

Die Zwergenzugfahrt - Spielregeln

Die Geschichte

Vor langer Zeit, in gar nicht allzu entfernter Zukunft, werden die Zwerg_innen der rivalisierenden Clans Rot und Grün vom König aller Zwerge vorgeladen. Jeweils 10 Zwerge von beiden Clans wollen in den Zug einsteigen, aber es gibt insgesamt nur 16 Sitze. Daher möchten die Zwerg_innen von der Frühschicht die besten Plätze reservieren, damit ihre Freund_innen der Spätschicht zusteigen können.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, als erster Clan **10 Plätze** im Zug zu besetzen. Ein Platz gilt als besetzt, wenn entweder eine Zwerg_in (Kegel) darauf sitzt oder ein "Reserviert"-Schild des eigenen Clans darauf liegt.

Spielmaterial

- 1 Spielbrett "Zwergen-Bahnhof"
- 5 rote Zwergen-Kegel (Clan Rot)
- 5 grüne Zwergen-Kegel (Clan Grün)
- 5 rote "Reserviert"-Schilder
- 5 grüne "Reserviert"-Schilder
- 1 Schaffner-Münze (eine Seite rot, eine Seite für Clan Grün)
- Counter für das Entfernen von Schildern (5 pro Clan)
- Counter für das Aussetzen

Spielaufbau

1. Das Spielbrett wird in die Mitte gelegt.
2. Jeder Clan stellt seine 5 Zwergen-Kegel auf die farblich passenden Startfelder.
3. Jeder Clan erhält seine 5 "Reserviert"-Schilder und die dazugehörigen Counter.
4. Die Clan-Führer_innen legen die **Spieldauer** fest (siehe "Spielende").
5. Die Zwerg_in mit dem **längerem Bart beginnt** das Spiel.

Spielablauf

Die Spieler_innen spielen abwechselnd. Wer am Zug ist, hat **eine** der folgenden zwei Möglichkeiten:

1. **Bewegen:** Eine der eigenen Zwergen-Figuren um **ein Feld** auf ein angrenzendes, leeres Feld bewegen.
2. **Handlung ausführen:** Eine der unten beschriebenen Handlungen durchführen.

Wichtig: Züge und Handlungen sind nur über **gerade Linien** (horizontal oder vertikal) auf benachbarte Felder möglich. Diagonale Aktionen sind **nicht erlaubt**.

Handlungen

Eine Zwerg_in kann anstelle einer Bewegung eine der folgenden Handlungen ausführen:

Handlung	Beschreibung
Schild ablegen	Eine Zwerg_in legt ein "Reserviert"-Schild des eigenen Clans auf ein leeres, benachbartes Sitzfeld .
Schild wegnehmen	Eine Zwerg_in nimmt ein "Reserviert"-Schild des konkurrierenden Clans von einem benachbarten Sitzfeld weg. Das Schild wird dem/der Mit-Zwerg_in retourniert. Diese Aktion ist nur 5-mal pro Spiel möglich (mit Counter verfolgen).
Zwerg_in kicken	Zieht eine Zwerg_in auf ein Feld, auf dem sich eine konkurrierende Zwerg_in befindet, wird diese zum Start katapultiert. Achtung: Dies kostet Kraft und führt zum Aussetzen!
Sitz besetzen	Eine Zwerg_in zieht auf ein leeres Sitzfeld. Dieser Sitz ist nun besetzt und die Zwerg_in darauf ist sicher (kann nicht gekickt werden). Jeder Sitz ist somit auch eine Art "Leo".

Sonderregel: Zwerg_in kicken (Aussetzen)

Das Kicken einer konkurrierenden Zwerg_in hat Konsequenzen:

- **Erstes Mal:** 1 Runde aussetzen
- **Zweites bis fünftes Mal:** 2 Runden aussetzen
- **Danach:** 3 Runden aussetzen

Sonderregel: Der Schaffner kommt!

Alle **7 Züge** geht ein Schaffner durch den Zug und entfernt "Reserviert"-Schilder.

1. Eine Münze (rot / grün) wird geworfen. Die Person mit dem **kürzeren Bart beginnt** mit dem Werfen, danach wird abgewechselt.
2. Die Farbe, die oben liegt, muss ein "Reserviert"-Schild vom Brett entfernen.
3. **Welches Schild** entfernt wird, entscheidet der **konkurrierende Clan**.

Spielende

Die Dauer wird vor Spielbeginn von den Clan-Führer_innen festgelegt. Es gibt drei Möglichkeiten:

1. **Nach Zügen:** Das Spiel endet nach einer festgelegten Anzahl von Zügen (z.B. 20). Wer mehr Plätze besetzt hat, gewinnt.
2. **Nach Zeit:** Das Spiel endet nach einer festgelegten Zeit (z.B. 30 Minuten). Wer mehr Plätze besetzt hat, gewinnt.
3. **Siegbedingung:** Das Spiel endet, sobald ein Clan es als erster schafft, **5 Schilder abzulegen UND 5 Zwerg_innen zu positionieren** und somit 10 Plätze besetzt zu haben. Dieser Clan gewinnt sofort.