

A group of diverse, bearded dwarves with various colored hats (blue, yellow, red, green, orange, white) and clothing are gathered around a green map. They have angry expressions, with furrowed brows and clenched fists. The map shows a landscape with a blue river, green trees, and a small red flag. The text 'Spielanleitung' is overlaid in a large, white, outlined font across the top of the map.

# Spielanleitung

Garden  
nomes

**V**iolent  
endetta

## Spielinhalt:

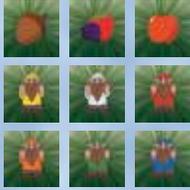
16 Würfel



1 Start-  
spieler-  
Spielstein



120 Spielsteine



6 Clan-Karten



1 Spielbrett



53 Zwerge  
(hölzerne  
Würfel)



48 Aufgabenkarten



## Einleitung

Der Winter rückt näher und euer Clan muss darauf vorbereitet sein: ihr müsst ausreichende Vorräte ansammeln. Da die anderen Clans dasselbe tun, wird dies unausweichlich zu Konflikten führen. Damit euer Clan überlebt, müssen andere sterben. Ihr Streben nach der Weltherrschaft kann beginnen.

Garden Gnomes: Violent Vendetta ist ein Spiel über das Kontrollieren von Schlüsselstandorten des Parks, in dem die Zwerge leben. Jeder Spieler wird als einer der 6 verschiedenen Zwergen-Clans spielen.



Die Clans unterscheiden sich in mehreren Dingen:



Gesamtzahl der Zwerge  
im Clan



Benötigte Würfelzahl  
zum Töten eurer Zwerge



Nachschub pro Durchgang

Zusätzlich addiert der weiße Clan +1 zu allen Würfelwürfen. Der blaue Clan hat die Fähigkeit, nach einem Kampf wieder aufzuerstehen: für jede 6, die sie würfeln, entfernt **einen** Zwerg weniger vom Spielbrett.

## Spielaufbau:

Sortiert die Spielsteine in Stapeln. Bestimmt zufällig, wer beginnt, sowie wer als welcher Clan spielt. Jeder Spieler erhält die Aufgaben und Würfel, die zu seiner Clanfarbe passen, sowie 3 zufällige neutrale Aufgaben. Jeder Spieler wählt nun 3 der 8 Aufgaben aus und legt den Rest ab. Vielleicht möchtet ihr mit nur 2 Aufgaben spielen, um die Spieldauer unter einer Stunde zu halten.

In dieser Beschreibung stellen wir uns ein Spiel vor, das mit 4 Spielern gespielt wird. Die Spieler sitzen wie folgt.

**Rachel** wurde zufällig als Startspielerin ausgewählt und bekommt die Startspielermarke.

Jede Spielrunde besteht aus 4 Phasen:

### 1) Verstärkungsphase

Jeder Spieler platziert Zwerge (Würfel) in seinem Heimatterritorium.

### 2) Bewegungsphase

Beginnend mit dem Startspieler und weitergehend im Uhrzeigersinn bewegt jeder Spieler seine/ihre Zwerge.

### 3) Kampfphase

In jedem Territorium, das Zwerge aus mehr als einem Clan beinhaltet, muss ein Kampf ausgefochten werden.

### 4) Beute-Phase

4 Spieler sammelt Spielsteine ein.

**Yasmin** hat bereits ihre Aufgaben gewählt und den Rest auf den Ablagestapel gelegt.

**Rachel & Brian** denken intensiv darüber nach, welche Aufgaben sie auswählen sollen



### Verstärkung:

Zu Beginn jeder Runde darf jeder Spieler Zwerge aus seiner Reserve auf dem Spielbrett platzieren. Verstärkungen werden immer in das Heimatterritorium gestellt.

## Spielplan:

Die Welt der Gartenzwerge besteht aus 16 Territorien, von denen 6 die Heimatgebiete der Clans sind. Zwerge können sich in angrenzende Territorien über Brücken und offene Durchgänge bewegen.

## Bewegung:

Wenn ihr eure Zwerge bewegt, könnt ihr sie nur durch Territorien bewegen, in denen ihr bereits Zwerge habt oder die leer sind. Daher ist es möglich, andere Spieler zu blockieren.



## Beispiel:

Hier haben **Rachel**, **Greg** und **Brian** bereits gezogen und jetzt ist **Yasmin** an der Reihe. Ihre Bewegungsmöglichkeiten sind begrenzt, weil die anderen Spieler die Karte blockieren. Sie kann, wie mit den gelben Pfeilen dargestellt, in einige Territorien ziehen, ist aber nicht in der Lage, die übrigen zu erreichen.

(wir haben die unerreichbaren Territorien in diesem Beispiel grau eingefärbt)

## Sammeln oder verteilen:

Deine Entscheidungsmöglichkeiten bezüglich des nächsten Zuges sind durch den ‚zwerghischen‘ Mangel an Taktiken eingeschränkt. Deshalb musst du 1 Territorium wählen, um das du deine Bewegung fokussierst. Du kannst dich entweder auf das gewählte Territorium zu bewegen oder davon weg. Du benötigst also entweder einen bestimmten Ausgangspunkt oder einen bestimmten Zielpunkt.



Hier kann **Brian** aus 3 Territorien in dasselbe Territorium ziehen.



Hier kann **Brian** vom gleichen Territorium aus in 2 verschiedene Territorien ziehen. (Weil er 2 Zwerge hat). Er hat viele Zugoptionen, aus denen er wählen kann.

## Kampf:

Wenn Zwerge aus mehr als einem Clan die Bewegungsphase im gleichen Territorium abschließen, wird es dort einen Kampf geben. Im Kampf würfelt jeder Spieler mit so vielen Würfeln, wie er Zwerge in dem Territorium hat. Für jeden Wurf mit mindestens der  seines Gegners wird ein Zwerg getötet.

Alle Opfer werden vom Spielbrett entfernt.

Würfelt weiter, bis maximal 1 Clan im Territorium übrig ist.

Wenn mehr als 2 Spieler Zwerge im gleichen Territorium haben, entscheidet der Spieler mit dem Startspieler-Spielstein, wie seine Zwerge angreifen, dann der nächste Spieler im Uhrzeigersinn und so weiter. Spieler können ihre Zwerge auf Angriffe auf verschiedene Spieler aufteilen. Wenn alle Spieler gewählt haben, wie ihre Zwerge in dieser Kampfrunde angreifen, würfelt alle betroffenen Spieler gleichzeitig. Spieler dürfen vor jedem Wurf neue Ziele für ihre Zwerge auswählen. Die Kämpfe gehen weiter bis je Territorium maximal 1 Spieler verbleibt.

## Beispiel:

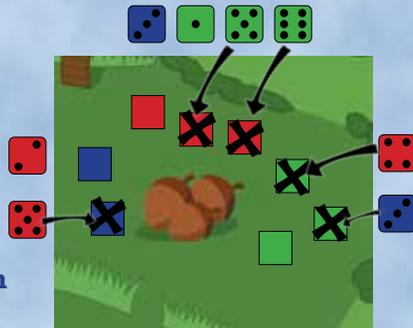
**Rachel** beginnt, indem sie **Brian** mit 2 und **Greg** mit 1 Würfel angreift.

**Greg** attackiert **Rachel** dann mit 3 Würfeln. **Brian** greift sowohl **Rachel**, als auch **Greg** mit einem Würfel an.

**Rachel** würfelt eine  und eine  gegen **Brian** und eine  gegen **Greg**.

**Greg** würfelt  und . **Brian** würfelt  mit dem Ergebnis, dass **Brian** 1 Zwerg verliert, **Greg** 2 verliert und

**Rachel** 2 verliert.



**Rachel** attackiert jetzt **Brian**, **Greg** greift **Rachel** an und **Brian** attackiert **Greg**.

**Rachel** würfelt eine , **Greg** würfelt eine  und **Brian** würfelt eine . Weil **Brian** eine  würfelt, überlebt sein Zwerg, obwohl **Rachels**  ihn normalerweise getötet hätte.

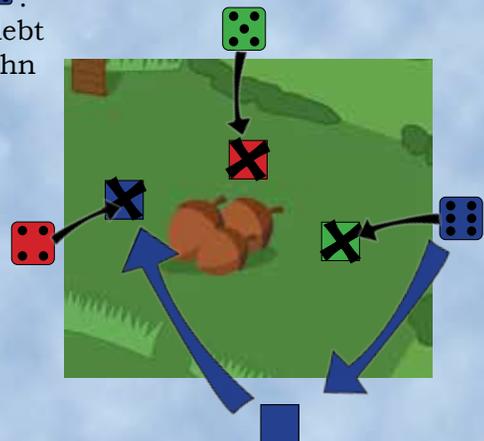
Nach dem Kampf hat 1 blauer Zwerg das Territorium inne.

Denkt daran, dass das Würfeln der Zahl in dem Herz oder höher den Zwerg tötet.

 5

 3

 3



Wiederauferstehung  
(Spezialfähigkeit des blauen Clans)

## Beute:

Nachdem alle Kämpfe ausgefochten sind, sammelt jeder Spieler 1 Spielstein passend zum besetzten Territorium ein. Es ist egal, wie viele Zwerge ihr in dem Territorium habt, ihr werdet immer genau 1 Spielstein für jedes Territorium gewinnen. Prüft, ob irgendein Spieler alle Aufgaben abgeschlossen hat, falls nicht, reicht den Startspieler-Spielstein an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter und beginnt mit der nächsten Runde.

### Aufgaben abschließen:

Um eine Aufgabe abzuschließen, müsst ihr die auf der Aufgabenkarte geforderte Anzahl von Spielsteinen sammeln. Falls ihr mehr als eine Aufgabenkarte gewählt habt, die die gleiche Art von Spielsteinen erfordern, müsst ihr die Spielsteine für jede Aufgabe getrennt ansammeln, ihr könnt nicht die gleichen Spielsteine wieder verwenden. Die Statuenaufgaben erfordern, dass ihr einen Zwerg an zwei spezifischen Punkten platziert habt, wenn das Spiel endet.

### Das Spiel beenden:

Wenn mindestens ein Spieler alle seiner Aufgaben abgeschlossen hat, endet das Spiel.

In einem **Basisspiel** ist der erste Spieler, der seine Aufgabe abgeschlossen hat, der Gewinner.

Für ein **fortgeschrittenes Spiel** zählt jeder Spieler seine Punktzahl wie folgt:

20 Punkte für jede abgeschlossene Aufgabe

3 Punkte für jeden Zwergenspielstein (einschließlich der eigenen, wenn sie nicht gefangen genommen wurden)

2 Punkte für jeden Nahrungs-Spielstein

Ihr nutzt Spielsteine, um Aufgaben zu erfüllen, also werdet ihr keine Punkte für Spielsteine erhalten, die für die Erfüllung einer Aufgabe benötigt wurden. Ihr müsst alle Aufgaben gleichzeitig abschließen, sodass ihr die Statuenaufgabe nicht im Voraus erledigen könnt.

### Nahrungssammelaufgaben

Um eure Aufgaben abzuschließen, müsst ihr genug Ressourcen sammeln, um alle Aufgaben getrennt erfüllen zu können.

Beispiel: Wenn ihr diese 2 Aufgaben habt, braucht ihr insgesamt 5 Eicheln, 4 Äpfel und 3 Beeren.



### Statuenaufgaben

Wenn ihr eine Statuenaufgabe gewählt habt, wird sie euch nur angerechnet, wenn ihr die Statuen am Ende des Spiels besetzt.



### Zwergenaufgaben

Wenn es um das Sammeln von Zwergen geht, spielt es keine Rolle, ob die Clans gespielt werden oder nicht, ihr könnt immer Zwerge aller Farben sammeln, nur nicht eure eigenen.



### 2-Spieler-Variante:

Es ist möglich, das Spiel zu zweit zu spielen, dann muss aber jeder Spieler 2 (oder 3) Clans getrennt voneinander bespielen und die zusammengezählte Punktzahl bestimmt den Gewinner.

### Lange Spielvariante:

Abhängig davon, wie lange ihr euer Spiel andauern lassen möchtet, könnt ihr eine höhere Zahl an Aufgaben wählen, aber der Standard ist: 3 Aufgaben für 3-4 Spieler und 2 Aufgaben für 5-6 Spieler.

**Impressum**  
Herausgeber: Borzag Games ApS

Spielentwicklung: Borzag Games

Autor: Morten Nørgaard

Illustrationen: Daniel Salling Hvid  
und  
Rikke Nybo Nørgaard



**BORZAG  
GAMES**

Kein Bestandteil des Regelwerks, der Spielinhalte, der Grafiken oder des Spiels dürfen ohne vorhergehende schriftliche Zustimmung des Rechteinhabers kopiert oder veröffentlicht werden.

©2016 Borzag Games ApS.  
Alle Rechte vorbehalten.