

DWARVEN SMITHY

Zwergenschmiede



Spielanleitung v2

Deutsche Übersetzung

SPIELIDEE

Ihr schlüpft in die Rolle von Zwergen, die in ihren Werkstätten aus Metallen, Edel- und Runensteinen neue Waffen, Schilde, Rüstungen und weitere Gegenstände erschaffen. Durch das Ausbilden von Lehrlingen verändert ihr die Spielregeln zu euren Gunsten. Werkzeuge helfen euch bei der Herstellung weiterer gewinnbringender Gegenstände. Im Geheimen erschaffene Königliche Gegenstände sind dabei ganz besonders wertvoll. Um zu gewinnen, müsst ihr Ressourcen veredeln, eure Karten klug nutzen und eure Handkarten und euer Tableau geschickt organisieren.

Zwergenschmiede ist ein thematisches Spiel für 2–4 SpielerInnen ab 14 Jahren. Ihr erschafft Karten, optimiert euer Tableau und organisiert eure Handkarten und Auslagen. Das Spiel enthält zwei Varianten: Das Einsteigerspiel dauert 60 Minuten, das vollständige Spiel 60-90 Minuten.

SPIELZIEL

Es gewinnt, wer am Ende das meiste Geld besitzt.

SPIELMATERIAL



Gildenkarten (78x)



Ressourcenkarten (116x)



Spielekarten (8x)



Münzen (102x)



Symbolübersichten (4x)



Rundenübersichten (4x)



Spielbrett (1x)

EINSTEIGERSPIEL UND VOLLSTÄNDIGES SPIEL

Das Spiel enthält zwei Varianten: das Einsteigerspiel und das vollständige Spiel. Von den 78 Gildenkarten gehören 25 zu beiden Spielvarianten (Basiskarten). 18 Karten gehören zum Einsteiger-, 35 zum vollständigen Spiel. Das Einsteigerspiel besteht also aus 43 Gildenkarten (Basis- + Einsteigerkarten), das vollständige Spiel aus 60.

Die 78 Gildenkarten sind aufgeteilt in 10 Lehrlinge, 16 Werkzeuge, 25 Gegenstände und 27 königliche Gegenstände. Alle Gildenkarten bilden zusammen den Gildenstapel. Die 116 Ressourcenkarten werden in beiden Varianten verwendet und bilden zusammen den Minenstapel. Wir empfehlen, zunächst einige Male das Einsteigerspiel zu spielen, bevor ihr zum vollständigen Spiel übergeht. Die Regeln sind in beiden Spielen die gleichen. Aber der Spielverlauf unterscheidet sich merklich.

Basisspiel

Einsteigerspiel

vollständiges Spiel



SPIELAUFBAU

Führt zum Spielaufbau die folgenden Schritte nacheinander durch:

1. Legt die Symbolübersichten, die Rundenübersichten, die Spieler-, Gilden- und Ressourcenkarten getrennt voneinander bereit.
2. Wählt, ob ihr das Einsteiger- oder das vollständige Spiel spielen wollt und bereitet den Gildenstapel wie folgt vor:
 - Sucht für das Einsteigerspiel die 35 Gildenkarten die nur für das vollständige Spiel benötigt werden und legt sie in die Schachtel zurück. Die übrigen Gildenkarten bilden den Gildenstapel für dieses Spiel.
 - Sucht für das vollständige Spiel die 18 Gildenkarten die nur für das Einsteigerspiel benötigt werden und legt sie in die Schachtel zurück. Die übrigen Gildenkarten bilden den Gildenstapel für dieses Spiel.
3. Mischt den Gildenstapel und legt ihn verdeckt auf das Spielbrett in der Mitte des Tisches.
4. Mischt den Minenstapel und legt ihn auf das Spielbrett.
5. Sortiert die Münzen nach ihrem Typ und legt sie auf das Spielbrett.
6. Nehmt euch je eine Spielkarte, eine Rundenübersicht, eine Symbolübersicht und Münzen im Wert von 15.
7. Zieht jeweils 4 Karten vom Minenstapel und legt sie mit der unveredelten Seite nach oben in eure Werkstatt (siehe Seite 4).
8. Zieht jeweils 4 Karten vom Minenstapel und 2 Karten vom Gildenstapel und nehmt sie auf die Hand.
9. Der oder die Kleinste entscheidet, wer das Spiel beginnt. Wir empfehlen den oder die SpielerIn mit dem längsten Bart zu wählen.

GILDENKARTEN

Es gibt 4 **Arten von Gildenkarten**: Lehrlinge, Werkzeuge, Gegenstände und Königliche Gegenstände. Jede Kartenart hat nach dem Fertigstellen einen eigenen Effekt.

Lehrlinge (10x) - Lehrlinge ändern die Spielregeln.



Werkzeuge (16x) - Werkzeuge werden entweder für ihren Fertiggestellt-Wert an die Bank verkauft ODER ihr behaltet sie, um bestimmte Gildenkarten günstiger fertigen zu können. Auf den Karten steht, für welche Art oder Unterart an Gildenkarten ihr beim Fertigen eine der angezeigten Ressourcen weniger bezahlen müsst.



Der abgebildete Kartentext bedeutet: Beim Fertigen einer Waffe oder eines Schildes bezahlst du 1 Edelstein weniger.

Gegenstände (25x) - Gegenstände werden für ihren Fertiggestellt-Wert an die Bank verkauft.

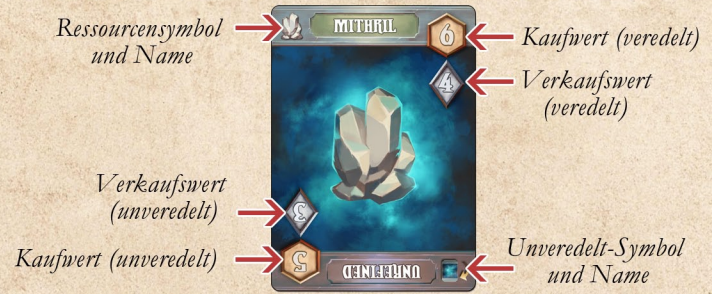


Königliche Gegenstände (27x) - Königliche Gegenstände bleiben bis zum Spielende verdeckt und werden dann für ihren Fertiggestellt-Wert an die Bank verkauft. Dabei können sie noch Bonusmünzen verleihen.

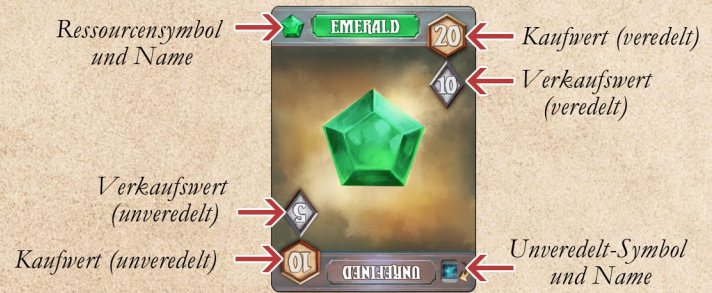


RESSOURCENKARTEN

Es gibt 4 **Arten von Metallen**: Mithril (18x), Gold (20x), Silber (22x) und Eisen (26x).



Es gibt 4 **Arten von Edelsteinen**: Smaragd (3x), Rubin (3x), Saphir (4x) und Mondstein (4x).



Es gibt 4 **Arten von Runensteinen**: Donner (4x), Blitz (4x), Eis (4x) und Erde (4x).



SPIELERKARTEN

Um eure Spielerkarte herum gibt es 4 Bereiche: den Markt, den Lehrlings- und den Werkzeugbereich, sowie die Werkstatt. Dort führt ihr im Laufe des Spiels Aktionen aus, die an den Rändern eurer Spielerkarte gezeigt sind. Ihr seht dort auch, wie viele Karten in diesem Bereich höchstens liegen dürfen, das Limit.



PERSÖNLICHE SPIELBEREICHE

Die Abbildung zeigt euch die Bereiche um eure Spielkarte (Markt, Lehrlings- und Werkzeugbereich und Werkstatt) und deren Limits.



Hinweis: Ihr dürft Ressourcenkarten in der Werkstatt stapeln um Platz zu sparen, nicht jedoch Gildenkarten. Wenn ihr Gildenkarten auf Ressourcenkarten legt, nennt man das Fertigen oder Ausbilden. Beides ist eine Aktion, die ihr in der 3. Phase eures Spielzugs (siehe Seite 7) durchführen könnt.

HANDKARTENLIMIT UND BEREICHSLIMITS

Eure maximale Anzahl an Handkarten beträgt 6. Auch jeder Bereich hat ein Limit, wie viele Karten dort liegen dürfen. Diese Limits lauten wie folgt:

- *Lehrlingsbereich* - Hier dürfen höchstens 2 fertiggestellte Lehrlinge liegen.
- *Werkzeugbereich* - Hier dürfen höchstens 2 fertiggestellte Werkzeuge liegen.
- *Markt* - Hier dürfen höchstens 4 Karten liegen.
- *Werkstatt* - Hier dürfen höchstens 7 Karten liegen.

SPIELBRETT

Das Spielbrett hat Platz für das Gilden- und Minendeck, die Ablagestapel und die Münzen.



Das Lager im unteren Bereich des Spielbretts nimmt Ressourcenkarten auf, die aus euren Märkten verkauft wurden. Stapelt die Ressourcen dort in einer horizontalen Reihe übereinander, sodass der Kartentitel, das Veredelt-Symbol und der höchste Einkaufswert sichtbar bleiben. So seht ihr schnell, welche Ressourcen ihr dort kaufen könnt.

SPIELABLAUF

Die Symbolübersichten zeigen euch alle im Spiel verwendeten Symbole. Die Rundenübersichten zeigen euch den Zugablauf und die Schlusswertung.

Abgelegte Karten legt ihr offen auf getrennte Ablagestapel für Gilden- und Ressourcenkarten.

Die folgenden Regeln gelten während des gesamten Spiels:

- Wenn der Text einer Karte den Spielregeln widerspricht, hat der Kartentext Vorrang.
- Liegt eine Karte einmal aus, könnt ihr sie nicht wieder auf die Hand nehmen.
- Karten, die ihr aus dem Gilden- oder Minenstapel gezogen oder aus dem Lager gekauft habt, nehmt ihr direkt auf die Hand.
- Ihr könnt jederzeit die Ablagestapel, sowie eure eigenen verdeckten Karten und die Ressourcenkarten darunter ansehen.
- Verdeckte Karten der anderen Mitspielenden dürft ihr nicht ansehen.

Das Spiel verläuft in Runden, in denen ihr im Uhrzeigersinn jeweils einmal am Zug seid. In eurem Zug führt ihr die folgenden Phasen, der Reihe nach, durch.

DIE 4 PHASEN EINES SPIELZUGS

1. **Veredeln**
2. **Fertigstellen**
3. **Aktionen (beliebig oft)**
 - Spiele 1 Karte
 - Bewege 1 oder vertausche 2 Karten
 - Verkaufe 1 Ressourcenkarte an das Lager
 - Lege 1 Gildenkarte aus deinem Markt ab
 - Kaufe 1 Karte
 - Fertige 1 Gildenkarte oder bilde sie aus
4. **Nachziehen**

1) Veredeln

Veredele alle unveredelten Metalle und Edelsteine in deiner Werkstatt. Drehe sie dazu um 180°. Der Titel der veredelten Ressource steht nun oben, mit dem Veredelt-Symbol links daneben. Die Einkaufs- und Verkaufswerte sind nun verändert. Die aktuellen Einkaufs- und Verkaufswerte sind stets die aus Sicht des Besitzers rechts oben stehenden Werte.



2) Fertigstellen



Alle in deinem letzten Zug gefertigten und ausgebildeten Gildenkarten sind nun fertiggestellt. Der Effekt der Karten tritt unmittelbar ein wenn du sie in ihren jeweiligen Bereich legst. Die unterschiedlichen Gildenkarten werden wie folgt fertiggestellt:

Lehrling

Leg den fertiggestellten Lehrling in deinen Lehrlingsbereich. Leg die zum Ausbilden verwendeten Ressourcen ab.



Sonderfall - Einen Lehrling entlassen: Hast du bereits 2 Lehrlinge in deinem Lehrlingsbereich, tausche 1 davon mit dem fertiggestellten Lehrling in deiner Werkstatt aus. Lege die zum Ausbilden verwendeten Ressourcen ab. Du kannst diesen Tausch nicht durchführen, wenn du dadurch deine Hand- und Bereichslimits nicht mehr einhalten würdest. Wenn du diesen Tausch nicht durchführen kannst, mische den fertiggestellten Lehrling und die zum Ausbilden verwendeten Ressourcen in die jeweiligen Stapel.

Werkzeuge

Leg die zum Fertigen verwendeten Ressourcen ab. Wähle dann aus zwei Möglichkeiten:

1. Lege das Werkzeug in deinen Werkzeugbereich, um es zu nutzen. Es kann dann nicht mehr entfernt, ersetzt oder verkauft werden.
2. Verkaufe das Werkzeug für seinen Fertiggestellt-Wert an die Bank. Lege es ab. Nimm dir Münzen entsprechend des Fertiggestellt-Werts.



Wenn du bereits 2 Werkzeuge in deinem Werkzeugbereich hast, musst du weitere fertiggestellte Werkzeuge verkaufen.

Gegenstände

Leg den Gegenstand und die zum Fertigen verwendeten Ressourcen ab. Nimm dir Münzen entsprechend seines Fertiggestellt-Werts.



Königliche Gegenstände

Ein fertiggestellter Königlicher Gegenstand und alle dazugehörigen Ressourcen zählen für den Rest des Spiels als eine Karte.

Um einen Königlichen Gegenstand fertigzustellen, bewege ihn und die zum Fertigen verwendeten Ressourcen gemeinsam in deinen Markt. Lege keine Karten ab. Diese Karten können dann nicht mehr verkauft oder bewegt werden und werde nie gedreht.

Sonderfall - Austausch: Hast du bereits 4 Karten in deinem Markt, tausche 1 davon mit dem fertiggestellten Königlichen Gegenstand (und den entsprechenden Ressourcen) in deiner Werkstatt aus. Währenddessen kannst du keine Karten ablegen oder verkaufen.



Tipp: Fertigt nicht mehr als 2 Königliche Gegenstände einer Unterart (Waffe, Rüstung, Schild). So erhöht ihr eure Chancen, am Spielende den Bonus für den wertvollsten Gegenstand jeder Unterart zu erhalten.

3) Aktionen

In deiner Aktionsphase darfst du die folgenden Aktionen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge durchführen. Du musst eine Aktion vollständig abschließen, bevor du mit der nächsten beginnst. Beachte jederzeit deine Hand- und Bereichslimits.

1. Spiele 1 Karte
2. Bewege 1 oder vertausche 2 Karten
3. Lege 1 Gildenkarte aus deinem Markt ab
4. Verkaufe 1 Ressourcenkarte an das Lager
5. Kaufe 1 Karte
6. Fertige 1 Gildenkarte oder bilde sie aus

KARTEN DREHEN

Immer wenn du eine Karte in den Markt spielst, bewegst, dorthin tauschst oder eine Karte kaufst, **drehe** sie (um 45°). **Gedrehte** Karten im Markt können nicht verkauft oder abgelegt werden, wohl aber bewegt oder vertauscht. Richte alle deine **gedrehten** Karten am Ende deines Zuges oder wenn sie den Markt verlassen auf.

1. Spiele 1 Karte

Lege 1 Gilden- oder Ressourcenkarte aus deiner Hand in deinen Markt oder deine Werkstatt. Lege dabei alle Karten (auch Königliche Gegenstände) offen aus. Lege Metalle und Edelsteine unveredelt aus, also so, dass das Unveredelt-Symbol oben links zu sehen ist.

Ausspielen und drehen



Spiele Gilden- oder Ressourcenkarten aus deiner Hand.

Unveredelt und ohne zu drehen ausspielen



Tipp: Du kannst Karten für mehrere Runden in deinem Markt liegen lassen, bis du sie bewegst, verkaufst oder ablegst. Dort können sie jedoch von Anderen gekauft werden.

2. Bewege 1 oder vertausche 2 Karten

Bewege 1 Gilden- oder Ressourcenkarte von deinem Markt in deine Werkstatt, oder umgekehrt. Sind beide Bereiche voll belegt, tausche zwei Karten aus diesen Bereichen.

Vergiss nicht, Karten die in den Markt gelegt oder bewegt werden zu drehen.



Gedrehte Karten können nicht verkauft oder abgelegt, aber bewegt oder vertauscht werden.



3. Lege 1 Gildenkarte aus deinem Markt ab



Lege 1 Karte aus deinem Markt, die nicht gedreht ist, ab.



Der Silver Heater kann in dieser Runde abgelegt werden.



Der gedrehte Kelch kann in dieser Runde nicht abgelegt werden.

4. Verkaufe 1 Ressourcenkarte an das Lager



Verkaufe 1 Karte aus deinem Markt, die nicht gedreht ist, an die Bank. Lege die Karte auf den Stapel im Lager, wie oben beschrieben. Nimm dir die beim aktuellen Verkaufswert (veredelt/unveredelt) angegebene Anzahl Münzen.



Nimm dir Münzen entsprechend des Verkaufswerts.

Gedrehte Karten können nicht verkauft werden.



5. Kaufe 1 Karte



Kaufe 1 Karte aus dem Lager

Kaufe 1 Ressourcenkarte aus dem Lager, indem du ihre dort gezeigten Kosten an die Bank bezahlst. Für jede Karte, die im Stapel auf der gewünschten Karte liegt, musst du 1 zusätzliche Münze bezahlen. Nimm die Karte auf die Hand. Alle anderen Karten bleiben im Lager.



Bezahle den höchsten Kaufwert. Bezahle zusätzlich 1 Münze für jede Karte die im Stapel auf der gewünschten Karte liegt. Nimm die Karte auf die Hand.



Kaufe 1 Karte aus einem Markt



Kaufe 1 offen liegende Karte aus einem Markt der Mitspielenden. Bezahle ihren aktuellen Kaufpreis an den Besitzer/die Besitzerin. Lege sie in deinen Markt oder deine Werkstatt. Eine Ressource bleibt veredelt bzw. unveredelt.

Wenn du die Karte in den Markt legst, drehe sie.

Du kannst die Karte in deinen Markt oder deine Werkstatt legen.



Veredelte Karten bleiben veredelt, wenn sie verkauft werden; ebenso unveredelte.



6. Fertige 1 Gildenkarte oder bilde sie aus



Fertige 1 Gildenkarte oder bilde sie aus, indem du alle dafür benötigten Ressourcenkarten darunter stapelst. Die dafür verwendeten Ressourcen müssen veredelt sein und sich bereits in deiner Werkstatt befinden. Die Gildenkarte kann sich zuvor in deiner Hand, deiner Werkstatt oder deinem Markt befinden. Staple die Ressourcenkarten und lege die Gildenkarte obenauf.

Lege den Stapel so aus, wie unten gezeigt, sodass jeder die Symbole der verwendeten Ressourcen sehen kann. Sobald eine Gildenkarte gefertigt ist, können die beteiligten Karten nicht mehr bewegt werden. Gefertigte Gildenkarten werden in deinem nächsten Zug automatisch fertiggestellt (siehe Seite 5).

Lehrling

Werkzeug

Gegenstand

Königlicher
Gegenstand



Hinweis: Alle Gilden- und Ressourcenkarten zählen zum Werkstattkartenlimit.

Beim Fertigen/Ausbilden von Gildenkarten gelten außerdem folgende Regeln:

- **Lehrlinge, Werkzeuge und Gegenstände** - Legt die Gildenkarte offen auf den Stapel der Ressourcenkarten.
- **Königliche Gegenstände** - Legt die Gildenkarte verdeckt auf den Stapel der Ressourcenkarten.
- Du kannst mehrere Gegenstände gleichzeitig fertigen, musst aber jederzeit dein Limit beachten. Ressourcenkarten unter Gildenkarten zählen weiterhin.
- Gildenkarten können nur in der Werkstatt ausgebildet oder gefertigt werden.

Wenn du eine Gildenkarte mit falschen Ressourcen ausbildest oder fertigst und dies bemerkst, mische die betroffenen Karten in die jeweiligen Stapel zurück.

4) Nachziehen

Ziehe 4 Karten nach. Du kannst für jede Karte einzeln entscheiden ob du sie vom Gilden- oder Minenstapel ziehen möchtest. Du kannst gezogene Karten sofort ansehen. Falls du mehr Karten ziehen müsstest als dein Handkartenlimit erlaubt, ziehe entsprechend weniger Karten. Richte alle deine **gedrehten** Karten auf. Damit ist dein Zug beendet.

Um das Spiel zu beschleunigen, könnt ihr bereits mit dem nächsten Zug fortfahren, nachdem du deine erste Karte gezogen hast.

Beispiel: Wenn du 3 Karten auf der Hand hast und dein Handlimit 6 Karten beträgt, ziehst du in dieser Phase nur 3 Karten.

SPIELENDEN (DIE LETZTE RUNDE)

Das Spielende wird eingeläutet, wenn eines der 3 folgenden Ereignisse eintritt:

- Jemand zieht die letzte Karte des Gildenstapels
- Jemand zieht die letzte Karte des Minenstapels
- Jemand beendet den Zug mit 4 oder mehr fertiggestellten Königlichen Gegenständen

Für denjenigen/diejenige ist das Spiel zu Ende. Alle Anderen sind noch einmal am Zug.

SCHLUSSWERTUNG & SIEG

Das Spiel endet, nachdem alle ihren letzten Zug gemacht haben. Lasst zunächst alle Karten auf dem Tisch liegen und führt die folgenden Schritte nacheinander durch:

1. Legt alle Handkarten und Karten aus euren Werkstätten ab.
2. Legt alle Gildenkarten, außer fertiggestellte Königliche Gegenstände, aus euren Märkten ab.
3. Verkauft jeweils alle Ressourcenkarten in euren Märkten für ihren **Kaufpreis** an die Bank und legt sie danach ab.
4. Deckt eure fertiggestellten Königlichen Gegenstände auf.
5. Vergleicht nacheinander, wer in jeder Unterart (Waffe, Rüstung, Schild) der Königlichen Gegenstände die Karte mit dem höchsten einzelnen Fertiggestellt-Wert hat und vergebte dafür jeweils 25 Münzen aus der Bank. Insgesamt werden 75 Münzen vergeben.
6. Nehmt euch für jeden eurer fertiggestellten Königlichen Gegenstände so viele Münzen aus der Bank, wie sein Fertiggestellt-Wert beträgt. Legt alle Lehrlinge und Werkzeuge ab.
7. Zählt eure Münzen zusammen. Wer das meiste Geld hat, gewinnt.

FAQ

F) Wenn ich ein Werkzeug habe, das die Fertigungskosten um 1 Eisen reduziert und ich eine Karte fertige, die nur ein Eisen kostet, ist die Fertigung dann kostenlos?

A) Ja, leg die Karte beim Fertigen einfach ohne Ressourcenkarten in deine Werkstatt. Denk daran, dein Limit zu beachten.

F) Was passiert, wenn ich einen Lehrling fertigstelle, aber bereits 2 Lehrlinge in meinem Lehrlingsbereich habe?

A) Wähle einen der Lehrlinge in deinem Lehrlingsbereich und tausche ihn mit dem gerade fertiggestellten Lehrling in deiner Werkstatt. Du kannst einen Lehrling nicht aus deinem Lehrlingsbereich hinausbewegen, wenn du dadurch ein Limit überschreiten würdest, z. B. kannst du einen Lehrling der dein Marktlimit auf 5 erhöht nicht verschieben, wenn 5 Karten in deinem Markt liegen, da du dort sonst zu viele Karten hättest.

VARIANTEN

DIE AUKTION

Durch das Hinzufügen der Auktion erhöht sich die Interaktion zwischen den Spielern, aber auch die Wartezeit und die Spieldauer. Wenn ihr mit der Auktion spielen wollt, kommen die folgenden Regeln hinzu:

1. Die Auktion ersetzt die Aktion "Kaufe 1 Karte aus einem Markt".
2. Wenn du verkaufst, kannst du nicht mitbieten.
3. Um bieten zu dürfen, musst du ausreichend Geld haben und darfst durch die erworbene Karte kein Limit überschreiten.
4. Ihr dürft passen. Jeder darf nur einmal pro Auktion bieten.

Wie man bietet

1. Kündige an, dass du eine Karte aus einem Markt kaufen möchtest, von wem und welche.
2. Wer rechts von dem oder der Verkaufenden sitzt, gibt als erstes genau 1 Gebot für die Karte ab. Dieses Gebot muss mindestens so hoch wie der Kaufwert der Karte sein.
3. Gegen den Uhrzeigersinn dürfen nun alle Berechtigten 1 Gebot für die Karte abgeben. Jedes Gebot muss höher sein, als das vorhergehende.
4. Sobald alle Berechtigten 1 Gebot abgegeben oder gepasst haben, erhält der/die Höchstbietende die Karte, legt sie in den Markt und bezahlt das Gebot in Münzen an den Besitzer/die Besitzerin.

DIE ENDLOSE MINE

In dieser Variante entfällt eine Spielende-Bedingung. Das Spiel wird dadurch länger und hört vielleicht nie auf. Das Spiel endet nicht mehr, wenn die letzte Ressourcenkarte des Minenstapels gezogen wurde. Mischt stattdessen alle abgelegten und die Ressourcenkarten im Lager und bildet daraus einen neuen Minenstapel.

IMPRESSUM

Autor: Mike Warth

Spielerentwickler: Charlie Sinning and Craig Blythe

Regeln: Mike Warth

Logo: Nick Deligaris

Spielerkarten und Verpackung: Leonardo Borazio

Kartenillustrationen: Enggar Adirasa, Leonardo Borazio

Symbole und Spielmaterial: Karin Wittig

Übersichtskartenlayout: Lisa Johnson, Luff Games

Grafikdesign: Mike Warth, Sebastián Koziner

Verlag: Flatworks Gaming, LLC.

Website: www.DwarvenSmithy.com

Deutsche Spielanleitung von Board Game Circus.

Spielertester: Aaron Angel, Aaron Scott, Adam Whitlatch, Alex Ambrose, Alyse Capaccio, Andrew D. Joines, Andrew Noe, Andrew Space, Andrew Warth, Anthony Atwood, Anthony Pulcastro, Ashley Lane, Ava Benoit, Ben Smithy, Benjamin Rigg, Beth Hill, Bethany Milewski, Brian Herr, Briana Walz, Brittany Ballo, Brittany Gunter, Bryan Drennen, Casey Edwards, Cat Lynch, Chris Hadsall, Chris Milewski, Clay Napier, Cody McNeeley, Cody S. Martin, Colin Newey, Daniel Peabody, Danny Capaccio, Darryll Rowland, Derek McCauley, Don Tyler Wooldridge, Duncan Seibert, Eleanore Dara, Eva Grouling Snyder, Gerald L. White Jr., Gordon Spaeth, Hakinaro, Ian McEwen, Isabella Tattoo, J. Brown, Jarrod Peterson, Jason Stewart, Jeff Merifield, Jeremy Waters, Jessica Turner, Jim Schiff, Joe Martinez, Joe Wooldridge, John Horst, John Prather, Joseph Martinez, Keith Ambrose, Kelly Woeste, Ken Albright, Kevin Treybig, Kevin Steindorff, Kevin W. Suttner, Kristen Elliott, Kristen Saunders, Kyle Bornhorst, Kyle Foraker, Laney Seibert, Lauren Kohles, Lindsay Wildt, Lisa Johnson, Matthew Beamer, Matthew Beckerich, Max Benoit, Maxine Springer, Megan Beckerich, Michael Life, Michael Sundrup, Mike Ball, Misty Troutt, Nancy Snyder, Nathaniel Chaddock, Nathaniel Clark, Nick Lynch, Noah Blythe, Noah Kohles, Oliver Wojtyna, Paola Roman, Pat McClelland, Peter Schreck, Philippe Rigaud, Rammy Meyerowitz, Reece Benoit, Richard Life, Rick Bonds, Rob McEwen, Robert Lane, Rose Sinning, Rugen Lawler, Ryan C. Kennedy, Ryan Johnson, Sande Scott, Sara Whitlatch, Sarah Eisen, Sarah Horst, Sean Hendrickson, Sean Merrill, Stephanie Phillips, Stephen J. Seibert II, Stephen Life, Thomas Caudill, Tim Haverkos, Tony Miller, Tory Trone, Troy Hufford, Tyler Candella, Wm Brian Troutt, Zach Warth, and Zach Workman.



© 2018 Flatworks Gaming

7877 Tollgate Road, Alexandria, KY 41001

FlatworksGaming.com

Alle Rechte vorbehalten.

Spielanleitung v2. © 2018 Flatworks Gaming, LLC ©. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung aller Bestandteile bedarf der vorhergehenden Genehmigung von Flatworks Gaming, LLC. Dwarven Smithy® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Flatworks Gaming, LLC.