRATIONEN: Jarek Nocoń

SCHACHTELGESTALTUNG: Eva Hook

HERSTELLUNG: Konstanze Laue

Die Autoren danken allen Testspielern für ihren Einsatz, insbesondere Andreas, Andreas von den Bremer Spieletagen, Arne, Babs, Christiano, Christina, Daniel, Demian, Dominik, Helmut, Marianne, Markus, Matthias, Michael, Mona, Nadine, Nathan, Nicky, Philipp, Ralf, Silas, Stefan, Stivie, Stoffel, Thilini, Thomas und Werner.

DEINE DIGIBIB

Uns ist im Druck ein Fehler unterlaufen? Das tut uns leid! Wenn wir schon davon wissen, findest du die korrekten Informationen in der Digitalen Bibliothek. Falls du hier nichts findest: Melde dich gerne direkt bei uns. Vielen Dank!

www.topp-kreativ.de/digibib | Freischaltcode: **38786**

1. Auflage 2026

Nach dem Roman von Markus Heitz: Die Zwerge
©2003 by Markus Heitz

Dieses Werk wurde vermittelt durch die
AVA international GmbH Autoren- und Verlagsagentur
www.ava-international.de

© 2026 frechverlag GmbH, Dieselstr. 5, 70839 Gerlingen,
einem Unternehmen der Penguin Random House
Verlagsgruppe GmbH, München

produktsicherheit@frechverlag.de

GTIN 4007742187767 • TOPP 18776