

Hallo, ich bin Zac! Ich würde gern IRONDIE lernen. Das soll gar nicht schwer sein, habe ich gehört. Kannst du es mir beibringen?

DOT: Klar! Ich zeige dir erst mal die Grundlagen. Wenn du die verinnerlicht hast, kannst du dir die vollständige IRONDIE-Regel kostenlos von www.irondie.com runterladen. Ich kann dir IRONDIE in vier einfachen Schritten beibringen, aber lass uns doch erst mal einen Blick auf das Spielmaterial, die Würfel, werfen.

Die IRONDIE-Würfel haben 9 verschiedene Formen 8 verschiedene Farben. Die Würfel mit den kleinen Dreiecken sind die *Angriffswürfel*, die mit den Punkten die *Verteidigungswürfel* und die mit den Zahlen die *Lebenswürfel*. Auf dem kleinen Blatt, das den *Basis-Sets* beiliegt, sind ihre Fähigkeiten und Funktionen beschrieben. Die 9 verschiedenen Formen haben Namen wie *Zerstörer*, *Sturm*, *Barriere*, *Neutralisierer* etc.

ZAC: Kann ich sie alle im Spiel benutzen? Wonach suche ich mir die aus, mit denen ich spielen will? Kann ich mein *Set* vor jedem Spiel verändern?

DOT: Dein *Set* muss aus genau 9 Würfeln bestehen. Es ist im Prinzip egal, welche Formen und Farben du nimmst, solange das *Set* mindestens 1 *Angriffs-*, 1 *Verteidigungs-* und einen *Lebenswürfel* enthält. Mit der Zeit wirst du merken, welche Kombination von Würfeln am ehesten zu deinem Spielstil passt. So etwas wie ein unbesiegbares *Set* gibt es nicht. Ob du gewinnst oder verlierst, hängt hauptsächlich von deiner Taktik ab. Ein bisschen Glück schadet natürlich auch nie. Ein *Basis-Set* (*base blister*) mit seinen 9 Würfeln ist bereits ein spielbares *Set*, aber noch mehr Spaß macht es natürlich, dein *Set* aus einer größeren Auswahl von Würfeln individuell zusammenzustellen und neue Strategien auszuprobieren.

ZAC: Brauche ich sonst noch etwas, um loszulegen? Ich habe da ein buntes Blatt mit viereckigen Feldern drauf gesehen. Was ist das denn?

DOT: Du musst nur einen Gegner finden, der auch ein *Set* mit 9 Würfeln hat, und schon könnt ihr eine Runde spielen. Das bunte Blatt, das du gesehen hast, ist das *Spielertableau*, auf dem du die Würfel während des Spiels ablegen kannst. Wenn du mehr Übung hast, kannst du auch ohne das *Tableau* einfach auf den Tisch spielen. Von der IRONDIE-Website kannst du auch andere *Tableaus* runterladen, die farblich zu deinem *Set* passen.

ZAC: Die Würfel sind ja wirklich aus Metall... und richtig schwer! Mit denen würfelt man wahrscheinlich besser auf einer weichen Unterlage wie einer Tischdecke und nicht gerade auf einem Kaffeetisch mit Glasplatte, oder?

DOT: Am besten schon, ja. O.k., jetzt bringe ich dir das Spiel in vier einfachen Schritten bei. Wir fangen ganz vorne an.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, den Gegner zu besiegen, indem du seine Lebenspunkte auf Null reduzierst. Jeder Spieler hat so viele Lebenspunkte, wie die Summe seiner Lebenswürfel im Spiel angibt.

Jede Partie IRONDIE ist in *Runden* und *Phasen* eingeteilt. Dabei besteht jede *Runde* aus 3

Phasen: 1) *Schlacht*, 2) *Gefecht* und 3) *Schaden*. Manche *Runden* haben keine *Gefechtsphase*; außerdem ist sie die komplexeste Phase des Spiels. Lass uns deshalb doch erst mal eine *Runde* betrachten, die nur aus *Schlacht* und *Schadensphase* besteht.

PHASE 1: SCHLACHT

- 1) Beide Spieler wählen geheim aus ihrem *Set* diejenigen Würfel aus, die sie in die *Schlacht* werfen wollen und werfen sie dann gleichzeitig. In der ersten *Runde* des Spiels muss jeder Spieler mindestens 1 *Lebenswürfel* in die *Schlacht* werfen, denn jeder Spieler muss immer mindestens 1 *Lebenswürfel* im Spiel haben, sonst hat er verloren.
- 2) Beide Spieler legen ihre geworfenen Würfel dann mit den gewürfelten Werten auf ihr *Spielertableau*: die *Angriffswürfel* kommen auf die Felder „Angriff“, die *Verteidigungswürfel* auf die Felder „Verteidigung“ und die *Lebenswürfel* natürlich auf die Felder „Leben“ (die Zahlen auf den Feldern zeigen nur die Reihenfolge an, in der du die Würfel vom höchsten zum niedrigsten Wert anordnen kannst).

Die *Gefechtsphase* und die *Farbregeln* lassen wir erst mal außer Acht und gehen direkt zur letzten Phase der *Runde* über.

PHASE 3: SCHADEN

- 1) Jeder Spieler zieht die Gesamtaugenzahl seiner *Verteidigungswürfel* von der Gesamtaugenzahl der *Angriffswürfel* des Gegners ab, um zu sehen, wie viel *Schaden* er einstecken muss.
- 2) Jeder Spieler zieht dann so viele Punkte von seinen *Lebenswürfeln* ab, wie er *Schadenspunkte* erhalten hat. Dabei kann der Spieler selbst entscheiden, wie er der *Schaden* auf seine *Lebenswürfel* verteilt (er muss aber in jedem Fall so viele Punkte abziehen, wie er *Schaden* erhalten hat).
- 3) Jeder *Lebenswürfel*, der auf Null reduziert wurde, wird in den *Abgrund* gelegt. Würfel im *Abgrund* sind zerstört und für den Rest der *Partie* aus dem Spiel. Wenn ein Spieler keine *Lebenswürfel* mehr im Spiel hat, hat er verloren. Wenn beide Spieler gleichzeitig ihren letzten *Lebenswürfel* verlieren, endet die *Partie* in einem Unentschieden.
- 4) Jetzt legen die Spieler ihre Würfel aus der *Schlacht* (alle außer den *Lebenswürfeln*) in die *Schwebe*.



Hier ist die *Runde* zu Ende, und beide Spieler nehmen ihre Würfel aus der *Schwebe* zurück in die Hand. Jeder Spieler darf außerdem einen *Lebenswürfel* aus der *Schlachtzone* zurück in die Hand nehmen, solange noch mindestens ein *Lebenswürfel* in der *Lebenszone* bleibt. Dann fängt die nächste *Runde* an, wieder mit der *Schlachtphase*.

ZAC: Wenn das alles so einfach ist, warum haben die Würfel dann all die unterschiedlichen *Formen* und *Farben*?

DOT: Die sind für das *Gefecht* wichtig, das zwischen der *Schlacht* und der *Schadensphase* stattfindet. Das funktioniert folgendermaßen...

PHASE 2: GEFECHT

DOT: Wir haben jetzt einige unserer 9 Würfel geworfen und auf das *Spielertableau* gelegt, aber wir haben die restlichen Würfel noch *in Reserve* (also in der Hand). Jetzt startet der Spieler, der mehr Würfel *in Reserve* hat (bei Gleichstand derjenige mit mehr *Lebenspunkten*), das erste *Duell* der *Gefechtsphase*. Wenn das erste *Duell* des *Gefechts* vorbei ist, kann der Gegner das nächste *Duell* starten. In der *Gefechtsphase* nutzen die Spieler die *Effekte* ihrer Würfel, die auf dem *Spielertableau* zusammengefasst sind. Diese *Effekte* müssen immer ein *Ziel* haben, d. h. einen Würfel, auf den der *Effekt* angewendet werden soll. Ein Würfel ist dann erfolgreich, wenn er mehr würfelt als der Zielwürfel. Bei Gleichstand gewinnt der Zielwürfel („Gleichstandsregel“).

Wenn ich (DOT) zum Beispiel mehr Würfel *in Reserve* habe als du (ZAC), darf ich das erste *Duell* starten:

- 1) DOT wählt einen Würfel aus seiner *Reserve*, nennt einen (eigenen oder gegnerischen) *Zielwürfel* im Spiel und wirft den Würfel. Dann legt DOT seinen Würfel auf das Feld *Gefecht 1*.
- 2) ZAC kann jetzt reagieren, indem er einen seiner *Reservewürfel* wirft und auf das Feld *Gefecht 1* auf seinem *Spielertableau* legt. ZAC darf mit diesem Würfel nur auf DOTs *Gefechtswürfel* zielen oder auf einen Würfel, auf den DOT in diesem *Duell* bereits gezielt hat. Es kann auch sein, dass ZAC (noch) nicht reagieren will, oder es gar nicht kann, weil er keinen geeigneten Würfel *in Reserve* hat.
- 3) Wenn ZAC reagiert, kann DOT darauf wieder reagieren, indem er einen zweiten Würfel wirft. Auch dieser Würfel kann nur auf Würfel zielen, die auf *Gefecht-Feldern* liegen, oder auf Würfel, auf die in diesem *Duell* bereits gezielt wurde. DOT legt seinen zweiten Würfel dann auf das Feld *Gefecht 2* auf seinem *Tableau*.
- 4) ZAC kann jetzt (und das ist dann der letzte Wurf in diesem *Duell*) auch noch einen zweiten Würfel werfen, für den die gleichen *Ziel-Regeln* wie für DOTs zweiten Würfel gelten (siehe Punkt 3).
- 5) Jetzt wird das *Duell* ausgewertet. Dazu werden die *Effekte* aller Würfel angewendet, die im *Duell* geworfen wurden, und zwar vom letzten geworfenen Würfel rückwärts bis zum ersten Würfel des *Duels*.

ZAC: Ok, kannst du mir mal ein Beispiel geben?



DOT: Sagen wir, ich werfe einen *Zerstörer* und ziele damit auf einen deiner *Angriffswürfel* im Spiel, und du reagierst, indem du einen *Neutralisierer* wirfst und damit auf meinen *Zerstörer* zielst. Und sagen wir, wir verzichten beide darauf, einen zweiten Würfel zu werfen. Jetzt werten wir das *Duell* aus, indem wir zuerst deinen *Neutralisierer* betrachten: wenn er gegen meinen *Zerstörer* erfolgreich ist (also eine höhere Zahl würfelt), wird der *Zerstörer* in die *Schwebel* gelegt (das ist der *Effekt* des *Neutralisierers*). Und deshalb kann dann mein *Zerstörer* sein *Ziel* nicht mehr zerstören (das wäre der *Effekt* des *Zerstörers*), egal was er gewürfelt hat. Wenn dein *Neutralisierer* allerdings nicht erfolgreich ist, kannst du seinen *Effekt* nicht anwenden. Dann würden wir mit der Auswertung weiter gehen zu meinen *Zerstörer*. Wenn der *Zerstörer* gegen sein *Ziel* erfolgreich ist, wird dein *Angriffswürfel* in den *Abgrund* gelegt (und ist damit aus dem Spiel).

Ach, und noch etwas: der Wert eines Würfels im Spiel kann nie höher als 6 oder niedriger als 1 sein. Wenn du zum Beispiel im *Gefecht* mit einem *Sturm* eine 4 würfelst und der *Zielwürfel* eine 3 zeigt, kannst du den Wert des *Zielwürfels* um 4 erhöhen oder verringern. Wenn du ihn erhöhen willst, zeigt der *Zielwürfel* danach eine 6 (3+4= 6!). Wenn du ihn verringern willst, zeigt der *Zielwürfel* danach eine 1 (3-4=1!). Die *Lebenswürfel* in der *Lebenszone* sind hier eine Ausnahme: wenn ihr Wert auf oder unter Null reduziert wird, werden sie sofort in den *Abgrund* gelegt.

ZAC: O.k., so weit verstanden. Was passiert denn, wenn das erste *Duell* vorbei ist?

DOT: Die Würfel, die jetzt noch auf den *Gefecht*-Feldern liegen, werden in die *Schwebel* gelegt, und dann hast du das Recht, das nächste *Duell* zu starten.

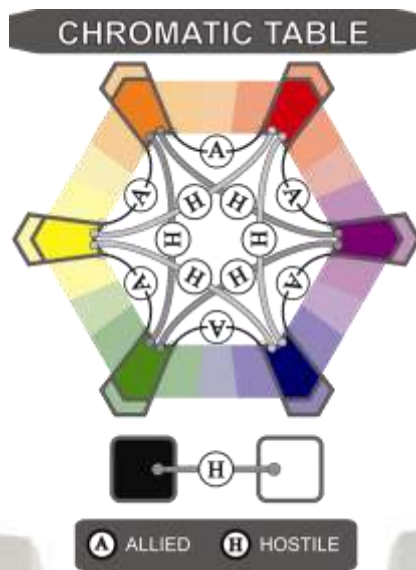
ZAC: Gut, und wann ist die *Gefechtsphase* zu Ende? Wie viele *Duelle* kann es denn geben?

DOT: Die *Gefechtsphase* endet, wenn kein Spieler mehr Würfel *in Reserve* hat oder wenn keiner ein weiteres *Duell* starten möchte/darf. Denk daran, dass ein Spieler, der während eines *Gefechts* einmal auf sein Recht verzichtet hat, ein *Duell* zu starten, für den Rest des *Gefechts* kein weiteres *Duell* mehr starten, sondern nur noch reagieren darf. Sein Gegner darf dann so viele *Duelle* hintereinander starten, wie er möchte.

ZAC: Na, da hattest du wohl recht, dass die *Gefechtsphase* komplexer ist als die anderen beiden. Das werde ich mir nochmal in Ruhe in der Spielregel durchlesen.

DOT: Spielen lässt sich die Phase aber viel leichter als erklären. Du wirst die Regeln und die Strategien hinter dem Spiel viel schneller drauf haben, als du meinst. Am Anfang jeder *Runde* entscheidest du, welche Würfel du in der *Schlacht*, und welche du im *Gefecht* verwenden willst. Du kannst mal 6 Würfel *in Reserve* behalten und mal alle in die *Schlacht* werfen. Es kommt immer darauf an, welche Strategie du verfolgst, welche Strategie dein Gegner verfolgt und welche Situationen sich aus diesen verschiedenen Strategien ergeben.

Und vergiss nicht, dass ich die Phasen nicht chronologisch erklärt habe (*Schlacht*, *Schaden*, *Gefecht*). Die richtige Reihenfolge im Spiel ist: Phase 1 - *Schlacht*, Phase 2 - *Gefecht*, Phase 3 - *Schaden*.



DIE FARBEN, DIE 1 REGEL UND DIE SPEZIALISIERUNGEN

ZAC: O.k., jetzt bleiben nur noch die *Farben* und ihre *Boni*, richtig? Die sind doch im *Farbenrad* auf dem *Spielertableau* aufgeführt, wenn ich nicht irre.

DOT: Genau. Zuerst solltest du wissen, dass die *Farben* in einem bestimmten Verhältnis zueinander stehen: zwei *Primärfarben* sind die „Eltern“ einer *Mischfarbe*, und eine *Mischfarbe* ist das „Kind“ zweier *Primärfarben*. Das ist einfacher, als es sich anhört. Überleg einfach, wie man Malfarben auf einer Palette mischt. Rot und Blau sind zum Beispiel die Eltern von Lila, und Grün ist das Kind von Gelb und Blau. Schwarz und Weiß sind mit keiner anderen Farbe verwandt.

Je nach ihrem Verhältnis zueinander sind die *Farben verbündet* (z. B. die Eltern mit ihren Kindern und umgekehrt), *verfeindet* (z. B. die *Farben* derselben Kategorie untereinander: Rot, Gelb und Blau sind *verfeindet*, Grün, Lila und Orange sind *verfeindet*, und Schwarz und Weiß sind *verfeindet*) oder *neutral* zueinander (alle *Farben*, die weder *verbündet* noch *verfeindet* sind, z. B. Gelb und Lila).

ZAC: Gut, aber wofür brauchen wir diese Einteilung?

DOT: Immer, wenn ein Spieler eine „1“ würfelt, wendet er, wenn möglich, den Bonus der Würfelfarbe an (die *Farbboni* sind auf der Rückseite des *Spielertableaus* um das *Farbenrad* herum aufgeführt), und zwar auf einen seiner *verbündeten* Würfel *im Spiel* (aber nie auf den Würfel, der die „1“ gewürfelt hat, selbst). Diese Regel wird „1er-Regel“ genannt und muss immer sofort angewendet werden, unmittelbar nachdem der Würfel geworfen wurde und noch bevor irgendein anderer *Effekt* (z. B. der *Effekt* eines Würfels im *Gefecht*) angewendet wird.

In einigen *Erweiterungsschachteln* wirst du übrigens *seltene Würfel* finden, deren Besonderheit ist, dass sie ihren *Farbbonus* auch bei einer gewürfelten „2“ auslösen. Weitere Einzelheiten dazu stehen im Regelheft, das du

kostenlos von www.irondie.com runterladen kannst.

ZAC: Klasse, also bekomme ich bei einem unglücklichen Wurf einen *Bonus*, solange ich mein *Set* sinnvoll zusammengestellt habe.

DOT: So ist es. Deshalb ist es nicht nur wichtig, welche *Würfeltypen* du in deinem *Set* hast, sondern auch welche *Farbe* sie haben, damit sie zueinander passen. Ein einfarbiges *Set* zieht den größten Nutzen aus dieser Regel, wird aber auch etwas vorhersehbarer.

ZAC: O.k., jetzt weiß ich, wofür es die verschiedenen *Farben* gibt. Aber ist ein blaugelbes *Set* nicht das gleiche wie ein grünes *Set* und ein rot-gelbes *Set* das gleiche wie ein oranges?

DOT: Nicht ganz, denn die *Farben* haben auch noch eine zweite Bedeutung, und zwar die *Spezialisierung*. Du findest sie in der Liste auf der Rückseite des *Spielertableaus*, in der die *Effekte* der *Würfeltypen* aufgeführt sind. Wie du da sehen kannst, ist Schwarz auf den *Zerstörer* spezialisiert, Rot auf den *Sturm* etc. Ein *spezialisierter* Würfel ignoriert die Gleichstandsregel, die wir oben in der *Gefechtsphase* besprochen haben. Das bedeutet, dass ein spezialisierter Würfel im Vergleich zu seinem Zielwürfel auch bei Gleichstand erfolgreich ist (außer der *Zielwürfel* ist von *verfeindeter* Farbe).

Zwei Beispiele dazu: ein schwarzer *Zerstörer*, der auf einen gelben *Würfel* zielt, ist auch erfolgreich, wenn er dieselbe Zahl würfelt wie der *Zielwürfel*, da Schwarz auf *Zerstörer* spezialisiert ist. Wenn ein schwarzer *Zerstörer* aber auf einen weißen *Würfel* zielt, bleibt die *Gleichstandsregel* in Kraft, da Weiß und Schwarz *verfeindet* sind; der schwarze *Zerstörer* wäre bei Gleichstand also nicht erfolgreich gegen den weißen *Würfel*.

ZAC: Ein *spezialisierter* Würfel ist also besser als die anderen! Dann nehme ich doch am besten nur *spezialisierte* Würfel in mein *Set*.

DOT: Nicht unbedingt, denn dann würdest du fast nie von der *1er-Regel* profitieren. Bei IRONDIE wollen all diese Aspekte taktisch gegeneinander abgewogen werden, und das wirst du erst mit ein bisschen Erfahrung gut hinbekommen. Und vergiss nicht, dich auf www.irondie.com umzusehen. Da gibt es eine ausführliche Spielregel und *Spielertableaus* in anderen *Farben* als PDF-Downloads und viele Tipps rund um Spielstrategie und *Setbau*. Außerdem kannst du online deine zusammengestellten *Sets* mit denen anderer Spieler vergleichen. Ist jetzt alles klar?

ZAC: Äh...

DOT: Lass uns einfach eine Partie spielen. Dabei lernt man es wirklich am besten. Außerdem spielen wir hier mit Würfeln und nicht Schach, du wirst also das Anfängerglück auf deiner Seite haben.

