

# SILBERZWERG

## SPIELREGEL

Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Gerd Deininger und Andreas Michaelis

*In einem fremden Land ...*

*und zu einer anderen Zeit, da war die Kunst des Goldschmiedens das größte Geheimnis der Silberzwerge, die irgendwo, tief in einem fernen Gebirge lebten. Dieses Gebirge war durchzogen von unzähligen Stollen, die die Buddelzwerge, Diener der Silberzwerge, unermüdlich in die Berge trieben, immer auf der Suche nach wertvollen Edelsteinen, aus denen die schönsten Schmuckstücke hergestellt wurden.*

*Von nah und fern kamen viele Leute, die den Zwergen ihre Wünsche mitteilten, und die Goldschmiede nahmen die Arbeit gerne an, wurde sie doch mit klingender Silbermünze bezahlt.*

*Doch es kam Streit auf unter den großen Familien der Silberzwerge, alle angeführt von einer wohlhabenden*

*Fürstin oder einem Fürsten. Man wollte wissen, wer von ihnen wohl der Beste sein würde, und so beschloß man, einen Wettstreit um die Krone der Zwerge zu veranstalten, der immer genau ein Jahr dauern sollte. Wer nach Ablauf dieser Zeit die meisten Silbermünzen würde geschneffelt haben, sollte im nächsten Jahr König sein.*

*Und so wiesen die Fürsten ihre Silberzwerge an, gute Geschäfte für sie zu machen. Und die Silberzwerge trieben die Buddelzwerge an, noch tiefer in die Berge vorzudringen. So beharrlich wurde um den Titel des Königs gestritten, daß alsbald Schattenzwerge – geschickte Diebe und Verführer – eingesetzt wurden, um den Mitstreitern das Leben schwer zu machen.*

*Zeigt nun, daß auch Ihr Euer Handwerk versteht.*

### Spielmaterial

|                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| 1 Spielplan            | 16 Buddelzwerge     |
| 4 Sichtschirme         | 4 Stoffbeutel       |
| 4 Aktionstableaus      | 8 Anführer          |
| 1 Startspielerfigur    | 8 Markierungssteine |
| 34 Auftragskärtchen    | 1 Spielregel        |
| 84 Edelsteine aus Glas |                     |

Autoren: .....Gerd Deininger  
 .....Andreas Michaelis  
 Grafik: .....Franz Vohwinkel  
 Realisation: .....Bernd Dietrich

service@queen-games.de  
 Queen Games,  
 D-53842 Troisdorf  
 Germany



Weitere Spiele unter

[www.queen-games.de](http://www.queen-games.de)

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten

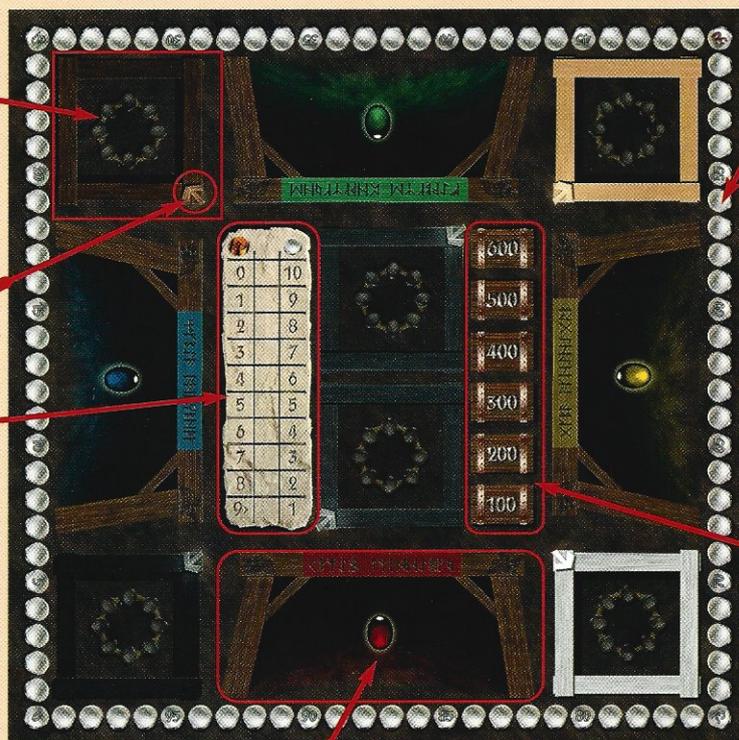
### Das Auftragsfeld

Es gibt 6 Auftragsfelder.  
 4 in den Ecken (für jeden Spieler eines) und  
 2 in der Mitte des Spielbrettes (für öffentliche Aufträge).

Der Pfeil zeigt die Ecke mit dem gerade gültigen Auftragswert an.

### Die Preistafel

Die Preistafel besteht aus drei Spalten. Die Spalte links zeigt an, wieviel Buddelzwerge sich in den jeweiligen Stollen befinden, in die mittlere werden 4 Edelsteine zum Markieren gelegt, und die rechte Spalte zeigt dann den Preis der Edelsteine an.



### Die Zählleiste

Die Zählleiste befindet sich am Rand des Spielbrettes und zeigt die Zahlen von 0 - 99 an. Hier wird markiert, wieviel Silbertaler jeder Spieler hat. Jedesmal wenn man über die Null mit seinem Markierungsstein zieht, wird der 2. Stein auf den Hunderter Truhen entsprechend mitbewegt.

### Die Hunderter Truhen

Für jede Umrundung auf der Zählleiste (100 Felder) rückt man auf die nächste Truhe vor. Wer zuerst einen Silbermarker auf die 600er Truhe setzen kann, gewinnt das Spiel.

### Die Edelsteinfelder (Stolleneingänge)

Von diesen Stollen befinden sich vier auf dem Spielbrett, für jede Edelsteinfarbe einer.

## Spielziel

- Die Spieler versuchen durch Abbauen von Edelsteinen, Erfüllen von Aufträgen und den Manipulationen des Schattenzwerges die meisten Silbertaler zu verdienen. Dazu werden die Buddelzwerge in die Stollen geschickt, der Silberzweig kauft oder verkauft Edelsteine, und der Schattenzweig ärgert mit zwielichtigen Aktionen die anderen Spieler.

## Spielvorbereitung

- Zunächst trennen Sie bitte vorsichtig Tableaus und Sichtschirme aus den Stanzbögen.
- Bekleben Sie nun die 8 Anführer der Zwerge. Hierzu lösen Sie den ersten Schattenzweig Aufkleber und kleben ihn mitten auf eine der großen Holzscheiben. Dann lösen Sie einen Silberzweig Aufkleber und kleben ihn auf die Rückseite der gleichen Scheibe. Wiederholen Sie nun diese Schritte für die restlichen sieben Holzscheiben. Sie haben nun 8 Scheiben auf denen jeweils ein Schattenzweig und auf der anderen Seite ein Silberzweig klebt.
- Das Spielbrett wird ausgelegt. Die Edelsteine kommen nach Farben sortiert auf die vier Stolleneingänge. Je ein Stein von jeder Sorte fungiert als Markierungsstein für die Preistafel. Die Auftragskarten werden gemischt und verdeckt bereit gelegt.
- Jeder Spieler bekommt:
  - 1 Sichtschirm, 1 Aktionstableau, 1 Stoffbeutel
  - 2 Anführer, 4 Buddelzwerge und 2 Markierungssteine gleicher Farbe für die Zählleiste bzw. die Hunderter-Truhen.
- Jeder Spieler erhält 50 Silbertaler, die er auf der Zählleiste mit einem seiner beiden Markierungssteine anzeigt.
- Zur Bestimmung des Startspielers wird von jeder Farbe ein Edelstein genommen. Diese werden den Spielern verdeckt zugelost. Wer den gelben Stein bekommt, wird Startspieler und erhält die Startspielerfigur.
- Jeder darf seinen ersten Edelstein als kleines Startkapital behalten und in seinen Beutel stecken.
- Beginnend mit dem Startspieler, bekommt jeder Spieler einen Auftrag, den er in sein dafür vorgesehenes Feld legt. Er richtet seinen Auftrag so aus, daß die gelbe Zahl in einer Ecke des Kärtchen zum Pfeil zeigt. Anschließend werden zwei öffentliche Aufträge auf die gleiche Weise in die vorgesehenen Felder in die Mitte gelegt. Dann kann das Spiel beginnen.

Abb. 4: Auftragskärtchen

Sonderfunktion, wenn der Auftrag erfüllt wurde.

Anfangswert des Auftrags



Konventionalstrafe, die bezahlt werden muß, wenn der Auftrag unter den kleinsten Wert fällt.

Kleinster Wert des Auftrags

## Hinweise und Abbildungen



Abb. 1a: Vorder- und Rückseite eines Anführers



Abb. 1b: Bekleben der Holzscheiben.  
Achtung, jede Seite unterschiedlich bekleben!

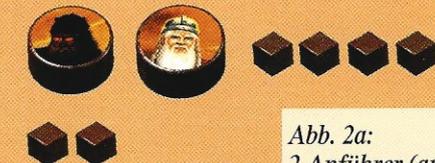


Abb. 2a:  
2 Anführer (auf der einen Seite sind sie Silberzweig, auf der anderen Schattenzweig)  
4 Buddelzwerge und 2 Markierungssteine in der Spielerfarbe

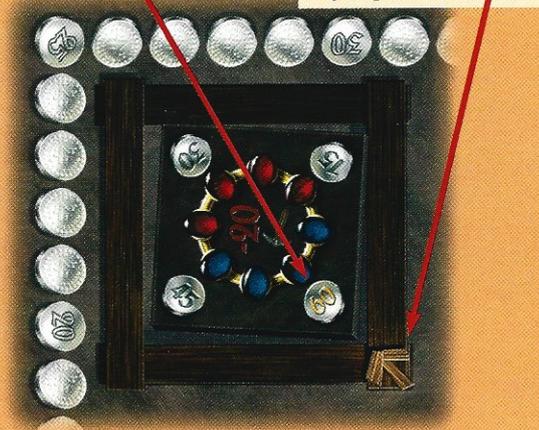


Abb. 2b: Startspielerfigur

Abb. 3: Auftragskärtchen auf dem Feld für den Spieler mit der Farbe Dunkelbraun

Anfangswert des Auftrags

Ecke zur Markierung des aktuellen Auftragswerts



## Spielablauf

- „Silberzwerg“ wird in mehreren Runden gespielt. Diese Runden können aus bis zu 11 Schritten bestehen, die in einer bestimmten Reihenfolge unternommen werden (siehe rechts): Diese Übersicht ist bei jedem Mitspieler auf der Innenseite des Sichtschirms zu finden.

## 1. Zwerge einsetzen

### 1.1. Das Aktionstableau

- Das Aktionstableau ist in 6 Spalten aufgeteilt, welche Orte darstellen, an denen sich die verschiedenen Zwerge eines Spielers aufhalten können.
- Weiterhin gibt es 3 Zeilen, für jede Zwergeart eine; in die oberste dürfen nur Schattenzwerge gestellt werden, in die mittlere nur Silberzwerge und in die unterste kommen die Buddelzwerge.
- Schatten- und Silberzwerge dürfen nicht auf demselben Feld stehen, Buddelzwerge sehr wohl.
- Ist ein Feld mit einer Figur besetzt, führt dieser Zwerg in der entsprechenden Phase die Anweisung des Feldes aus.
- Nachdem jeder Spieler seinen Sichtschirm aufgestellt hat, kann er nun geheim seine sechs Zwergenfiguren auf dem Aktionstableau postieren.

### 1.2. Die Buddelzwerge

- Die vier Buddelzwerge werden auf die untersten Felder eines Stollen plaziert, um dort Edelsteine abzubauen. Die Aufteilung auf die vier Farben bleibt jedem selbst überlassen. Jeder Buddelzwerg baut 1 Edelstein der entsprechenden Farbe ab. Es sei denn, der Buddelzwerg wurde vorher durch einen Schattenzwerg entfernt, oder aber der Vorrat der betreffenden Sorte Edelsteine ist zur Zeit leer.

### 1.3. Die Schatten-/Silberzwerg - Figuren

- Die beiden Anführer (große Holzscheiben) haben verschiedene Seiten (Silber- und Schattenzwerg), je nachdem auf welche Seite sie gedreht werden, werden sie auf unterschiedliche Felder des Aktionstableaus gestellt. Die Spieler entscheiden jede Runde neu, wie sie ihre Anführer einsetzen, entweder:
  - 2 Silberzwerge,
  - oder 2 Schattenzwerge,
  - oder 1 Silberzwerg und 1 Schattenzwerg.

## 2. Sichtschirme entfernen

- Haben alle Spieler ihre Zwerge plaziert, werden die Sichtschirme gleichzeitig weggenommen, so daß nun jeder sehen kann, wo die Mitspieler ihre Figuren eingesetzt haben.

## Hinweise und Abbildungen

- 6 ZWERGE EINSETZEN (GLEICHZEITIG VERDECKT)
- SICHTSCHIRME ENTFERNEN (GLEICHZEITIG)
- EDELSTEINPREIS FESTSETZEN (STARTSPIELER)
- AKTIONEN DER SCHATTENZWERGE (NACHEINANDER)
- EDELSTEINE VERTEILEN (NACHEINANDER)
- AKTIONEN DER SILBERZWERGE (NACHEINANDER)
- AUFTRÄGE IM UHRZEIGERSINN WEITERDREHEN
- EVENTUELL STRAFEN ZAHLEN
- EVENTUELL NEUE AUFTRÄGE AUSLEGEN
- EVENTUELL EDELSTEINE ABLEGEN (MAXIMAL 12 STEINE)
- STARTSPIELERFIGUR WEITERGEBEN

Abb. 5: Rundenübersicht

Abb. 6: Aktionstableau



4 Stollen zum Abbau von Edelsteinen

Felder auf denen besondere Aktionen für Aufträge und Edelsteine möglich sind.



Abb. 7: Aufstellung der Zwerge

### 3. Edelsteinpreis festsetzen

- Nachdem die Sichtschirme entfernt wurden, zählt der Startspieler die Buddelzwerge aller Mitspieler in den verschiedenen Stollen und markiert diese Werte auf der Preistafel. Er legt den farblich passenden Stein jeweils in die Zeile, die die ermittelte Anzahl an Buddelzwergen anzeigt. Der Preis der Edelsteine für diese Runde ist direkt daneben in der rechten Spalte der Tafel abzulesen. Er gilt nur für eine Runde.

### 4. Aktionen der Schattenzwerge

- Zunächst führen alle nacheinander, beginnend beim Startspieler, die Aktionen ihrer Schattenzwerge aus, sofern sie welche eingesetzt haben. Spieler, die keinen Schattenzwerg eingesetzt haben, werden einfach übersprungen. Wer gleichzeitig beide Schattenzwerge plaziert hat, führt beide Aktionen aus, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Die Reihenfolge ist ihm überlassen.
- Die Schattenzwerge haben auf allen Feldern, auf denen sie stehen, zwei Möglichkeiten. Diese sind auf der Aktionstafel angegeben und werden im Folgenden beschrieben:

#### 4.1 Auf dem Aktionsfeld „Stollen“

- Er entfernt insgesamt bis zu 2 beliebige Zwerge der Mitspieler aus einem gleichfarbigen Stollen, soweit vorhanden (egal, ob Buddel-, Silber- oder Schattenzwerge) oder
- Er nimmt sich 1 Edelstein der betreffenden Farbe aus dem allgemeinen Vorrat.

#### 4.2 Auf dem Aktionsfeld „Aufträge“

- Er dreht einen eigenen oder einen öffentlichen Auftrag um eine Stufe höher bis maximal zum höchsten Wert, d.h. der nächsthöhere Wert liegt jetzt in der markierten Ecke. oder
- Er dreht einen fremden oder einen öffentlichen Auftrag um eine Stufe zurück, d.h. der nächstniedrigere Wert liegt jetzt in der markierten Ecke.

Sollte der Auftrag dabei unter seinen kleinsten Wert fallen, wird er vom Brett genommen.

Bei einem Auftrag eines Mitspielers wird dabei die Konventionalstrafe fällig.

Sie muß vom Auftragsinhaber an die Bank entrichtet werden.

## Hinweise und Abbildungen

|   |            |    |
|---|------------|----|
| 0 |            | 10 |
| 1 | Blue Gem   | 9  |
| 2 | Red Gem    | 8  |
| 3 |            | 7  |
| 4 |            | 6  |
| 5 | Yellow Gem | 5  |
| 6 |            | 4  |
| 7 |            | 3  |
| 8 | Green Gem  | 2  |
| 9 |            | 1  |

Abb. 8: Preistafel

Ein Beispiel:  
1 Blauer Stein wird gebuddelt, der Preis beträgt deshalb 9 Silbertaler.

Die anderen Edelsteinsorten kosten entsprechend:

Rote – 8 Silbertaler,  
Gelbe – 5 Silbertaler,  
Grüne – 2 Silbertaler.



Abb. 9:  
Aktionstafel „Stollen“  
für Schattenzwerge



Abb. 10:  
Aktionstafel „Aufträge“  
für Schattenzwerge



Abb. 11:  
Ein Schattenzwerg kann den aktuellen Wert der ausliegenden Aufträge verändern.

### 4.3 Auf dem Aktionsfeld „Edelsteine“

- Er kann sofort 2 beliebige Edelsteine aus seinem Beutel gegen 2 beliebige aus dem Vorrat tauschen.

oder

- Er kann verdeckt 2 Edelsteine aus dem Beutel seiner Mitspieler ziehen.

In diesem Fall entscheidet der Schattenzwerg-Spieler, ob er zwei Steine von einem Spieler oder je einen von zwei Spielern zieht.

## 5. Edelsteine verteilen

- Nun bekommt jeder Spieler der Reihe nach für jeden Buddelzwerg in den Stollen 1 Edelstein der entsprechenden Farbe. Sollte der Vorrat aufgebraucht sein, bekommt der betroffene Spieler von dieser Farbe keine Steine.

## 6. Aktionen der Silberzwerg

- Auch hier, wie bei den Aktionen der Schattenzwerg, beginnt der Startspieler. Jeder führt erst alle Aktionen der eigenen Silberzwerg aus (so vorhanden), bevor der Nächste an der Reihe ist.

### 6.1 Auf dem Aktionsfeld „Stollen“

- Silberzwerg, die sich zu diesem Zeitpunkt noch im Stollen befinden, können Edelsteine der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat kaufen. Hierfür gilt der auf der Preistafel angezeigte Preis. Man darf beliebig viele Steine kaufen, solange man sie bezahlen kann und solange der Vorrat reicht. Doch aufpassen, am Ende jeder Runde darf man insgesamt nur 12 Steine im Beutel haben.

### 6.2 Auf dem Aktionsfeld „Aufträge“

- Ein Silberzwerg auf diesem Feld, bzw. der Spieler, darf 1 Auftrag erfüllen, entweder den eigenen oder einen der beiden öffentlichen Aufträge.
- Dazu muß der Spieler die auf dem Auftragskärtchen angezeigte Kombination von 8 Edelsteinen exakt vorweisen und sie in den allgemeinen Vorrat auf dem Spielplan zurücklegen.
- Der aktuelle Auftragswert, markiert auf dem Spielplan durch die Ecke mit dem Pfeil, wird dem Spieler auf der Zählleiste gutgeschrieben (sein Markierungsstein wandert die entsprechende Anzahl Felder weiter).
- Hat das Auftragskärtchen in der Mitte neben der Konventionalstrafe ein Symbol, darf der Spieler das Kärtchen solange behalten, bis er die Sonderfunktion des Kärtchens einsetzen möchte. Dann gibt er den Auftrag ab. Der Auftrag ist damit aus dem Spiel.

## Hinweise und Abbildungen



Abb. 12:  
Aktionsfeld „Edelsteine“  
für Schattenzwerg



Abb. 13:  
Aktionsfelder „Stollen“  
für Buddelzwerg



Abb. 14:  
Aktionsfeld „Stollen“  
für Silberzwerg



Abb. 15:  
Aktionsfeld „Aufträge“  
für Silberzwerg

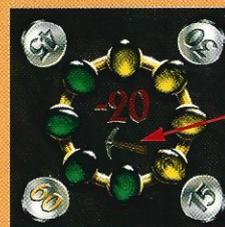


Abb. 16:  
Auftragskärtchen mit  
Sonderfunktion

### 6.3 Auf dem Aktionsfeld „Edelsteine“

- Hier darf der Spieler des Silberzwerges eine beliebige Anzahl Edelsteine aus seinem Beutel zum aktuellen Preis, wie auf der Preistafel gezeigt, verkaufen. Die Steine gehen zurück in den Vorrat auf dem Spielplan. Auch auf diese Weise lassen sich gute Gewinne erzielen.

### 7. Aufträge im Uhrzeigersinn weiterdrehen

- Nachdem alle Aktionen der Zwerge beendet sind, werden die auf dem Spielbrett verbliebenen Aufträge um eine Position weitergedreht, so daß sie in der nächsten Runde weniger wert sind.

### 8. Strafen zahlen

- Für den Fall, daß ein Auftrag durch das Weiterdrehen unter seinen kleinsten Auftragswert fällt, wird der Auftrag vom Brett genommen. Er ist damit aus dem Spiel.
- Wenn es sich dabei um einen öffentlichen Auftrag handelte, passiert nichts weiter.
- Handelte es sich jedoch um den Auftrag eines Spielers, muß dieser nun die aufgedruckte Konventionalstrafe zahlen. Sein Markierungsstein auf der Zählleiste wird um entsprechend viele Felder zurückgesetzt.

### 9. Neue Aufträge verteilen

- Sollten nun einige Auftragsfelder nicht mehr besetzt sein, müssen dort neue Aufträge hingelegt werden. Der Reihe nach werden die Lücken vom Startspieler gefüllt, der jeweils einen neuen Auftrag vom verdeckten Stapel nachzieht. Als Letztes werden von ihm die Fächer für die öffentlichen Aufträge gefüllt.

### 10. Edelsteine abgeben

- Zu diesem Zeitpunkt der Runde darf jeder Spieler nur noch 12 Edelsteine im Beutel haben. Wer mehr besitzt, gibt alle überzähligen Edelsteine in den Vorrat ab. Die Auswahl trifft jeder Spieler selbst.

### 11. Startspielerfigur weitergeben

- Am Ende der Runde gibt der Startspieler die Startspielerfigur an seinen linken Nachbarn weiter, der somit zum neuen Startspieler wird. Die neue Runde beginnt wieder mit dem ersten Schritt.

## Hinweise und Abbildungen



Abb. 17:  
Aktionsfeld „Edelsteine“  
für Silberzwerg



Abb. 18:  
Die Höhe der  
Konventional-  
strafe richtet sich  
nach dem  
Anfangswert des  
Auftrages. Je  
mehr der Auftrag  
wert ist, desto  
höher fällt die  
Strafe aus, wenn  
man ihn nicht  
erfüllt.



Abb. 19:  
Der Startspieler besitzt als  
Zeichen seiner Funktion  
diese Figur. Er wechselt jede  
Runde im Uhrzeigersinn.

## Sonderfunktionen der Aufträge

- Bei den Aufträgen handelt es sich um Schmuckstücke, die von den Spielern noch mit Edelsteinen versehen werden müssen, um sie zu vollenden. Diese Schmuckstücke sind auf den Auftragskärtchen zu sehen, wobei die 8 benötigten Edelsteine abgebildet sind. Hierbei gibt die Farbe der Steine auf dem Auftrag natürlich auch die Farbe der Edelsteine an, die der Spieler zur Erfüllung des Auftrages abgeben muß.
- Es gibt 4 Preiskategorien von Aufträgen. Je mehr Edelsteine von einer Sorte benötigt werden, desto wertvoller ist der Auftrag. Je höher der Anfangswert, desto höher aber auch die Strafe, wenn der Auftrag nicht erfüllt wird.
- Bis auf die teuersten Aufträge, haben alle anderen noch zusätzlich ein Symbol in der Mitte stehen. Die Bedeutung dieser Symbole wird im Folgenden erklärt. Sie findet sich außerdem auf der Innenseite der Sichtschirme.

## Öffentliche Aufträge

- Während des Spiels gibt es 2 öffentliche Aufträge, die in der Mitte des Spielbrettes liegen. Dies ändert sich, wenn gegen Ende des Spiels ein leeres Auftragsfeld nicht mehr belegt werden kann, weil die Aufträge ausgegangen sind. In diesem Fall werden sofort alle Aufträge öffentlich, die von allen Spielern erfüllt werden können.

## Ein paar Worte zur eigenen Barschaft

- Alle fangen mit einem Anfangskapital von 50 Silbertalern an. Normalerweise sollte sich dieser Betrag stetig vermehren. In den ersten Runden kann es jedoch vorkommen, daß ein Spieler durch Bezahlung einer Konventionalstrafe weniger als 0 Taler haben würde. In diesem Fall wird sein Markierungsstein auf der Zählleiste auf die „0“ gesetzt, weitere Schulden werden ihm erlassen. In diesem Spiel kann keiner Schulden machen, weder freiwillig noch unfreiwillig.

## Das Ende des Spiels

- Das Spiel endet in 2 Fällen:
  - a) wenn es einem Spieler gelingt, die 600er Truhe zu erreichen. Das Spiel ist dann sofort beendet, und der Spieler ist der Sieger.
  - b) wenn der letzte Auftrag vom Spielplan entfernt und aus dem Spiel ist. Die Runde wird noch zu Ende gespielt. Es gewinnt der Spieler, der nach der letzten Runde die meisten Silbertaler hat.

## Hinweise und Abbildungen

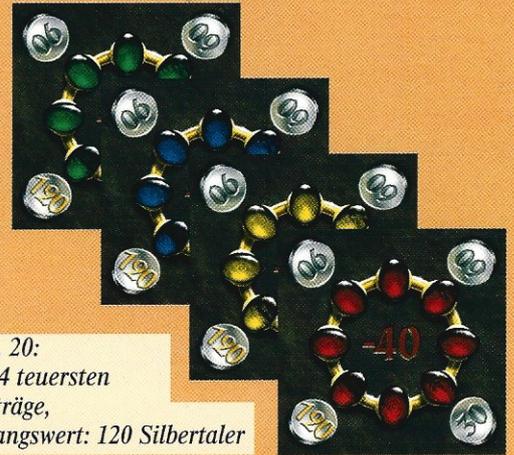


Abb. 20:  
Die 4 teuersten Aufträge,  
Anfangswert: 120 Silbertaler



Abb. 21:  
Wer einen Satz mit 3 gleichen Symbolen (Axt, Hacke oder Hammer) abgibt, erhält zusätzlich 40 Silbertaler.



Abb. 22:  
Wer einen Auftrag mit diesem Symbol abgibt, bekommt 5 Silbertaler extra und darf einem beliebigen Mitspieler 5 Taler abziehen.



Abb. 23:  
Wer einen Auftrag mit diesem Symbol abgibt, darf eine Aktion eines Schattenzwerges aufheben.



Abb. 24:  
Wer einen Auftrag mit diesem Symbol abgibt, darf den Preis einer beliebigen Edelsteinsorte um 3 Felder verringern.

## Silberzwerg für zwei Spieler

- Gespielt wird nach den gleichen Regeln wie im 4-Personen-Spiel, mit folgenden Änderungen:
- **Spielvorbereitung:**  
Jeder erhält zwei komplette Figurensätze (8 Buddelzwerg und 4 Anführer), sowie 1 Sichtschirm, 1 Aktionstableau, 1 Stoffbeutel und 2 Markierungssteine gleicher Farbe für die Zählleiste bzw. die Hunderter-Truhen.
- **Beide Spieler haben zwei Auftragsfelder auf dem Spielplan, entsprechend ihrer Spielfigurenfarbe.**
- **Zwerg einsetzen:**
  - a) es dürfen nie mehr als 4 Buddelzwerg auf 1 Feld stehen.
  - b) Auf dem Aktionsfeld „Aufträge“ dürfen 2 Silberzwerg stehen. So kann man 2 Aufträge in einer Runde erfüllen.
- **Aktionen der Silber- und Schattenzwerg:**  
In der jeweiligen Phase (4. und 6.) werden die Anführer (Schattenzwerg bzw. Silberzwerg) nur einzeln und im Wechsel mit dem anderen Spieler abgehandelt.

*Beispiel: Spieler A (Startspieler) hat 2 Schattenzwerg eingesetzt, Spieler B hat einen eingesetzt. Zunächst ist Spieler A mit einem Schattenzwerg an der Reihe, dann folgt Spieler B, dann wieder Spieler A mit dem letzten Schattenzwerg.*

## Silberzwerg für drei Spieler

- Bei 3 Spielern werden folgende Auftragskärtchen aussortiert, die nicht ins Spiel kommen:  
Alle Aufträge, auf denen 2 blaue Edelsteine sind, sowie die folgenden drei Aufträge:
  - 4 blaue und 4 grüne Edelsteine
  - 4 blaue und 4 gelbe Edelsteine
  - 4 blaue und 4 rote Edelsteine
- Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie im 4-Personen-Spiel.
- Alle, die gern ein wenig länger spielen, können „Silberzwerg“ zu dritt auch mit allen Aufträgen spielen.

## Kurzspielvariante für 4 Spieler

- Alle Spieler, die ein kurzes und schnelles Spiel bevorzugen, benutzen einfach einen kleineren Stapel Auftragskärtchen. Welche Karten herausgenommen werden, kann dem Abschnitt „Silberzwerg für 3 Spieler“ entnommen werden.

## Hinweise und Abbildungen

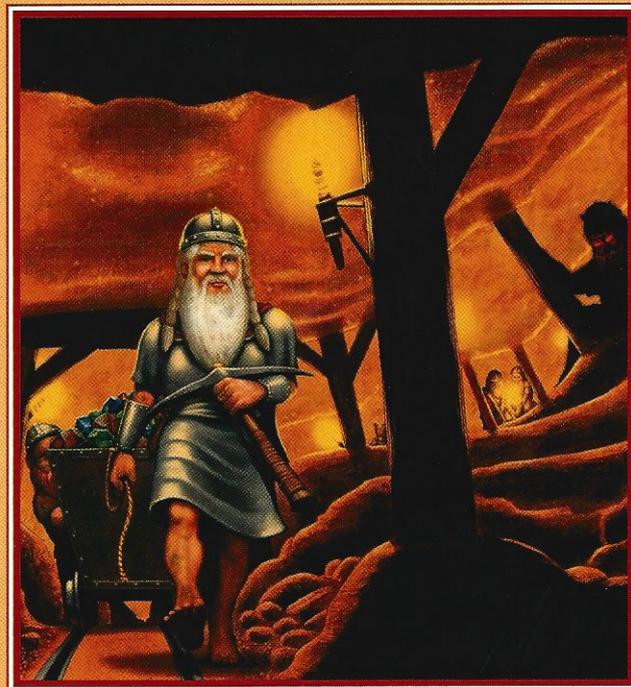


Abb. 25: Folgende Auftragskärtchen werden beim Spiel zu Dritt aussortiert und spielen nicht mit.

