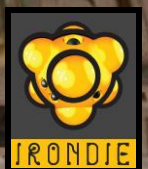


SPIELREGEL

 IRONDIE

VER 1.4

OKTOBER 2010





IRONDIE - Regeln

Oktober 2010

EIN WÜRFELSPIEL



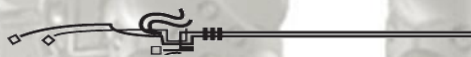
IRONDIE ist ein spannendes Gesellschaftsspiel, bei dem zwei (oder mehr) Spieler mit kunstvoll gestalteten Metallwürfeln Kämpfe austragen. Jeder der sammelbaren Würfel hat eine bestimmte Kombination aus Form, Farbe und Funktion. Ihre einzigartige Gestaltung macht die Würfel aber alleine schon zu Sammlerstücken.

Die Regeln von IRONDIE lassen sich in ein paar Minuten lernen, aber durch die Vielfalt der möglichen Würfel-Kombinationen ist jedes Spiel wieder anders. Du kannst immer neue Zusammenstellungen ausprobieren und so deine Spielstrategien erweitern und verbessern.

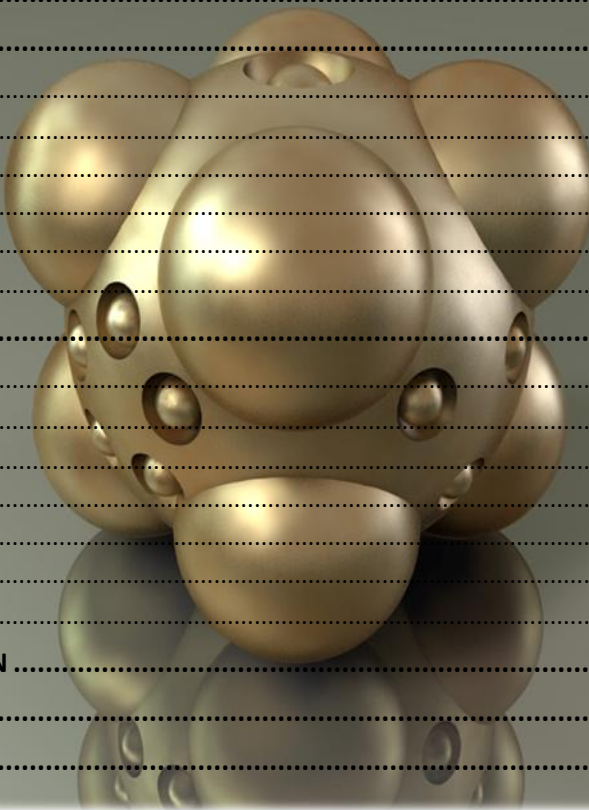
Keine zwei IRONDIE-Partien sind identisch. Es liegt an dir, ein erfolgreiches Würfel-Set zusammenzustellen. Hast du die richtige Strategie, um deinen Gegner zu besiegen? Jedes Spiel ist eine neue Herausforderung, die mit Geschick und einem Quäntchen Glück gemeistert werden kann.



INHALT



DAS SPIEL	1
DIE WÜRFEL	1
DIE FARBEN	3
VERWANDTSCHAFT.....	3
DAS FARBENRAD.....	3
FARBONUS	4
SELTENE WÜRFEL.....	4
DAS SPIELERTABLEAU	4
ABLAUF EINES SPIELS	5
VOR DEM SPIEL.....	5
DAS SPIEL	5
PHASE 1: SCHLACHT	5
PHASE 2: GEFECHT.....	6
PHASE 3: SCHADEN	7
PHASE 4: ENDE DER RUNDE	7
SPIELENDE	7
SPIEL MIT MEHR ALS 2 SPIELERN	7
DIE GOLDENEN REGELN	8
TURNIERREGELN	8



www.irondie.com



DAS SPIEL

IRONDIE ist ein taktisches Würfelspiel hoch. Jede Würfelform hat eine bestimmte Funktion, die durch die Farbe des Würfels noch einmal differenziert wird. Anders als in anderen Würfelspielen ist bei IRONDIE nicht das Glück der entscheidende Faktor. Viel wichtiger ist, die eigenen Würfel und die unterschiedlichen Funktionen strategisch geschickt zusammenzustellen.

Vor dem Spiel stellt sich jeder Spieler aus seinen Würfeln ein eigenes Set zusammen. Durch die Vielzahl der Kombinationen aus Formen und Farben der Würfel können nahezu endlos viele verschiedene Sets entstehen, und jedes Set wird seine ganz eigene Strategie verfolgen.

Für sein Set sucht sich jeder Spieler genau 9 Würfel aus. Wenn das Spiel beginnt, entscheidet jeder Spieler für sich, wie viele seiner 9 Würfel er erst mal in der Hand behalten möchte und wie viele er gleich zu Beginn werfen möchte. Diese Würfel werden von beiden Spielern gleichzeitig in die Schlacht geworfen: Die Angriffswürfel fügen dem Gegner Schaden zu, die Verteidigungswürfel blocken die Angriffe des Gegners, und die Lebenswürfel geben an, wie viel Energie jeder Spieler hat. Wenn ein Spieler keine Lebenswürfel mehr im Spiel hat, hat er verloren.

Die Würfel, die ein Spieler nicht in die Schlacht geworfen, sondern in der Hand behalten hat, sind seine Reserve. Ihre verschiedenen Fähigkeiten können später in der Gefechtsphase eingesetzt werden, um Würfel in der Schlacht zu beeinflussen.

Zum Beispiel kann ein Spieler im Gefecht mit einem Geschoss-Würfel auf einen im Spiel befindlichen Würfel des Gegners zielen. Wenn der Spieler mit dem Geschoss eine höhere Zahl würfelt als der Würfel des Gegners zeigt, kann er 2 Punkte vom Würfel des Gegners abziehen; wenn das Würfelergebnis niedriger ist, kann er immerhin noch 1 Punkt abziehen.

Am Ende einer Runde vergleichen die Spieler ihre Angriffs- und Verteidigungswürfel. Hat ein Spieler mehr Angriff als der Gegner Verteidigung, zieht der Gegner die Differenz von seinen Lebenswürfeln ab.

DIE WÜRFEL

WÜRFELEIGENSCHAFTEN							
KLASSE	NAME	FORM	SPECIALISIERUNG	ZIEL	VERGLEICH	EFFEKT BEI ERFOLG	EFFEKT BEI MISSERFOLG
ANGRIFF	ZERSTÖRER		SCHWARZ	1 Würfel IM SPIEL	>	Zielwürfel in den ABGRUND	ZERSTÖRER in den ABGRUND
	STURM		ROT	1 ANGRIFFS-Würfel IM SPIEL	>	+/- Würfelergebnis des STURMS auf den Zielwürfel	+1/-1 auf den Zielwürfel
	GESCHOSS		LILA	1 Würfel IM SPIEL	>	-2 auf den Zielwürfel	-1 auf den Zielwürfel
VERTEIDIGUNG	NEUTRALISIERER		BLAU	1 Würfel IM SPIEL	>	Zielwürfel in die SCHWEBE	-
	BARRIERE		GRÜN	1 VERTEIDIGUNGS-Würfel IM SPIEL	>	+/- Würfelergebnis der BARRIERE auf den Zielwürfel	+1/-1 auf den Zielwürfel
	VERSTÄRKUNG		WEISS	1 Würfel IM SPIEL	>	+3 auf den Zielwürfel	+1 auf den Zielwürfel
LEBEN	SCHWARM		ORANGE	Alle gegnerischen VERTEIDIGUNGS-Würfel IN DER SCHLACHT	<	-2 auf jeden Zielwürfel	-
	FESTUNG		GELB	Alle gegnerischen ANGRIFFS-Würfel IN DER SCHLACHT	<	-2 auf jeden Zielwürfel	-
	WIEDERBELEBUNG		-	1 Würfel in der eigenen SCHWEBE	∅	Zielwürfel in die SCHLACHT mit Würfelergebnis der WIEDERBELEBUNG	-



1. KLASSE:

Die 9 Würfelsorten sind in 3 KLASSEN unterteilt, die bestimmen, wie die einzelnen Würfel in der SCHLACHT eingesetzt werden können:

- ANGRIFFSWÜRFEL:** Auf ihren Seiten zeigen Dreiecke die Zahlen 1-6 an. Sie können dem Gegner SCHADEN zufügen.
- VERTEIDIGUNGSWÜRFEL:** Auf ihren Seiten zeigen Punkte die Zahlen 1-6 an. Sie wehren den Schaden der gegnerischen ANGRIFFSWÜRFEL ab.
- LEBENSWÜRFEL:** Auf ihren Seiten zeigen Ziffern die Zahlen 1-6 an. Sie geben die Lebenspunkte eines Spielers an, d. h. wie viel Schaden ein Spieler aushält, bevor er besiegt ist. Wenn ein Spieler keine LEBENSWÜRFEL mehr im Spiel hat, hat er verloren.

2. NAME UND FORM:

Jede der neun Würfelsorten hat eine eigene FORM und kann im GEFECHT ganz bestimmte EFFEKTE bewirken.

3. SPEZIALISIERUNG:

Hier kommen FORM und FARBE der Würfel zusammen. Jede FORM, d. h. jede Würfelsorte ist auf eine FARBE spezialisiert, in der ihr EFFEKT besonders stark ist. Ein Würfel mit der spezialisierten Kombination aus FORM und FARBE (siehe „WÜRFELEIGENSCHAFTEN“ oben) gewinnt DUELLE auch bei Gleichstand, außer er zielt auf einen Würfel VERFEINDETER Farbe (siehe „DIE FARBEN“ unten).

4. ZIEL:

Bezeichnet den/die Würfel, auf den/die der EFFEKT eines in der GEFECHTS-Phase geworfenen Würfels angewendet werden kann.

5. VERGLEICH:

Der Ausgang eines DUELLS in der GEFECHTSPHASE hängt vom VERGLEICH des geworfenen Würfels mit seinem ZIEL ab. Es gibt drei verschiedene Arten, auf die festgestellt werden kann, ob ein Würfel im DUELL erfolgreich war:

- (höher):** wenn der geworfene Würfel eine höhere Zahl zeigt als der ZIEL-Würfel, ist es ein Erfolg; andernfalls ist es ein Misserfolg.
- (niedriger):** wenn der geworfene Würfel eine niedrigere Zahl zeigt als der ZIEL-Würfel, ist es ein Erfolg; andernfalls ist es ein Misserfolg.
- ∅ (egal):** der EFFEKT wird angewendet, egal welche Zahl gewürfelt wurde.

6. EFFEKT:

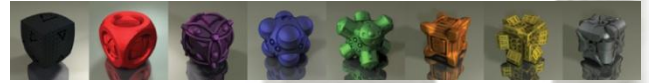
Bezeichnet die Aktion, die ein Spieler, je nach Ergebnis des VERGLEICHS, ausführen darf.



DIE FARBEN

Es gibt 8 verschiedene Würfelfarben in 3 KATEGORIEN:

- 3 PRIMÄRFARBEN (ROT, BLAU, GELB),
- 3 MISCHFARBEN (LILA, GRÜN, ORANGE)
- 2 NICHT-FARBEN (SCHWARZ, WEISS).



HINWEIS: Wenn man zwei Primärfarben mischt, erhält man eine Mischfarbe (Blau und Gelb ergeben Grün). In diesem Zusammenhang werden die Primärfarben auch Eltern genannt und die aus ihnen gemischte Farbe Kind.

Die Farben der Würfel sind für zwei Dinge relevant: die VERWANDTSCHAFT und der FARBBONUS:

VERWANDTSCHAFT

Jede Farbe hat VERBÜNDETE, VERFEINDETE und NEUTRALE Farben.

1. VERBÜNDET:

- Jede PRIMÄRFARBE ist mit sich selbst und mit seinen beiden MISCHFARBEN VERBÜNDET.
- Jede MISCHFARBE ist mit sich selbst und den beiden PRIMÄRFARBEN, aus denen sie entsteht, VERBÜNDET.
- SCHWARZ und WEISS sind jeweils nur mit sich selbst VERBÜNDET.

2. VERFEINDET:

Farben derselben Kategorie sind untereinander VERFEINDET:

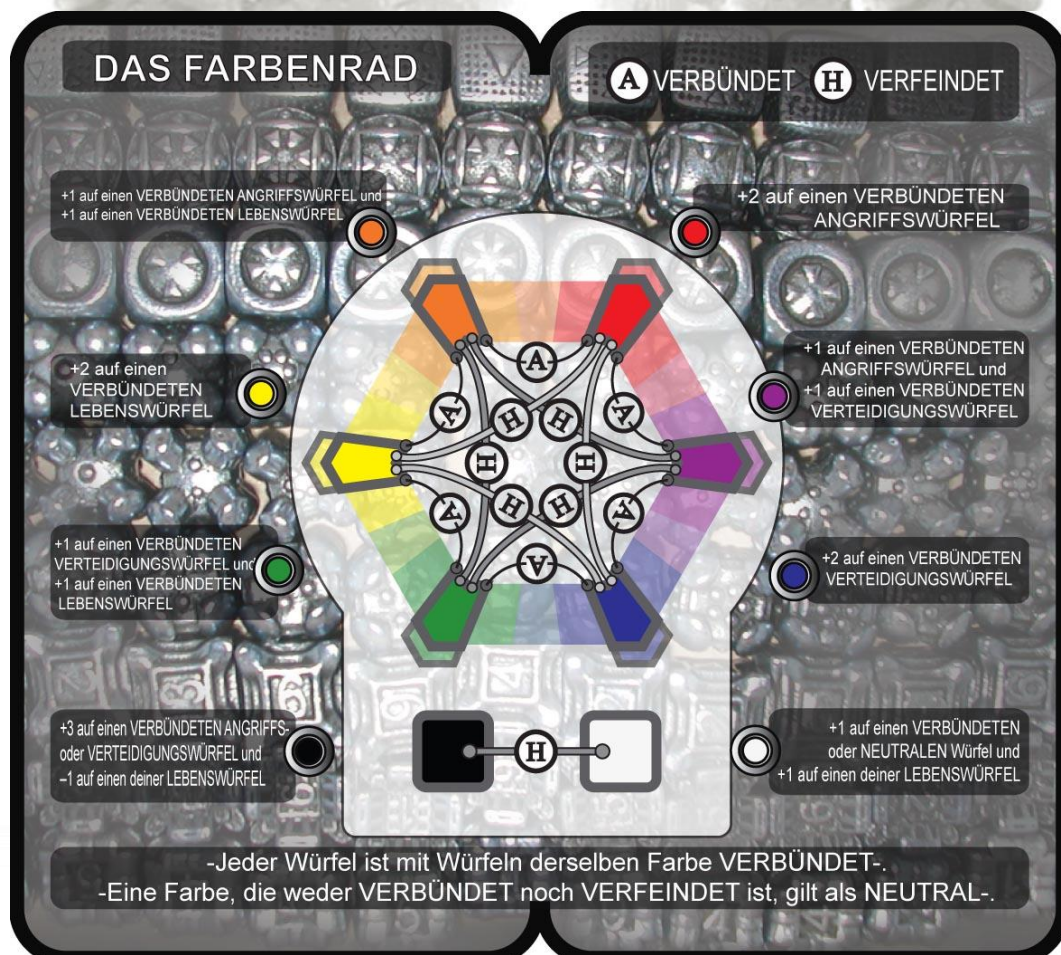
- Alle PRIMÄRFARBEN sind untereinander VERFEINDET.
- Alle MISCHFARBEN sind untereinander VERFEINDET.
- SCHWARZ und WEISS sind VERFEINDET.

3. NEUTRAL:

Farben, die weder VERBÜNDET noch VERFEINDET sind, sind NEUTRAL zueinander.



DAS FARBENRAD



FARBONUS

Wenn ein Spieler eine „1“ würfelt (egal ob in der SCHLACHT oder im GEFECHT), muss er sofort, wenn möglich, den Bonus der Farbe des Würfels, der die 1 gewürfelt hat, auf einen (oder zwei) seiner Würfel IM SPIEL anwenden.

- Ein Würfel darf seinen FARBBONUS nie auf sich selbst anwenden.
- Ein Würfel, auf den ein FARBBONUS angewendet werden soll, muss die Bedingungen an KLASSE und FARBE erfüllen, die auf dem FARBENRAD angegeben sind.
 - Wenn kein Würfel IM SPIEL ist, der die Bedingungen erfüllt, wird der BONUS nicht angewendet.
 - Wenn ein Würfel mehr als einem anderen Würfel einen FARBBONUS geben kann (z. B. bei MISCHFARBEN) und es nur Kandidaten für einen der BONI gibt, wird nur dieser BONUS angewendet.
- Details zur Anwendung des FARBBONUS in der SCHLACHTPHASE, siehe unten „Phase 1: Schlacht“.

SELTENE WÜRFEL

In manchen Erweiterungsschachteln (EXPANSION STICKS) ist einer der 3 Würfel ein seltener Würfel. Ein seltener Würfel unterscheidet sich von normalen Würfeln durch eine dekorative Lasergravur. Im Gegensatz zu normalen Würfeln, die ihren FARBBONUS nur bei einer gewürfelten „1“ auslösen, lösen seltene Würfel ihren FARBBONUS auch bei einer „2“ aus.

Jedes SET darf maximal 3 seltene Würfel enthalten.

BEISPIEL: Immer wenn ich mit einem normalen roten Würfel eine „1“ würfle, muss ich 2 Punkte zu einem meiner ANGRIFSWÜRFEL addieren. Und ich addiere 2 Punkte zu einem meiner ANGRIFSWÜRFEL, wenn ich auf einem seltenen roten Würfel eine „1“ oder eine „2“ würfle.

DAS SPIELERTABLEAU

Das Spielertableau ist in vier Zonen unterteilt:

- Zone A:** Lebenspunkte (LEBEN) 1 bis 7 und Gefechtspunkte (GEFECHT) 1 bis 2.
- Zone B:** Angriffs- und Verteidigungspunkte (Angriff/Verteidigung) 1 bis 9.
- Zone C:** Abgrundpunkte (Abgrund) 1 bis 8 und das IRONDIE-Logo.
- Zone D:** Schwebepunkte (Schwebe) 1 bis 8.

IRONDIE is a registered trademark 2010 (TM).
www.irondie.com

Das SPIELERTABLEAU ist in die folgenden vier ZONEN aufgeteilt:

- SCHLACHT:** hierher werden die Würfel gelegt, die in der SCHLACHTPHASE gewürfelt werden. Diese ZONE ist in drei kleinere Zonen unterteilt: **ANGRIFF**, **VERTEIDIGUNG** und **LEBEN**, für die Würfel der entsprechenden Klasse.
- GEFECHT:** hierher werden die Würfel gelegt, die in der GEFECHTSPHASE gewürfelt werden.

- C) **SCHWEBE:** Würfel, die hierher gelegt werden, nimmt jeder Spieler am ENDE DER RUNDE wieder in die Hand. In die SCHWEBE gelegt werden
- Würfel, die in der GEFECHTSPHASE geworfen wurden und deren DUELL gerade abgehandelt wurde,
 - die ANGRIFFS- und VERTEIDIGUNGSWÜRFEL aus der SCHLACHTZONE am Ende der SCHADENSPHASE.
- D) **ABGRUND:** hierher werden die Würfel gelegt, die komplett aus dem Spiel sind.
In den ABGRUND gelegt werden Würfel, die
- in der GEFECHTSPHASE zerstört wurden (z. B. durch den EFFEKT eines ZERSTÖRERS),
 - die LEBENSWÜRFEL in der SCHLACHT-ZONE, die den Wert null oder weniger haben.

HINWEIS: Wenn ihr das Spielertableau benutzt, ist es leichter, den Überblick zu behalten, wenn ihr eure Würfel in aufsteigender bzw. absteigender Reihenfolge anordnet. Die ANGRIFFSWÜRFEL und die LEBENSWÜRFEL könnten in absteigender Reihenfolge von links nach rechts angeordnet werden, und die VERTEIDIGUNGSWÜRFEL in absteigender Reihenfolge von rechts nach links.



ABLAUF EINES SPIELS



VOR DEM SPIEL

IRONDIE ist in erster Linie als 2-Personen-Spiel konzipiert, kann aber auch mit mehreren gespielt werden. Hier folgen zunächst die Regeln für das 2-Personen-Spiel. Die zusätzlichen Regeln für das Mehr-Personen-Spiel folgen auf Seite 7. Jeder Spieler stellt sich vor dem Spiel sein eigenes SET zusammen. Ein SET besteht immer aus genau 9 Würfeln, worunter mindestens 1 Würfel jeder KLASSE ist (also mindestens ein ANGRIFFSWÜRFEL, ein VERTEIDIGUNGSWÜRFEL und ein LEBENSWÜRFEL).

Bevor das Spiel beginnt, zeigt jeder Spieler seinem Gegner 30 Sekunden lang sein SET.

DAS SPIEL

Ein Spiel besteht aus mehreren RUNDEN. Jede RUNDE ist in vier PHASEN unterteilt:

- SCHLACHT,
- GEFECHT,
- SCHADEN,
- ENDE DER RUNDE.



PHASE 1: SCHLACHT

- Jeder Spieler teilt sein SET geheim in zwei beliebig große Gruppen (eine davon kann auch 0 Würfel enthalten).
- Die Spieler werfen gleichzeitig alle Würfel einer der beiden Gruppen; die andere Gruppe behalten sie in RESERVE (d. h. verdeckt in der Hand). Die Würfel der ersten Gruppe kommen INS SPIEL, die Würfel in RESERVE werden später, in der GEFECHTSPHASE, benutzt.
- Jetzt werden die Würfel IM SPIEL in ihre jeweiligen ZONEN gelegt: die ANGRIFFS-Würfel in die ANGRIFFSZONE, die VERTEIDIGUNGS-Würfel in die VERTEIDIGUNGSZONE und die LEBENS-Würfel in die LEBENSZONE.
- Anschließend prüfen die Spieler ihre Würfelergebnisse. Jeder Würfel der eine „1“ gewürfelt hat (und jeder seltene Würfel, der eine „1“ oder „2“ gewürfelt hat), löst seinen FARBBONUS aus (siehe DAS FARBENRAD). Zuerst wendet der Spieler mit PRIORITÄT (siehe unten) alle seine FARBBONI an, nach ihm sein Mitspieler alle seine FARBBONI.

Wenn ein FARBBONUS das Würfelergebnis eines Würfels verändert, der selbst auch einen FARBBONUS auslöst, wird der FARBBONUS dieses zweiten Würfels trotzdem noch angewendet (falls möglich), auch wenn dieser Würfel jetzt eine andere Zahl zeigt.

So könnten zum Beispiel zwei BLAUE BARRIEREN, die beide eine „1“ gewürfelt haben, ihren FARBBONUS auf den jeweils anderen anwenden. Beide BARRIEREN würden dann eine 3 zeigen.

- Wenn alle FARBBONI abgehandelt sind, ist die SCHLACHTPHASE zu Ende, und die GEFECHTSPHASE beginnt.
- Wenn kein Spieler Würfel in RESERVE hat, wird die GEFECHTSPHASE übersprungen, und es folgt sofort die SCHADENSPHASE.

PRIORITÄT Ein Spieler, der PRIORITÄT hat, hat das Recht, in bestimmten Phasen des Spiels als erster Spieler zu handeln. Dies sind insbesondere die GEFECHTSPHASE und das Anwenden der FARBBONI. PRIORITÄT hat derjenige Spieler, der:

- die meisten Würfel in RESERVE hat;
- bei Gleichstand derjenige, der mehr Lebenspunkte hat;
- herrscht auch hier Gleichstand, werfen die Spieler je einen Würfel, und der Spieler mit der höchsten Zahl hat PRIORITÄT (bei gleicher Zahl wird erneut gewürfelt).

In der GEFECHTSPHASE können Spieler die Würfel werfen, die sie in RESERVE (in der Hand) haben, um deren EFFEKTE zu nutzen (die EFFEKTE der verschiedenen Würfelsorten sind oben unter „Würfleigenschaften“ beschrieben).

ABFOLGE DER DUELLE IN DER GEFECHTSPHASE

- Jede GEFECHTSPHASE besteht aus einem oder mehreren DUELLEN. Pro DUELL darf jeder Spieler bis zu 2 Würfel werfen.
- Der Spieler, der in einem DUELL den ersten Würfel wirft, ist der OFFENSIVE Spieler; sein Gegner ist der DEFENSIVE Spieler. Diese Rollenverteilung wechselt nach jedem DUELL: der DEFENSIVE Spieler hat dann das Recht, im nächsten DUELL der OFFENSIVE Spieler zu werden.
- Wenn ein Spieler auf sein Recht verzichtet, der OFFENSIVE Spieler zu werden, d. h. im nächsten DUELL den ersten Würfel zu werfen, verliert er dieses Recht für den Rest der laufenden GEFECHTSPHASE. Der Spieler darf in dieser Phase nur noch als DEFENSIVER Spieler agieren.
- Im ersten DUELL jeder GEFECHTSPHASE hat der Spieler mit PRIORITÄT (siehe „Phase 1: Schlacht“ oben) das Recht, der OFFENSIVE Spieler zu werden.
- Die GEFECHTSPHASE endet, wenn:
 - alle Spieler auf ihr Recht verzichtet haben, der OFFENSIVE Spieler zu werden, oder
 - kein Spieler mehr Würfel in RESERVE hat.
- Nach dem Ende der GEFECHTSPHASE beginnt die SCHADENSPHASE.

ABLAUF EINES DUELLS

1. Der OFFENSIVE Spieler wählt einen seiner RESERVE-Würfel, zeigt ihn seinem Gegner und nennt den/die Würfel, auf den/die er damit ZIELT. Je nachdem, was für einen Würfel er wirft, darf er nur auf bestimmte andere Würfel zielen (wie oben unter „Die Würfel“ in der Spalte „ZIEL“ aufgeführt). Dann wirft der OFFENSIVE Spieler den Würfel und legt ihn in seine GEFECHTSZONE auf seinem TABLEAU.
2. Der DEFENSIVE Spieler kann entweder:
 - a. reagieren, d. h. einen seiner RESERVE-Würfel wählen, ihn dem Gegner zeigen und das ZIEL des Würfels nennen. Der Spieler darf hierbei nur auf Würfel in der GEFECHTSZONE zielen oder auf Würfel, auf die ein anderer Würfel in der GEFECHTSZONE bereits gezielt hat. Dann wirft der Spieler den Würfel und legt ihn in seiner GEFECHTSZONE auf seinem TABLEAU; oder
 - b. auf seinen ersten Wurf in diesem DUELL verzichten. Der Spieler kann in diesem DUELL dann nur noch maximal 1 Würfel werfen.
3. Der OFFENSIVE Spieler, und nach ihm der DEFENSIVE Spieler, kann dann entweder:
 - a. einen (weiteren) Würfel werfen (wie unter 2a beschrieben); oder
 - b. auf den zweiten Wurf verzichten.

Beispiel: Zac ist der OFFENSIVE Spieler und beginnt das DUELL, indem er seinen ersten Würfel wirft. Dot verzichtet auf seinen ersten Wurf, weil er abwarten will, was Zac mit seinem zweiten Wurf macht. Zac möchte seine übrigen RESERVE-Würfel für spätere DUELLE aufheben und verzichtet auf sein zweiten Wurf. Jetzt nutzt Dot seinen zweiten Wurf, um auf Zacs ersten zu reagieren.

Hinweis: Es kann passieren, dass ein Spieler auf einen Wurf des Gegners reagieren möchte, aber nicht kann, weil er entweder keine Würfel mehr in RESERVE hat oder weil keiner seiner verbleibenden RESERVE-Würfel auf an diesem DUELL beteiligte Würfel zielen darf. Ein Spieler, dessen Gegner keine Würfel mehr in RESERVE hat, darf nach Belieben das laufende DUELL fortführen und/oder weitere DUELLE beginnen, ohne dass sein Gegner reagieren kann.

AUSWERTUNG EINES DUELLS

- Nachdem alle Spieler ihre beiden Würfe genutzt oder auf sie verzichtet haben, endet das laufende DUELL mit der Auswertung der EFFEKTE aller Würfel in der GEFECHTSZONE. Dazu wird für jeden Würfel einzeln geprüft, ob er im VERGLEICH zu seinem ZIEL erfolgreich war oder nicht, und der entsprechende EFFEKT angewendet (siehe „Würfleigenschaften“ oben). Die Auswertung erfolgt rückwärts, vom letzten bis zum ersten Würfel des DUELLS (nach der sogenannten „LIFO“-Methode – „Last In First Out“).
- Hinweis:** Die LIFO-Methode kann dazu führen, dass bei der Auswertung eines Würfels sein ZIEL nicht mehr IM SPIEL ist (z. B. durch den EFFEKT eines NEUTRALISIERERS, der bereits ausgewertet wurde). In dem Fall kann der EFFEKT des Würfels nicht angewendet werden, weil er kein ZIEL mehr hat.
- Wenn alle Würfel des DUELLS ausgewertet sind, legt jeder Spieler die Würfel in seiner GEFECHTSZONE in seine SCHWEBE (eventuell sind einige der im DUELL geworfenen Würfel jetzt nicht mehr in der GEFECHTSZONE, sondern z. B. im ABGRUND, weil sie ZIEL eines erfolgreichen ZERSTÖRERS waren).
 - Wenn alle DUELLE der GEFECHTSPHASE vorbei sind, folgt die SCHADENSPHASE.

PHASE 3: SCHADEN

- Jeder Spieler zählt die Werte seiner ANGRIFFSWÜRFEL und seiner VERTEIDIGUNGSWÜRFEL in der SCHLACHT zusammen.
- Wenn ein Spieler mit seinen ANGRIFFSWÜRFELN auf eine höhere Summe kommt als der Gegner mit seinen VERTEIDIGUNGSWÜRFELN, fügt er dem Gegner Schaden in Höhe der Differenz zu.
- Jetzt ziehen alle Spieler gleichzeitig so viele Punkte von ihren LEBENSWÜRFELN in ihrer LEBENSZONE ab, wie sie Schaden erhalten haben. Jeder Spieler entscheidet, wie er die Schadenspunkte auf seine LEBENSWÜRFEL verteilt. Wenn ein LEBENSWÜRFEL auf Null reduziert wird, wird er sofort in den ABGRUND gelegt.
- Wenn aller Schaden verrechnet ist, legen die Spieler alle ihre ANGRIFFS- und VERTEIDIGUNGSWÜRFEL von der SCHLACHTZONE in die SCHWEBE.

PHASE 4: ENDE DER RUNDE

1. Jeder Spieler kann genau einen LEBENSWÜRFEL aus der SCHLACHTZONE in die Hand nehmen.
2. Jeder Spieler muss alle seine Würfel aus der SCHWEBE in die Hand nehmen.
3. Danach beginnt die nächste RUNDE wieder mit der SCHLACHTPHASE.

SPIELENDE

- Das Spiel endet sofort, wenn (nach der ersten SCHLACHTPHASE) mindestens ein Spieler keine LEBENSWÜRFEL mehr in der LEBENSZONE hat. Der Spieler, der dann noch LEBENSWÜRFEL in seiner LEBENSZONE hat, gewinnt.
- Wenn beide Spieler gleichzeitig keine LEBENSWÜRFEL mehr in der LEBENSZONE haben (zum Beispiel nach der SCHADENSPHASE), endet das Spiel in einem Unentschieden.

SPIEL MIT MEHR ALS 2 SPIELERN

IRONDIE kann auch mit mehr als 2 Spielern gespielt werden. Dann gelten zusätzlich die folgenden Regeln:

- Die Spieler spielen in zwei gleichgroßen Teams gegeneinander, die sich am Tisch gegenüber sitzen.
- Jeder Spieler spielt mit einem eigenen SET, für das die normalen Zusammenstellungsregeln gelten (genau 9 Würfel, mindestens 1 Würfel jeder KLASSE, höchstens 3 seltene Würfel).
- An der SCHLACHTPHASE und der SCHADENSPHASE nehmen alle Spieler gleichzeitig Teil.
- Jedes DUELL hat weiterhin maximal 4 Würfe, 2 für jedes Team (genau wie im 2-Personen-Spiel). Alle Spieler können am selben DUELL teilnehmen.
- Jeder Spieler legt seine Würfel auf seinem eigenen TABLEAU ab.
- Alle Regeln, die im 2-Personen-Spiel für einen einzelnen Spieler gelten, gelten jetzt für das gesamte Team. (Ein Team verliert also erst, wenn kein Teammitglied mehr LEBENSWÜRFEL in der LEBENSZONE hat.)
- Wenn ein Spieler einmal keine LEBENSWÜRFEL mehr in der LEBENSZONE hat, scheidet er nicht aus, sondern spielt normal weiter, solange noch mindestens ein Spieler seines Teams LEBENSWÜRFEL in der LEBENSZONE hat.



DIE GOLDENEN REGELN

Die folgenden „Tricks“ können helfen, einige zentrale Regeln nicht zu vergessen:

MERKREGELN

Die Zahlen auf den Würfeln:

- Auf den ANGRIFFSWÜRFELN werden die Zahlen durch 1-6 **Dreiecke** dargestellt.
- Auf den VERTEIDIGUNGSWÜRFELN werden die Zahlen durch 1-6 **Punkte** dargestellt.
- Auf den LEBENSWÜRFEL werden die Zahlen durch die **Ziffern** 1-6 dargestellt.

ANDERE WICHTIGE REGELN

1. Wenn ein EFFEKT oder FARBBONUS den Wert eines Würfels verändert, gilt das Folgende:
 - a) wenn der Wert auf über 6 angehoben würde, bleibt der Wert eine 6.
 - b) Wenn der Wert auf unter 1 reduziert würde,
 - bleibt der Wert eine 1, wenn es ein ANGRIFFS- oder VERTEIDIGUNGSWÜRFEL ist, oder wenn es ein LEBENSWÜRFEL in der GEFECHTSZONE ist;
 - wird der Würfel in den ABGRUND gelegt, wenn es ein LEBENSWÜRFEL in der LEBENSZONE ist.
2. Der FARBBONUS wird nur ausgelöst, wenn ein Würfel tatsächlich eine „1“ würfelt (oder eine „2“, wenn es ein seltener Würfel ist). Der FARBBONUS wird nicht ausgelöst, wenn ein Würfel durch einen EFFEKT oder FARBBONUS eine „1“ (oder „2“) zeigt.
3. Wenn ein Spieler – in der SCHLACHT oder im GEFECHT – eine „1“ würfelt (oder eine „2“ bei einem seltenen Würfel), muss der FARBBONUS sofort angewendet werden, es sei denn der Spieler hat keine Würfel IM SPIEL, auf die der BONUS angewendet werden kann.

TURNIERREGELN

Bei Turnieren gelten zusätzlich die folgenden Regeln:

Ein Turnier hat zwei Phasen: die erste folgt dem „Schweizer System“.

Nach den Schweizer Runden treffen die besten Spieler in KO-Runden aufeinander (wie viele Teilnehmer in die KO-Runden gelangen, hängt von der Gesamtteilnehmerzahl ab).

Jede Partie besteht aus mehreren Spielen; wer zuerst zwei Spiele gewinnt, gewinnt die Partie.

Eine Partie dauert maximal 45 Minuten.

Jedes Spiel wird maximal 20 Minuten nach normalen Regeln gespielt. Die Runde, in der die 20 Minuten überschritten werden, wird nach normalen Regeln zu Ende gespielt. Für alle Runden danach gelten die folgenden Regeln:

- Die Spieler können keine Würfel in der GEFECHTSPHASE werfen.
- Die Spieler können am Ende der Runde keine LEBENSWÜRFEL zurück in die Hand nehmen.
- Zu Beginn jeder Runde wird der Wert jedes LEBENSWÜRFELS in der LEBENSZONE um 1 reduziert.

Bei einem Turnier darf jeder Spieler außer seinem SET ein NEBENSET aus genau 3 Würfeln mitbringen. Nach jedem Spiel darf jeder Spieler einen oder mehrere Würfel aus seinem SET gegen dieselbe Zahl Würfel aus seinem NEBENSET tauschen.

Das NEBENSET darf seltene Würfel enthalten (auch wenn das SET bereits 3 seltene Würfel enthält), aber nach dem Tausch mit dem NEBENSET darf das SET immer noch nur höchstens 3 seltene Würfel enthalten.

Dieser Austausch mit dem NEBENSET wird verdeckt durchgeführt, die Spieler müssen aber weiterhin ihr SET vor dem nächsten Spiel dem Gegner zeigen.

