

Meine Zwerge fliegen hoch



Name	Meine Zwerge fliegen hoch
Autor	Sebastian Jakob, Michael Palm
Grafik	John Kovalic
Verlag	Pegasus Spiele
Erscheinungsjahr	2004
Genres	Kartenspiel, Würfelspiel
Spieler	2-4
Dauer	Ca. 60 Minuten
Altersgruppe	Ab 10 Jahren
Produktmasse ca.	15,7 x 12,7 x 2,3 cm
Gewicht ca.	226 g
Auszeichnungen	-

In *Meine Zwerge fliegen hoch* geht es grundsätzlich darum, möglichst viel Gold zu scheffeln – was machen Zwerge denn sonst den ganzen Tag? Aber nicht nur Zwerge, sondern auch andere, aus dem Fantasybereich bekannte Kreaturen streiten sich um das Gold.

Zunächst spielt man seine Untergebenen, sei es nun Zwerge, Elfen oder Orks, aus und versucht dann, mit weiteren (Kampf-)Karten möglichst viel Gold zu erhaschen. Dabei ist allerdings etwas Wichtiges zu beachten: Nicht alle Kreaturen mögen einander. So verschwinden alle eigenen Zwerge, sobald man Orks spielt. Hat man Gnome, sollte man keine Elfen spielen. Eine Spezialregel ist, dass sobald die dritte Karte einer Kreatur ausgespielt wird (und zwar am gesamten Tisch), ihr Effekt bezüglich der anderen Kreaturen auch alle Mitspieler betrifft. So kann man schnell einer Horde extrastarker Orks beikommen, wenn man den dritten Zwerg spielt.

Abgesehen von den Kreaturen- und Kampfkarten gibt es dann noch Fertigkeiten- und Ereigniskarten. Die Fertigkeitenkarten beziehen sich auf eine oder zwei Kreaturenarten und können positive und negative Effekte haben. Man darf diese auf eine beliebige, bereits ausliegende Kreaturengruppe legen und so dieser Gruppe eine Zusatzfähigkeit geben. Das kann von "meine Orks sind jetzt stärker" bis zu "deine Gnome sind jetzt großzügig" gehen und zu lustigen Entscheidungen für den Kampf führen, denn seien wir mal ehrlich: Wer hat schon gerne großzügige Gnome, die den hart erkämpften Schatz gleich an die Mitspieler verteilen?