

Anleitung

Ein gewitztes Marktduell von Colin Dömer für 2 Personen ab 10 Jahren

Es ist Marktwoche. Die Stände sind errichtet und die ersten Kunden erfreuen sich an dem umfangreichen Angebot der Händler. Doch auch hinter den Kulissen geht es hoch her, denn als zwei Handelsgilden kämpft ihr um das Monopol auf diesem Marktplatz.
Ihr wollt eure eigenen Stände nach vorne bringen und die unliebsame Konkurrenz vom Platz drängen. Welche Gilde aber am Ende den Markt dominieren will, sollte auch vor Bestechung oder Sabotage nicht zurückschrecken...

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Spielmaterial

7 Marktstände



7 Zielkarten



4 Übersichtskarten



32 Einflusskarten (2 Sets, 16 mit rotem Banner und 16 mit blauem Banner)
Ein Set besteht aus folgenden Karten:



6 Aktionskarten



6 Bewegungskarten



2 Spezialkarten



2 Modifikationskarten

5 Persönlichkeiten



Marktschreierin | Rattenfänger | Saboteurin | Verwalterin | Gaukler

28 Ratten



7 Kunden



3 Tageszeitwürfel



1 Richtungsplättchen



2 Wertungskarten



1 Wertungsblock



Spielvorbereitung

Spielvorbereitung für die erste Partie



1. Legt die **7 Marktstände kreisförmig** in der Mitte eurer Spielfläche aus. Die Reihenfolge spielt keine Rolle.
2. Stellt auf **5 Marktstände** jeweils **1 Persönlichkeit**. Es spielt dabei keine Rolle, welche Persönlichkeit auf welchem Marktstand steht. **Lasst 2 Marktstände frei**, die möglichst weit voneinander entfernt liegen.
3. Stellt auf jeden Marktstand **1 Kunden** und **4 Ratten**.
4. Würfelt die **3 Tageszeitwürfel** und legt sie in **Reihenfolge ihrer Tageszeit** (Morgen, Mittag, Abend) in die Mitte der Spielfläche. Lasst unter- und oberhalb jedes Würfels Platz für je 2 Einflusskarten.
5. Legt das **Richtungsplättchen** neben den Kreis der Marktstände, mit dem **Pfeil im Uhrzeigersinn** nach oben.
6. Legt den **Wertungsblock** beiseite. Ihr benötigt ihn erst später.
7. Nehmt je **1 Set mit 16 Einflusskarten** (rote oder blaue Banner) auf eure Hand.

Erste Partie: Spielt ohne die Einflusskarten *Aktion kopieren* und *Bewegung kopieren*.

8. Mischt die **7 Zielkarten** und zieht **verdeckt je 2** davon. Schaut euch eure Zielkarten **geheim** an und legt sie dann verdeckt vor euch aus, sodass ihr nur eure eigenen Ziele kennt. Ihr dürft euch eure eigenen Ziele jederzeit ansehen. Legt die übrigen 3 Zielkarten unbesehen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Erste Partie: Für die erste Partie empfehlen wir, dass ihr stattdessen mit offenen Zielkarten spielt. Dies hilft euch dabei, besser ins Spiel zu finden und die Ideen der Gegenseite zu verstehen.

9. Nehmt je **1 Wertungskarte** und legt sie zu euren 2 Zielkarten. Ihr benötigt sie erst später. Nehmt euch außerdem je **2 unterschiedliche Übersichtskarten**. Jetzt kann das Spiel beginnen.

Spielidee

Das Spiel verläuft über 3 Markttage mit jeweils 3 Tageszeiten. Zu jeder Tageszeit spielt ihr jeweils 2 Einflusskarten aus, mit denen ihr Kunden, Ratten und Persönlichkeiten beeinflusst. Am Ende jedes Markttages erhält jeder Marktstand **Ruhm**, abhängig davon, wie viele **Kunden** und **Ratten** auf diesem Marktstand stehen und welche **Persönlichkeiten** sich dort aufhalten.
Ihr spielt als Handelsgilden **gegeneinander** und verfolgt jeweils **2 Ziele**: Ihr wollt je **1 Marktstand unterstützen** (je mehr Ruhm, desto besser) und **1 Marktstand sabotieren** (je weniger Ruhm, desto besser). Am Ende des ersten Markttages legt ihr mit euren Zielkarten fest, welche Marktstände das sind.
Nur welcher Händlergilde es gelingt, die eigenen Ziele zu erreichen und gleichzeitig die Ziele der anderen Gilde zu verhindern, wird erfolgreich sein.

Spielablauf



In **Tricky Traders** spielt ihr **3 Markttage**. Jeder Markttag besteht aus den folgenden **3 Phasen**:
1. Marktstände beeinflussen • 2. Auswertung des Markttages • 3. Vorbereitung des nächsten Markttages

1. Marktstände beeinflussen



In dieser Phase spielt ihr nacheinander genau **3 Tageszeiten: Morgen, Mittag und Abend.** Führt für **jede Tageszeit** die **folgenden Schritte** durch:

A) Einflusskarten wählen



Wählt je **2 Einflusskarten** mit **unterschiedlichen Farben** von eurer Hand und legt sie verdeckt vor euch aus. Habt ihr euch beide entschieden, deckt die ausgewählten Einflusskarten auf.
Wichtig: Es ist nicht erlaubt, 2 Einflusskarten derselben Farbe auszuwählen, zum Beispiel die 1 und die 2.

B) Karten abhandeln

Handelt die aufgedeckten Karten nacheinander ab. Fangt bei der Karte mit der kleinsten Zahl an und macht in aufsteigender Reihenfolge mit den anderen Karten weiter. Es gibt also keine feste Spielreihenfolge, sie ergibt sich nur aus den Werten der gespielten Karten. Legt danach eure 2 Karten jeweils auf eurer Seite an den aktuellen Tageszeitwürfel sodass ihr jederzeit sehen könnt, welche Karten bereits gespielt wurden. Ihr dürft sie erst später wieder auf die Hand nehmen. Eine Ausnahme sind die beiden Modifikationskarten. Nehmt diese nach dem Abhandeln sofort zurück auf eure Hand. Ihr dürft sie also mehrfach pro Markttag spielen. Eine Erklärung aller Einflusskarten findet ihr ab Seite 7.



Aufhebungsregel: Gleiche Aktions- bzw. Bewegungskarten heben sich gegenseitig auf.
Habt ihr die gleiche **Aktionskarte** (*1, 3, 5, 7, 9*) oder die gleiche **Bewegungskarte** (*2, 4, 6, 8, 10*) gespielt, überspringt diese Karten und handelt sie nicht ab!
Die Aktionskarte *Aktionskarte kopieren* und die Bewegungskarte *Bewegungskarte kopieren* heben sich nicht gegenseitig auf. Sie gelten als die Karte, die sie kopieren und heben sich entsprechend nur mit dieser Karte auf. Für die 2 Spezialkarten sowie die 2 Modifikationskarten gilt die Aufhebungsregel nicht.

Beispiel 1: *Colin deckt die Karte* **Marktschreierin bewegt sich (2)** *und die Karte* **Verwalterin tauscht Standplätze (7)** *auf. Steffi deckt die Karte* **Marktschreierin bewegt sich (2)** *und die Karte* **Gaukler weckt Interesse (9)** *auf. Die beiden Karten* **Marktschreierin bewegt sich (2)** *heben sich gegenseitig auf und werden nicht abgehandelt. Danach handelt Colin die Aktion* **Verwalterin tauscht Standplätze (7)** *ab und anschließend Steffi die Aktion* **Gaukler weckt Interesse (9)**.

Beispiel 2: *Colin deckt die Karte* **Rattenfänger fängt Ratten (3)** *und die Karte* **Gaukler bewegt sich (10)** *auf. Steffi deckt die Karte* **Rattenfänger bewegt sich (4)** *und die Karte* **Aktionskarte kopieren** *auf. Die Karte* **Aktionskarte kopieren** *gilt in diesem Fall als die Karte* **Rattenfänger fängt Ratten (3)**, *siehe Seite 9. Daher hebt sich die Karte* **Aktionskarte kopieren** *von Steffi mit der Karte* **Rattenfänger fängt Ratten (3)** *von Colin auf.*

2. Auswertung des Markttages

Berechnet nun, wie viel Ruhm jeder der 7 Marktstände erhält und notiert ihren Ruhm auf dem Wertungsblock.
Erste Partie: Berechnet nur den Ruhm der 4 Marktstände auf euren Zielkarten.
Jeder Marktstand erhält Ruhm entsprechend der folgenden 3 Kriterien:

Kunden

Der Marktstand erhält oder verliert Ruhm je nachdem, wie viele Kunden dort im Vergleich zu den benachbarten Marktständen stehen:

- Für jeden benachbarten Marktstand mit **weniger Kunden**: **2 Ruhm**
- Für jeden benachbarten Marktstand mit **mehr Kunden**: **-2 Ruhm**
- Für jeden benachbarten Marktstand mit **gleich vielen Kunden**: **0 Ruhm**

Ratten

Der Marktstand erhält Ruhm, je nachdem, wie viele Ratten dort stehen:

- **1 Ratte: 6 Ruhm**
- **2 Ratten: 3 Ruhm**
- **3 Ratten: 1 Ruhm**
- **4 Ratten: 0 Ruhm**

Hinweis: Es ist nicht möglich, dass ein Marktstand 0 Ratten hat (siehe Unachtsamkeit, S.8).

Persönlichkeiten

Der Marktstand erhält oder verliert Ruhm für alle Persönlichkeiten, die dort stehen:

- **Marktschreierin: -2 Ruhm**
- **Rattenfänger: -1 Ruhm**
- **Saboteurin: 0 Ruhm**
- **Verwalterin: 1 Ruhm**
- **Gaukler: 2 Ruhm**

Beispiel: *Ihr berechnet, wie viel Ruhm die Schmiede (1) erhält.*
Kunden: *Die Schmiede liegt zwischen der Taverne (2) und dem Bauernstand (3). Die Schmiede hat mehr Kunden als die Taverne und erhält dafür 2 Ruhm. Sie hat allerdings weniger Kunden als der Bauernstand und verliert dafür 2 Ruhm. Insgesamt erhält die Schmiede für die Kunden also 0 Ruhm.*
Ratten: *Auf der Schmiede steht 1 Ratte, dafür erhält die Schmiede 6 Ruhm.*
Persönlichkeiten: *Bei der Schmiede halten sich der Rattenfänger (−1 Ruhm) und der Gaukler (2 Ruhm) auf, daher erhält die Schmiede für die Persönlichkeiten 1 Ruhm.*
In Summe erhält die Schmiede für diesen Markttag also ***0 + 6 + 1 = 7 Ruhm***.



Wahl der Marktstände
Am Ende des ersten Markttages müsst ihr euch direkt vor der Vorbereitung des nächsten Markttages entscheiden, welchen Marktstand ihr unterstützen möchtet und welchen Marktstand ihr sabotieren möchtet.
Wähle jetzt 1 deiner 2 Zielkarten und lege sie verdeckt an die Seite deiner Wertungskarte. Dies ist der Marktstand, den du unterstützen möchtest. Je mehr Ruhm er erhält, desto besser.
Lege die andere Zielkarte verdeckt an die Seite deiner Wertungskarte. Dies ist der Marktstand, den du sabotieren möchtest. Je weniger Ruhm er erhält, desto besser.
Hinweis: Natürlich solltest du auch während des ersten Markttages schon überlegen, welchen Marktstand du unterstützen und welchen du sabotieren möchtest. Du musst aber erst am Ende des ersten Markttages deine finale Entscheidung treffen.

Erste Partie: Legt die Zielkarten in eurer ersten Partie offen an die Wertungskarte.

Beispiel: *Colin hat entschieden, dass er die Schmiede unterstützen und die Taverne sabotieren möchte. Er wird auch an den folgenden beiden Markttagen versuchen zu erreichen, dass die Schmiede möglichst viel Ruhm erhält und die Taverne möglichst wenig Ruhm.*



3. Vorbereitung des nächsten Markttages

Nehmt jetzt alle gespielten Einflusskarten zurück auf eure Hand. Würfelt alle 3 Tageszeitwürfel neu und legt sie in der Reihenfolge ihrer Tageszeiten (Morgen, Mittag, Abend) in die Mitte der Spielfläche (wie bei der Spielvorbereitung). Dann folgt der nächste Markttag.
Überspringt diesen Schritt am 3. Markttag. Führt stattdessen die **Schlusswertung** durch.

Schlusswertung

Addiert auf dem Wertungsblock den Ruhm jedes Marktstandes von allen 3 Markttagen. Bestimmt nun, wie erfolgreich ihr eure jeweiligen Ziele verfolgt habt. Notiert dafür den Ruhm des Marktstandes, den ihr unterstützt habt und zieht davon den Ruhm des Marktstandes ab, den ihr sabotieren wolltet. Die Person mit dem höheren Ergebnis gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wessen unterstützter Marktstand mehr Ruhm hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt ihr beide.

Beispiel: *Colin hat die Schmiede unterstützt und die Taverne sabotiert. Die Schmiede hat über die 3 Markttage insgesamt 15 Ruhm erhalten. Dieser Marktstand zählt für Colin positiv. Die Taverne hat -3 Ruhm erhalten. Dieser Marktstand zählt für Colin negativ. Colins Ergebnis beträgt also* ***15 - (-3) = 18****.*

Die Einflusskarten

Ihr habt je 16 Einflusskarten: **6 Aktionskarten** (1, 3, 5, 7, 9, Aktion kopieren), **6 Bewegungskarten** (2, 4, 6, 8, 10, Bewegung kopieren), **2 Spezialkarten** (11, 12) und **2 Modifikationskarten** (Gegenrichtung, Kleine Augenzahl). Jeder Persönlichkeit ist je 1 Aktionskarte und 1 Bewegungskarte zugeordnet, erkennbar an der Farbe der Karten.

Handelt ihr Einflusskarten ab, müsst ihr deren Effekte soweit wie möglich durchführen!

Wichtig: Spielt ihr eine **Bewegungskarte** aus, bewegt ihr die Persönlichkeit grundsätzlich **immer in die aktuelle Spielrichtung, wie vom Richtungsplättchen vorgegeben.** Ihr dürft keine Schritte verfallen lassen.

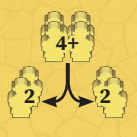


1: Marktschreierin wirbt Kunden an

Nimm je 1 Kunden von den beiden Marktständen, die sich gegenüber vom Marktstand mit der Marktschreierin befinden, und stelle sie auf den Marktstand mit der Marktschreierin.

Sabotage

Steht die Saboteurin  am selben Marktstand wie die Marktschreierin, schlägt die Aktion fehl und es passiert nichts. Steht die Saboteurin bei 1 der 2 Marktstände, von dem 1 Kunde wegbewegt würde, schlägt die Aktion nur dort fehl. Nimm von dem anderen Marktstand wie üblich 1 Kunden und stelle ihn auf den Stand mit der Marktschreierin.



Lange Warteschlangen

Immer wenn bei einem Marktstand nach dieser Aktion 4 oder mehr Kunden stehen, bewegt **sofort** 2 davon auf den Marktstand links davon und 2 auf den Marktstand rechts davon. (Stehen dadurch erneut 4 oder mehr Kunden auf einem Marktstand, führt diese Regel erneut aus.)

2: Marktschreierin bewegt sich

Bewege die Marktschreierin in Spielrichtung um die Augenzahl des aktuellen Tageszeitwürfels.





3: Rattenfänger fängt Ratten

Stehen beim Marktstand mit dem Rattenfänger 3 oder 4 Ratten, entferne dort 2 Ratten. Stehen dort 1 oder 2 Ratten, entferne dort nur 1 Ratte.
Entferne bei den beiden zum Rattenfänger benachbarten Marktständen je 1 Ratte. Lege entfernte Ratten als Rattenvorrat an den Rand der Spielfläche.

Sabotage

Steht die Saboteurin  auf demselben Marktstand wie der Rattenfänger, schlägt die Aktion fehl und es passiert nichts. Steht die Saboteurin auf 1 der 2 benachbarten Marktstände, schlägt die Aktion nur dort fehl. Entferne wie üblich 1 bzw. 2 Ratten vom Marktstand mit dem Rattenfänger und 1 Ratte vom benachbarten Marktstand ohne die Saboteurin.



Unachtsamkeit

Immer wenn auf einem Marktstand nach dieser Aktion 0 Ratten stehen, erscheinen dort sofort 4 neue Ratten. Nimm 4 Ratten aus dem Rattenvorrat und stelle sie auf den entsprechenden Marktstand.

4: Rattenfänger bewegt sich

Bewege den Rattenfänger in Spielrichtung um die Augenzahl des aktuellen Tageszeitwürfels.



5: Saboteurin stiftet Chaos

Handle die folgenden Aktionen zunächst auf den 2 Marktständen ab, die sich links vom Marktstand mit der Saboteurin befinden und danach auf den 2 Marktständen, die sich rechts von der Saboteurin befinden: Verschiebe zunächst 1 Kunden vom Marktstand mit mehr Kunden zum Marktstand mit weniger Kunden. Verschiebe danach 1 Ratte vom Marktstand mit mehr Ratten zum Marktstand mit weniger Ratten. Haben die beiden betroffenen Marktstände gleich viele Kunden bzw. Ratten, verschiebe keinen Kunden bzw. keine Ratte.
Hinweis: Führe **beide** Aktionen **sowohl** links **als auch** rechts von der Saboteurin aus. Auf dem Marktstand mit der Saboteurin passiert nichts.

Beispiel: *Colin spielt die Karte* **5: Saboteurin stiftet Chaos**. *Die Saboteurin steht am Bauernstand. Links von ihr sind die Taverne mit 3 Kunden und 1 Ratte und die Schmiede mit 2 Kunden und 2 Ratten. Die Taverne hat mehr Kunden, also bewegt Colin 1 Kunden von der Taverne auf die Schmiede. Die Schmiede hat mehr Ratten, also bewegt Colin 1 Ratte von der Schmiede auf die Taverne. Danach handelt Colin die beiden Marktstände ab, die rechts von der Saboteurin sind. Da beide Marktstände je 1 Kunden und 2 Ratten haben, passiert dort nichts. Am Marktstand mit der Saboteurin passiert ebenfalls nichts.*

6: Saboteurin bewegt sich

Bewege die Saboteurin in Spielrichtung um die Augenzahl des aktuellen Tageszeitwürfels.



7: Verwalterin tauscht Standplätze

Tausche die Position von 2 Marktständen. Du musst den Marktstand, auf dem sich die Verwalterin befindet, mit dem Marktstand tauschen, der durch die Spielrichtung und den Tageszeitwürfel angegeben wird: Verschiebe den Marktstand mit der Verwalterin in Spielrichtung um so viele Positionen, wie die Augenzahl des aktuellen Tageszeitwürfels vorgibt. Lege den Marktstand, der sich an dieser Position befindet, dafür an die alte Position des Marktstandes mit der Verwalterin.
Alle Persönlichkeiten, Kunden und Ratten bleiben auf den zu tauschenden Marktständen und bewegen sich mit.

8: Verwalterin bewegt sich

Bewege die Verwalterin in Spielrichtung um die Augenzahl des aktuellen Tageszeitwürfels.



9: Gaukler weckt Interesse

Bewege jede Persönlichkeit um 1 Marktstand in Richtung des Gauklers weiter. Ignoriere dabei die Spielrichtung und bewege die Persönlichkeiten stattdessen auf dem jeweils kürzesten Weg in Richtung des Gauklers. Bewege Persönlichkeiten, die sich bereits beim Gaukler befinden, nicht.

10: Gaukler bewegt sich

Bewege den Gaukler in Spielrichtung um die Augenzahl des aktuellen Tageszeitwürfels.



?: Aktionskarte kopieren

Diese Aktionskarte darfst du nur zusammen mit einer Bewegungskarte spielen und nur dann, wenn du die Aktionskarte mit der gleichen Farbe wie diese Bewegungskarte bereits zu einer vorherigen Tageszeit gespielt hast.
Diese Aktionskarte kopiert die bereits gespielte Aktionskarte in der Farbe deiner Bewegungskarte.
Achtung: Den Effekt der kopierten Aktionskarte führst du jedoch ausnahmsweise DIREKT NACH dem Abhandeln der Bewegungskarte durch (also nicht in der üblichen Reihenfolge).



?: Bewegungskarte kopieren

Diese Bewegungskarte darfst du nur zusammen mit einer Aktionskarte spielen und nur dann, wenn du die Bewegungskarte mit der gleichen Farbe wie diese Aktionskarte bereits zu einer vorherigen Tageszeit gespielt hast.
Diese Bewegungskarte kopiert die bereits gespielte Bewegungskarte in der Farbe deiner Aktionskarte.
Achtung: Die Bewegung der kopierten Bewegungskarte führst du jedoch ausnahmsweise DIREKT VOR dem Abhandeln der Aktionskarte durch (also nicht in der üblichen Reihenfolge).



11: Gruppen auflösen

Stehen 2 oder mehr Persönlichkeiten auf 1 Marktstand, gelten sie als Gruppe. Löse alle Gruppen wie folgt auf: Lege in jeder Gruppe die Persönlichkeit mit dem niedrigsten Ruhmwert hin. Die liegenden Persönlichkeiten bewegen sich nicht. Bewege danach alle stehenden Persönlichkeiten einzeln und nacheinander in Spielrichtung auf die nächsten freien Marktstände. Bewege zuerst die stehende Persönlichkeit mit dem niedrigsten Ruhmwert, dann die mit dem nächsthöheren Ruhmwert usw., bis alle Gruppen aufgelöst sind. Stelle zum Schluss die liegenden Persönlichkeiten wieder auf.

Zur Verdeutlichung: Ihr löst die Gruppen nicht nacheinander auf, sondern bewegt jeweils die Persönlichkeit mit dem nächsthöheren Ruhmwert – unabhängig davon, in welcher Gruppe sie steht.

Hinweis: Habt ihr beide diese Karte gespielt, handelt sie nur 1× ab.

Beispiel Gruppen auflösen: *Steffi handelt den Effekt der Einflusskarte* **11: Gruppen auflösen** *ab. Es gibt eine Gruppe mit 2 Persönlichkeiten und eine Gruppe mit 3 Persönlichkeiten. Zunächst legt Steffi die Marktschreierin und den Rattenfänger hin, da diese Persönlichkeiten in ihrer Gruppe jeweils den niedrigsten Ruhmwert haben. Die anderen 3 Persönlichkeiten muss Steffi auf freie Marktstände bewegen. Die aktuelle Spielrichtung ist gegen den Uhrzeigersinn. Steffi bewegt zunächst die Saboteurin um 1 Marktstand gegen den Uhrzeigersinn. Danach bewegt sie die Verwalterin um 1 Marktstand gegen den Uhrzeigersinn und schließlich den Gaukler (mit dem höchsten Ruhmwert). Da die nächsten 3 Stände gegen den Uhrzeigersinn bereits mit anderen Persönlichkeiten besetzt sind, bewegt sie ihn 4 Marktstände gegen den Uhrzeigersinn auf den nächsten freien Marktstand. Zuletzt stellt Steffi die Marktschreierin und den Rattenfänger wieder auf.*





12: Richtung wechseln

Drehe das Richtungsplättchen um. Dadurch ändert sich die Spielrichtung.

Hinweis: Habt ihr beide diese Karte gespielt, handelt sie nur 1× ab.



Modifikation: Gegenrichtung

Führe den Effekt deiner anderen gespielten Einflusskarte entgegen der Spielrichtung aus. Du musst diesen Effekt beachten, wenn du deine andere Einflusskarte abhandelst. Der Effekt gilt nur für dich, das Richtungsplättchen bleibt auf seiner aktuellen Seite liegen. Diese Modifikationskarte darfst du nur zusammen mit einer Einflusskarte spielen, für die die Spielrichtung relevant ist.
Wichtig: Nimm diese Karte nach dem Abhandeln sofort zurück auf deine Hand.



Modifikation: Alternative Augenzahl

Für den Effekt deiner anderen gespielten Einflusskarte gilt die untere Augenzahl des Tageszeitwürfels. Du musst diesen Effekt beachten, wenn du deine andere Einflusskarte abhandelst. Diese Modifikationskarte darfst du nur zusammen mit einer Einflusskarte spielen, für die die Augenzahl des Tageszeitwürfels relevant ist.
Wichtig: Nimm diese Karte nach dem Abhandeln sofort zurück auf deine Hand.

Impressum

Spieldesign: Colin Dömer
Illustrationen: Dennis Lohausen
Grafikdesign: Eva Steuer und Dennis Lohausen
Realisation: Sebastian Hein

Der Autor bedankt sich für die vielen Testpartien bei: Günter Dömer, Lina Walbrodt, Wolfgang Schulz-Schlitte, Aileen Schlitte, Mischa Peterhoff, Nele Walbrodt, Ken Shimizu, Antje Oberländer sowie Frank Walbrodt.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland
© der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.
v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

