MARK SIMONITCH'S

HANNIBAL & HAMILCAR



LERNEN-DURCH-SPIELEN KURZREGEL

Geschichtlicher Hintergrund

Karthago und Rom waren beide aufstrebende Supermächte am Mittelmeer. Rom gründete seine Macht auf der Infanterie und der Wehrpflicht. Auch bei Niederlagen, egal wie zahlreich, war es immer fähig den Gegner durch die Rekrutierung neuer Truppen zu schlagen. Karthagos Wohlstand beruhte auf Handel und der Stärke seiner Flotte. Beide Supermächte kämpften als Verbündete gegen den mächtigen König von Epirus, Pyrrhus. Zwölf Jahre später waren sie erbitterte Feinde. Der casus belli war der karthagische Versuch die Kontrolle über Sizilien zu erlangen. Rom wertete dies als große Bedrohung für die römische Kontrolle über die gesamte italienische Halbinsel.

Der Erste Punische Krieg dauerte 23 Jahre. Im Jahr 264 vor Christus belagerten die Römer Syracusae und zwangen das kleine Königreich die Allianz mit Karthago aufzukündigen und ein weiterer Verbündeter Roms zu werden. Die Karthager gingen davon aus, dass sie Rom, wie bereits Pyrrhus, einfach besiegen können, indem sie wichtige Städte aufrüsteten und ihre Vorherrschaft auf See behielten. Da Rom keine Marine besaß, war es nach Ansicht der Karthager nur eine Frage der Zeit, bis Rom den Krieg verlieren würde.

Im Jahr 262 v. Chr. gelang den Römern allerdings die erfolgreiche Belagerung der Festung von Agrigentum. Die Entsatzarmee, geführt von Hanno, wurde besiegt − ein klares Zeichen der Dominanz Roms in Landgefechten.

Karthago verlor seine Vorherrschaft auf See im Jahr 260 v. Chr. Trotz des frühen Sieges im Seegefecht nahe der Liparischen Inseln konnte sich die karthagische Flotte nicht gegen die *Corvi* der Römer behaupten und wurde daher nahe Mylae vernichtet. Nun stand der römischen Invasion in Sardinien und Korsika nichts mehr im Wege.

Auch der Weg nach Afrika öffnete sich somit für die Römer und im Jahr 255 v. Chr. landete Marcus Atillius Regulus mit einer Expeditionsarmee an. Karthago bat um Frieden, aber die von Rom vorgegebenen Bedingungen waren so scharf, dass stattdessen von Xanthippus geführte griechische Söldner angeworben wurden. Im Jahr 264 v. Chr. half Xanthippus bei der Neuorganisation der karthagischen Armee und schlug die Römer in der Schlacht von Tunis vernichtend, wobei er Regulus gefangen nahm.

Das nun gesicherte Karthago sandte Hamilcar Barca, um seine Macht in Sizilien wieder herzustellen. Nach weiteren Niederlagen in Seeschlachten bat Karthago Rom doch erneut um Frieden und verlor letztendlich ganz Sizilien an das siegreiche Rom.

Die Karthager fanden in Spanien zu neuer Stärke. Da Rom die Vorherrschaft auf See innehatte, marschierte Hamilcar Barca durch die Wüste, durch ganz Numidien und Mauretanien. Mit Carthago Nova als Ausgangsbasis eroberte er neue Gebiete für Karthago. Doch als Hannibal (der Sohn von Hamilcar) Saguntum belagerte, protestierte Rom und nahm es als neuen casus belli. Im Jahr 218 v. Chr. hob Hannibal eine Armee aus, schlug Publius Scipio im Gefecht am Fluss Ticinus und überquerte die Alpen. Hannibals Invasion in Italien hatte begonnen und sein wichtigster Sieg folgte im Jahr 216 v. Chr. mit der Schlacht von Cannae, in der er die gesamte römische Armee vernichtete. Trotzdem zögerte Hannibal Rom selbst zu belagern und entschied sich stattdessen dafür die Römer von ihren Verbündeten zu trennen, die, wie Capua und Tarentum, begannen die Seiten zu wechseln. Die Römische Republik war in großer Gefahr und bestimmte Fabius Maximus als Diktator.

Hannibal besiegte nach und nach alle römischen Heerführer, aber er konnte nicht überall gleichzeitig sein. In Spanien saß die Scipio Familie seinem Bruder Hasdrubal im Nacken. In Sizilien konnte Marcellus Syracusae erobern, obwohl es bei der Verteidigung Hilfe vom berühmten Archimedes bekam. Im Jahr 210 v. Chr. begann sich das Blatt des Krieges zu wenden. Ein Überraschungsangriff erlaubte es Scipio Carthago Nova zu erobern und letztendlich Hasdrubal zum Verlassen Spaniens zu zwingen. Dieser begann einen weiteren gewagten Marsch nach Italien. Im Jahr 207 v. Chr. war Rom erneut in Gefahr. Hasdrubal kam aus dem Norden und Hannibal aus dem Süden. Diesmal allerdings vereinten die römischen Konsuln ihre Streitkräfte gegen Hasdrubal und besiegten ihn in der Schlacht am Metaurus Fluss. Hasdrubal starb und mit ihm die Hoffnungen der Karthager auf einen Sieg in diesem Krieg. Hannibal war im Feld immer noch ungeschlagen, aber er verlor dennoch die Städte Capua und Tarentum.

Der letzte Abschnitt des Krieges fand in Afrika statt. Scipio Africanus hob eine Armee aus den Überlebenden der Schlacht von Cannae aus, die durch den Sieg über den Feind in dessen Heimatland ihre Ehre wieder herstellen wollten. Bei Zama verlor Hannibal das erste Mal in seinem Leben eine Schlacht. Aber mit dieser Schlacht hatte Karthago auch den Krieg verloren. Rom hatte wieder gesiegt.

Lieber Spieler,
wir möchten, dass du direkt von Beginn an Freude an diesem Spiel hast.
Daher musst du nicht das Regelbuch und das Szenarienbuch lesen, um mit dem Spielen zu beginnen.
Solltest du keine ältere Version von *Hannibal: Rom gegen Karthago* kennen, dann solltest du dieses Kurzregelbuch lesen und die Einführungsszenarien abschließen. Die ersten drei Einführungsszenarien spielst du allein, alle anderen benötigen zwei Spieler. Danach empfehlen wir mit den Kampagnen fortzufahren.
Nachdem du nun mit allen wichtigen Regeln und dem Prozedere vertraut bist, wirst du in der Lage sein den epischen Kampf der Punischen Kriege in den Szenarien auszutragen.

Ziel des Spiels

Dieses Spiel erlaubt dir die Rolle der Heerführer im legendärsten Kampf des Altertums einzunehmen. Sein Ausgang hatte einen prägenden Einfluss auf unsere heutige Zeit. Das Spiel bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten, sowohl politisch als auch militärisch, um den entscheidenden Ausschlag für deinen Sieg zu geben.

Die Provinzen, die für den Sieg entscheidend sind, wurden hervorgehoben – ihre Grenzen sind farblich markiert. Regionen wie ***Africa****,* ***Iberia*** *und* ***Italia*** *wurden besonders hervorgehoben. Provinzen mit geringerer Bedeutung (ohne Einfluss auf den Sieg) haben eine neutrale Farbe.*



Je nach Szenario werden für den Spielaufbau runde Marker Politische Kontrolle (PK), quadratische Befestigte Städte und ovale Volksstammmarker (grau – neutral, blau – mit Karthago befreundet) benötigt. Generell steht Blau für Karthago und Rot für Rom.

BEISPIEL: *GALLIA CISALPINA wird von Karthago kontrolliert. ETRURIA, LATIUM und SAMNIUM werden von Rom kontrolliert. LIGURIA ist neutral.*



Der Gewinner wird normalerweise nach einem ganzen Spiel ermittelt (die Rundenanzahl hängt vom Szenario ab). Die Spieler prüfen, wer mehr Provinzen am Mittelmeer kontrolliert.

Unabhängig davon gibt es verschiedene Möglichkeiten ein Spiel früher zu beenden. Zum Beispiel löst eine erfolgreiche Belagerung der gegnerischen Hauptstadt ein sofortiges Spielende mit Sieg für den Belagerer aus.

Karthago gewinnt außerdem, wenn es am Ende der Phase »Überprüfung der Siegbedingungen« alle Provinzen in **Italia** kontrolliert (ausgenommen LATIUM – das würde eine Eroberung der Ewigen Stadt bedeuten).



Beispiel für die komplette Kontrolle von Karthago über alle Provinzen in ***Italia****.*

Sowohl politische als auch militärische Mittel sollten im Spiel genutzt werden. Die politische Dominanz wird durch die Anzahl der kontrollierten politisch bedeutsamen Provinzen am Ende einer Runde bestimmt.



Beispiel der Provinzleiste mit der Dominanz für Rom, da es mehr Provinzen kontrolliert.

Um den Verlust von politischem Einfluss darzustellen, muss der Spieler, der weniger bedeutsame Provinzen kontrolliert, so viele Marker Politische Kontrolle (PK) entfernen, wie der Differenz zwischen den eigenen kontrollierten bedeutsamen Provinzen und den vom Gegner kontrollierten bedeutsamen Provinzen entspricht.



Karthago muss 3 eigene PK entfernen. Der Spieler, der die PK verliert, entscheidet welche PK er abgibt.

Der geschickte Einsatz von militärischer Macht erlaubt es Landgefechte zu gewinnen und Befestigte Städte zu erobern. Die politischen Konsequenzen von Land- und Seegefechten (detaillierte Beschreibung weiter unten) sind sehr unangenehm für den Verlierer. Der Verlierer muss nicht nur die geschlagenen Gefechtseinheiten (GE) und Heerführer vom Spielbrett entfernen, sondern auch eine entsprechende Anzahl an PK.

Natürlich ist es möglich, dass ein Spieler gezwungen ist PK vom Spielbrett zu entfernen, aber nicht mehr genug auf dem Brett vorhanden sind. Dann hat er das Spiel sofort verloren. Der Spieler muss um Frieden bitten.

Zusammengefasst kann ein Spieler das Spiel also gewinnen, wenn:

- er am Spielende:
  - mehr politisch bedeutsame Provinzen kontrolliert als sein Gegner. Im Falle eines Gleichstandes hängt es vom Szenario ab.

- er während des Spiels:
  - die Hauptstadt des Gegners erobert.
  - der Karthager ist und alle Provinzen in **Italia** (ausgenommen LATIUM) kontrolliert.
  - vom Gegner um Frieden gebeten wird, da dieser nicht mehr so viele PK auf dem Spielbrett hat, wie er entfernen muss.

Rundenablauf

Eine ganze Runde wird in unterschiedlichen Phasen gespielt.

Ein wichtiger Aspekt des Spiels ist das Spielen von Strategiekarten, da ihre Anzahl im Laufe des Spiels zunimmt.

Jedes Szenario gibt vor, welcher Spieler beginnt.

In jedem Zug müssen die Spieler all ihre Strategiekarten spielen oder ablegen.

Die Details der Verstärkungsphase und die Anzahl der Strategiekarten können vom Szenario abhängen.

1. Verstärkung

- Die Spieler dürfen neue GE rekrutieren.
- Karthago darf zuvor vertriebene Heerführer wieder ins Spiel bringen.
- Rom bestimmt den neuen Prokonsul und zieht zufällig zwei neue Konsuln.

2. Strategiekarten ziehen

Jeder Spieler erhält eine Anzahl von Strategiekarten, die von der aktuellen Runde abhängt.

Gibt es nicht genug Strategiekarten zum Austeilen im Strategiekartenstapel, dann wird der gesamte Strategiekartenstapel zusammen mit dem Ablagestapel (bis auf Karten, die aus dem Spiel entfernt wurden) gemischt **bevor** Karten verteilt werden.

3. Strategiephase

Die Spieler spielen abwechselnd eine Strategiekarte aus und entscheiden, ob sie das Ereignis der Karte oder den Operationswert (OW) nutzen möchten.

Manche Karten werden nach dem Spielen des Ereignisses aus dem Spiel entfernt.

Eine Karte darf auch abgelegt werden ohne das Ereignis oder den OW zu nutzen.

Diese Phase endet, sobald beide Spieler alle Karten von ihrer Hand gespielt oder abgelegt haben.

Es ist möglich, dass ein Spieler bereits alle seine Karten gespielt hat, während sein Gegner noch Karten auf der Hand hat (als Gegenereignis, z. B. #60 *Seesturm,* oder während des Kampfes, z. B. #6 *Marhabals Kavallerie*). In diesem Fall spielt der Gegner seine restlichen Karten direkt nacheinander aus.

4. Winteraufreibung

Die Spieler überprüfen, ob eigene GE auf Feldern mit gegnerischem PK oder feindlichen Stämmen Verluste durch Aufreibung erleiden.

5. Auflösen Politischer Isolation

Die Spieler entfernen alle eigenen isolierten PK vom Spielbrett.

Wer damit beginnt, hängt vom Szenario ab.

6. Überprüfung der Siegbedingungen

Der Spieler, der weniger politisch bedeutsame Provinzen kontrolliert, muss so viele PK vom Spielbrett entfernen, wie der Differenz zwischen der kontrollierten Anzahl der Provinzen beider Spieler entspricht.

Diese Ausgabe des Spiels hat auf dem Brett eine Provinzleiste, um die Anzahl der Politikpunkte pro Spieler einfacher zu bestimmen.

7. Ende der Spielrunde

Der Rundenmarker wird eine Runde weiter bewegt und die nächste Runde beginnt. Es sei denn, die Runde endet durch ein sofortiges Spielende.

Strategiekarten – Operationswert (OW) und andere Kartensymbole

Die Strategiekarten sind das Hauptelement des Spiels. Jede von ihnen kann auf zwei Arten genutzt werden.

Die Zahl oben links auf der Karte ist der Operationswert (OW). Die Karten mit dem Wert ›1‹ sind die schwächsten, die Karten mit Wert ›3‹ die stärksten. Anstatt den OW einer Karte zu nutzen (unabhängig von der Kreisfarbe) kann ein Spieler auch das Ereignis der Karte nutzen, wenn die Farbe des Kreises hinter der Zahl seiner Spielerfarbe entspricht.

Diese Ausgabe des Spiels führt neue Symbole ein, damit die Eigenschaften einer Karte einfacher erkennbar sind.



Soll mit einer Strategiekarte ein Heerführer aktiviert werden, dann muss sein **Strategiewert** überprüft werden. Ist er gleich oder kleiner dem OW der Karte, dann kann der Heerführer aktiviert werden. Demnach ist ein Heerführer mit einem **Strategiewert** von 1 leichter zu aktivieren als ein Heerführer mit einem **Strategiewert** von 3.



Das Schiffssymbol zeigt an, dass eine Armee mit maximal 5 GE mittels Seebewegung bewegt werden kann, während mit einem doppelten Schiffssymbol sogar eine Armee mit 10 GE bewegt werden kann.



Gekreuzte Schwerter zeigen an, dass eine Strategiekarte während eines Landgefechts oder als Gegenereignis gespielt werden kann.

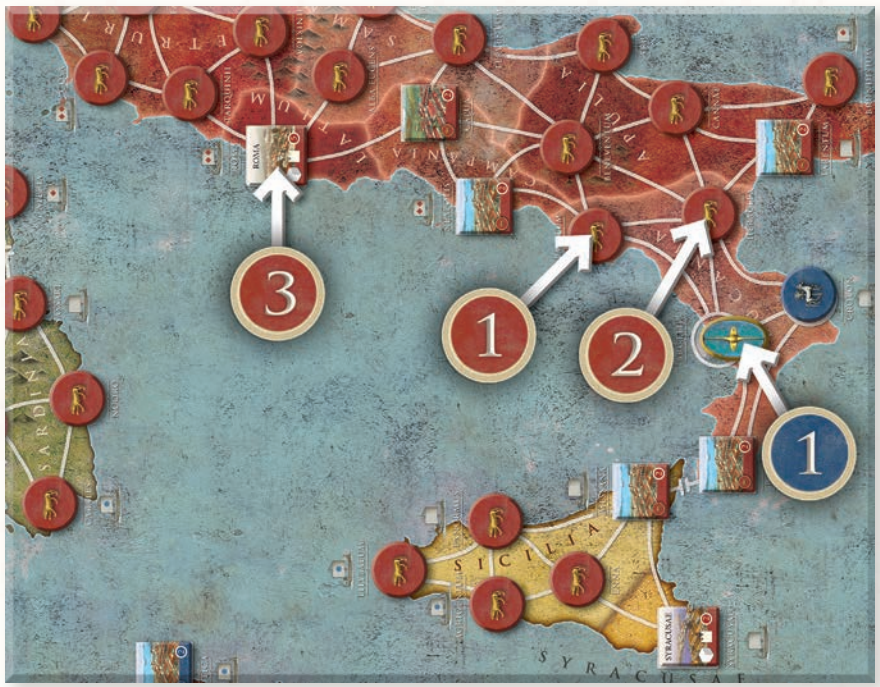


Karten, die einen zerbrochenen Lorbeerzweig zeigen, brechen die Waffenruhe (#64).

Ereigniskarten, die sich auf bestimmte Provinzen beziehen (z. B. #1), zeigen Kartenausschnitte, damit die Spieler leichter mit dem Spiel vertraut werden.

Der Weg zum Sieg

Lieber Spieler – da du nun das Ziel des Spiels kennst, lernst du jetzt, wie du es erreichen kannst. Politische Kontrolle ist ein Weg, um Felder (runde Marker) oder Befestigte Städte (quadratische Marker) zu unterwerfen. Die Ausgangslage hängt vom gewählten Szenario ab.



BEISPIEL: *So wird die Ausgangslage eines Szenarios dargestellt. Pfeile zeigen die Felder und Befestigten Städte auf denen GE und Heerführer platziert werden.*

Wir beginnen nun mit den unterschiedlichen Möglichkeiten eigene PK auf dem Spielbrett zu platzieren. Danach lernst du, wie du gegnerische PK vom Spielbrett entfernst. Zum Schluss wirst du lernen, wie Belagerungen, Unterwerfungen und Landgefechte durchgeführt werden.

Wie platzierst du eigene PK auf dem Spielbrett?

- Das Spielen einer Strategiekarte und Nutzen des OW (um PK auf dem Brett zu platzieren) erlaubt dir:
  - eigene PK auf leere Felder auf dem Spielbrett zu platzieren, die keine gegnerischen GE enthalten.
  - gegnerische PK in eigene PK umzuwandeln, indem du sie umdrehst, sofern mindestens eine deiner GE auf dem Feld steht.
- Manche Strategiekarten erlauben dir als Ereignis PK auf dem Spielbrett zu platzieren.

BEISPIEL:



Eine 2-OW Karte wird genutzt, um einen neuen PK zu platzieren (1) und einen PK des Gegners umzudrehen (2).

- Ein Erfolg bei der Belagerung einer Befestigten Stadt oder der Unterwerfung eines feindlichen Stammes kann ebenfalls das politische Gleichgewicht verändern. Mehr hierzu wird später bei Belagerung / Unterwerfung erläutert.

Wie entfernst du PK vom Spielbrett (oder zwingst deinen Gegner dazu)?

- Das Spielen einer Strategiekarte und Nutzen des OW (um PK auf dem Brett zu platzieren) erlaubt dir:
  - gegnerische PK durch Umdrehen in eigene PK umzuwandeln, sofern mindestens eine deiner GE auf dem Feld steht.

BEISPIEL:



Die Strategiekarte Die schöne Sophonisba verführt einen Numidischen König *erlaubt dem Karthager 3 römische PK auf seine Seite zu drehen.*

- Manche Strategiekarten erlauben dir als Ereignis gegnerische PK vom Spielbrett zu entfernen.

BEISPIEL:



Strategiekarte #2 Aufstand in Sicilia *hat die Entfernung 3 römischer PK zur Folge.*

- Am Ende der Phase »Auflösen der Politischen Isolation« müssen die Spieler alle eigenen PK entfernen, die keine Verbindung zu einer eigenen GE, einer eigenen Befestigten Stadt (belagert oder nicht), einem befreundeten Volksstamm oder einem eigenen Hafen haben. Eine Verbindung besteht nicht über Pässe, neutrale Stämme oder gegnerische PK.



***BEISPIEL** isolierter PK*

- Nach einem Landgefecht kann der Verlierer gezwungen sein eine bestimmte Anzahl an PK zu entfernen. Mehr dazu wird im Abschnitt Politische Konsequenzen bei den Landgefechten erklärt.

Spielaufbau

1. Wähle ein Szenario aus dem **Szenarienbuch** oder dem **Lernen-durch-Spielen Kurzregelbuch** (für Einführungsszenarien).

2. Lege das **Spielbrett** in die Mitte des Tisches.

3. Bereite den **Strategiekartenstapel** vor. Jedes Szenario gibt vor, welche Strategiekarten genutzt werden. Mische die Karten und lege sie verdeckt als Strategiekartenstapel ab.

4. Bereite den **Gefechtskartenstapel** vor. Nimm alle Gefechtskarten, mische sie und lege sie verdeckt als Gefechtskartenstapel ab.

   4A. Bereite im HAMILCAR-Szenario den **Taktikkartenstapel** auf die gleiche Weise vor.

5. Bereite die **Heerführerkarten** vor. Entferne alle Karten mit Symbol bei einem HANNIBAL-Szenario und alle Karten mit beim HAMILCAR-Szenario. Lege dann die römischen Heerführer aufgedeckt auf der römischen Seite des Spielbretts ab.

6. Tue das Gleiche für die karthagischen Heerführerkarten auf der karthagischen Seite.

7. Lege den **Runden-/Waffenstillstandsmarker** auf die Rundenleiste des Spielbretts (welche Seite oben liegt, hängt vom Szenario ab).

8. Platziere die Marker **Politische Kontrolle**,

9. die **Volksstammmarker**

10. und die **Befestigten Städte**, wie in der Karte für das Szenario gezeigt, auf dem Spielbrett.

11. Platziere entsprechend PK auf der Provinzleiste. Prüfe alles noch einmal − Politische Kontrolle und die Kontrolle über Befestigte Städte sind sehr wichtig!

12. Lege alle anderen Marker und Würfel in Reichweite.















13 Platziere die **Gefechtseinheiten (GE)**

14 und **Heerführer-Miniaturen** (du kannst auch die Heerführermarker nutzen), wie im Szenario angegeben, auf dem Spielbrett.

15 Platziere untergeordnete **Heerführer** auf den Karten ihrer befehlhabenden Heerführer.







Die Heerführer-Miniaturen sind aus weicherem Plastik hergestellt, um zu vermeiden, dass sie während des Spielens oder des Transports beschädigt werden. Sollte ein Teil einer Miniatur verbogen sein, dann taucht sie für ca. 1 Minute in heißes Wasser, nehmt sie heraus und passt die Form der Miniatur vorsichtig an.

Einführungsszenario

1

Politische Kontrolle erhalten



Einführung

Dies ist eine Aufgabe für einen Spieler. Ziel: Lerne Strategiekarten zu nutzen, um politische Kontrolle zu erhalten.

Änderungen zu den Standardregeln

- In diesem Szenario wird nur 1 Runde gespielt.
- Rom erhält nur 3 Strategiekarten:
  #4 *Aufstand in Celtiberia,*
  #67 *Aufstand in Baetica,*
  #71 *Gades verbündet sich mit Rom.*

Siegbedingungen

- Rom gewinnt, wenn es mehr Provinzen in **Iberia** kontrolliert als Karthago.
- Andernfalls gewinnt Karthago.

Tipps:

- Manchmal sind Ereignisse stärker als der OW.

Genutzte Regeln (Basisregelbuch):

- 8. Strategiekarten
- 19. Politische Kontrolle

Militärische Einheiten

In diesem Spiel gibt es Heerführer und Gefechtseinheiten (GE). Stehen auf einem Feld Heerführer (einer oder mehrere) und GE, dann gilt dies als Armee. Stehen auf einem Feld nur GE, ist es eine Truppe. Römische Armeen werden Konsulararmeen genannt, wenn sie von einem Konsul angeführt werden. Konsulararmeen müssen normalerweise aus mindestens 5 GE bestehen, um aktiv zu werden. Karthago hat ebenfalls eine besondere militärische Einheit: Elefanten GE. Im Spiel gibt es nur 4 Elefanten. In den meisten Fällen werden Elefanten als normale GE behandelt.

Belagerungsgerät kann nur von Karthago (durch Ereignis #30 *Karthagisches Belagerungsgerät*) ins Spiel gebracht werden.

Generell gibt es keine Limitierung für die maximale Anzahl an Heerführern und GE auf einem Feld. Die Symbole auf den Befestigten Städten musst du nur beachten, wenn sich GE in der Befestigten Stadt befinden (hier gibt es eine Begrenzung an GE). Jeder Spieler darf sich jederzeit die Zusammensetzung einer Truppe oder Armee ansehen. Die Aufteilung von Markern darf jederzeit geändert werden, solange der Gesamtwert gleich bleibt.

Wie erhältst du Gefechtseinheiten (GE)?

- Jedes Szenario hat einen eigenen Aufbau von Heerführern und GE.
- Zu Beginn der Verstärkungsphase erhalten die Spieler Verstärkungen, wie im Szenario angegeben.
- Durch das Spielen einer 3-OW Strategiekarte darf ein Spieler Truppen ausheben. Das erlaubt dem Spieler 1 GE auf ein Feld, das alle folgenden Anforderungen erfüllt, zu setzen:
  - Das Feld liegt in einer von diesem Spieler kontrollierten Provinz.
  - Das Feld enthält einen eigenen PK.
  - Das Feld enthält einen eigenen Heerführer.

  Es ist nicht möglich Truppen in einer belagerten Befestigten Stadt auszuheben.
- Manche Strategiekarten erlauben einem Spieler unter bestimmten Bedingungen GE auf dem Spielbrett zu platzieren (z. B. #10–16, #22, #43–48).

Strategiekarten – Aktivierung eines Heerführers (Bewegung, Belagerung, Unterwerfung)

Eine weitere Möglichkeit eine Strategiekarte zu nutzen ist, einen Heerführer zu aktivieren. Um einen Heerführer zu aktivieren, muss der OW der Karte gleich oder höher dem **Strategiewert** des Heerführers sein.

Eine Einführung in die Bewegung (Armeen und Heerführer)

Lieber Spieler, die Regeln, die Bewegung beschreiben, machen fast ein Drittel der ganzen Regel aus. Du magst damit am Anfang überfordert sein.

Du solltest verinnerlichen, dass sich eine Armee in den meisten Fällen um bis zu 4 Felder bewegen kann. Manchmal weniger – wenn du auf gegnerische Einheiten triffst und dich entscheidest sie zu bekämpfen.

Dein Gegner kann versuchen einem Landgefecht auszuweichen, aber das ist nicht einfach (es hängt von der Fähigkeit des Heerführers ab) und auch riskant (da der Angreifer eine Gefechtskarte erhalten kann).

Andererseits kannst du ein Abfangen erwarten. Das ist ein Überraschungsangriff von benachbarten gegnerischen Armeen. In diesem Fall kannst du die Bewegung deiner Armee beenden oder ein Landgefecht austragen.

Beim Überdenken der Situation auf dem Spielfeld wirst du schnell lernen, wann die zusätzlichen Regeln (einem Landgefecht ausweichen oder Abfangen) anzuwenden sind und wann eine geplante Bewegung schnell und mutig auszuführen ist.

Auch wichtig zu merken ist, dass ein Landgefecht auch mit Einheiten, die in einer Befestigten Stadt stationiert sind, geführt werden kann.

Seebewegung

Eine Seebewegung zwischen zwei Häfen kann stattfinden, wenn eine Strategiekarte mit einem Schiffssymbol (3-OW Karte oder *Feldzug*) gespielt wird und zur Aktivierung eines Heerführers genutzt wird. Eine Seebewegung entspricht einer Bewegung über 3 Felder. Das heißt, eine Armee darf sich erst 1 Feld über Land zu einem Hafen und dann über See zu einem anderen Hafen (zählt als 3 Felder) bewegen oder erst über See zu einem anderen Hafen (3 Felder) und sich dann über Land noch 1 Feld bewegen.

Die maximale Anzahl an GE, die als Armee mittels Seebewegung bewegt werden können, beträgt 5 GE. In manchen Szenarien sind es 10 GE.

Die Seebewegung kann zwischen jeden beliebigen Häfen stattfinden – römisch kontrollierte Häfen erhöhen allerdings das Risiko einer Seebewegung für den Karthager.

Es ist möglich durch Seebewegung auf einem Feld außerhalb einer belagerten Befestigten Stadt anzulanden.

Römische Seebewegung gelingt immer, eine karthagische Seebewegung kann vom Ergebnis des Seebewegungswürfels abhängen.

Sollte die *Waffenruhe* aktiv sein (Karte #64), dann muss für die karthagische Seebewegung nicht gewürfelt werden.

Diese Ausgabe des Spiels enthält einen speziellen Würfel und eine eigene Tabelle, die zur Auswertung der karthagischen Seebewegung genutzt werden.

Bewegung – allgemeine Regeln

Eine Armee oder ein Heerführer ohne GE darf sich bis zu 4 Felder bewegen. Nach jedem Bewegungsschritt kann der Gegner auf die Bewegung reagieren.

Strategiekarten (*Gewaltmarsch*) und einige Sonderfähigkeiten der Heerführer können die Bewegung auf bis zu 6 Felder erhöhen.

Das Spielen einer Strategiekarte kann eine Armee (GE mit Heerführer) oder einen Heerführer ohne GE aktivieren, so lange der Strategiewert des Heerführers gleich oder kleiner dem OW der Karte ist.

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl an GE, die sich auf einem Feld befinden dürfen (ausgenommen der Regeln für Befestigte Städte).

Während der Bewegung einer Armee dürfen GE auf dem Weg abgesetzt oder aufgenommen werden. Allerdings darf eine sich bewegende Armee nie mehr als 10 GE auf einmal beinhalten.

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Heerführer auf einem Feld, aber der Heerführer mit dem höchsten Strategiewert von ihnen muss als Befehlshaber der Armee benannt werden. Die verbleibenden Heerführer werden ihm untergeordnet.

Karthagische Hierarchie: Hannibal ist allen anderen karthagischen Heerführern übergeordnet.

Römische Hierarchie: Konsuln sind Prokonsuln übergeordnet.

Gibt es mehr als einen Heerführer mit dem gleichen Strategiewert, dann bestimmt der Spieler der Armee den Befehlshaber, bevor ein Heerführer und die Armee aktiviert werden.

Ein Heerführer darf sich allein, mit einer Armee oder, falls notwendig, mit seinen untergeordneten Heerführern bewegen.

Um eine Armee zu aktivieren, muss eine entsprechende Strategiekarte gespielt werden. *Feldzug*-Karten aktivieren 2 oder 3 unterschiedliche Heerführer.

Betritt eine Armee ein Feld, auf dem sich gegnerische Einheiten befinden, die sich nicht zurückziehen können oder wollen (oder es vergeblich versucht haben), dann beendet die Armee ihre Bewegung und ein Landgefecht findet statt. Eine Ausnahme tritt in Kraft, wenn eine Armee mit 5 oder mehr GE ein Feld mit einer einzelnen gegnerischen GE betritt, da diese einzelne GE dann überrannt und vernichtet wird.

Ein Heerführer ohne Armee darf sich nicht auf vom Gegner besetzte Felder bewegen.

Ein Heerführer ohne Armee darf seine Bewegung nicht auf einem Feld mit einem gegnerischen Heerführer ohne Armee beenden, aber er darf sich durch ein solches Feld bewegen.

Ablauf einer Bewegung und mögliche Reaktionen

a) Der aktive Spieler wählt einen Heerführer, den er aktivieren möchte. Gibt es mehr als einen möglichen Befehlshaber auf dem Feld, dann darf ein neuer Befehlshaber gewählt werden. Danach entscheidet der Spieler wie viele GE er mit dem aktivierten Heerführer bewegen möchte (max. 10 GE) und ob die untergeordneten Heerführer sich mit ihm bewegen.

b) Der aktive Spieler spielt eine Strategiekarte mit einem passenden OW aus (gleich oder höher dem Strategiewert des Heerführers).

c) Der aktivierte Heerführer / die aktivierte Armee wird um 1 Feld bewegt.

d) Der passive Spieler darf nun auf die Bewegung reagieren:

- Wenn sich eine gegnerische Befestigte Stadt mit gegnerischen GE auf diesem Feld befindet.
- Der passive Spieler kündigt **jeden** Versuch, einem Landgefecht auszuweichen oder die bewegende Armee abzufangen an.
- Der Versuch einem Landgefecht auszuweichen, wird zuerst abgehandelt.

  Befinden sich mehrere Heerführer auf einem Feld, dann darf anstelle des Befehlshabers auch ein untergeordneter Heerführer versuchen einem Landgefecht auszuweichen.

  Ein Erfolg ist ein Würfelwurf mit einem Ergebnis **gleich oder kleiner dem Gefechtswert des ausweichenden Heerführers**.

  Ist der Versuch erfolgreich, weicht der Befehlshaber / die Armee auf ein anderes Feld aus.
- Der aktive Spieler darf versuchen seine Bewegung fortzusetzen oder den ausweichenden Heerführer (mit oder ohne GE) zu verfolgen.

  Ein Erfolg ist ein Würfelwurf mit einem Ergebnis **gleich oder kleiner dem Gefechtswert des verfolgenden Heerführers.**

  Ist der Versuch erfolgreich, darf der Heerführer / die Armee die Bewegung oder Verfolgung fortsetzen.

Für den Fall einer Verfolgung darf der passive Spieler nach jeder Bewegung versuchen dem Landgefecht auszuweichen.

- Befindet sich eine verteidigende Armee auf einem Feld neben dem Feld, das die aktive Armee betritt, dann darf die verteidigende Armee einen Abfangversuch unternehmen. Die bewegende Armee kann so gezwungen werden ein Landgefecht auszutragen oder sich um ein Feld zurückzuziehen.

  Es dürfen beliebig viele Abfangversuche auf dasselbe Feld mit unterschiedlichen Armeen durchgeführt werden.

  Ein Erfolg ist ein Würfelwurf mit dem Ergebnis **gleich oder kleiner dem Gefechtswert des abfangenden Heerführers.** Zum Ergebnis wird 1 addiert, wenn der Abfangversuch auf ein Feld mit einem PK des abzufangenden Spielers und ohne GE des abfangenden Spielers stattfindet.

e) Ist ein Abfangversuch des passiven Spielers erfolgreich, dann darf die bewegende Armee:
   - sich ein Feld zurückbewegen und die Bewegung beenden (mit der Gefahr von Verlusten durch Bewegung und dem Risiko einer Seebewegung) ODER
   - ihre Bewegung beenden und ein Landgefecht austragen. In diesem Fall erhält der abfangende Spieler eine zusätzliche Gefechtskarte. (Dieser Bonus ist auf 1 Karte begrenzt, selbst wenn mehrere Abfangversuche erfolgreich waren.)

f) Befindet sich auf einem Feld eine einzelne gegnerische GE, dann wird diese von der bewegenden Armee sofort durch Überrennen vernichtet. Die bewegende Armee muss dafür aus mindestens 5 GE bestehen.
   (Tipp: Da Abfangen vorher durchgeführt wird, kannst du eine einzelne GE als Köder zurücklassen und dann in deine Armee aufnehmen, um eine zusätzliche Gefechtskarte für erfolgreiches Abfangen zu erhalten.)

g) Wiederhole Schritt c, d und f, bis eine Armee ihre Bewegung beendet hat.

h) Die Armee kann nun ein Landgefecht austragen oder eine Belagerung oder Unterwerfung durchführen. Die Armee kann **nicht** ein Landgefecht **und** eine Belagerung / Unterwerfung **als Ergebnis derselben Bewegung durchführen**.

Aus welchen Gründen werden GE vom Spielbrett entfernt?

- Hauptsächlich durch Landgefechte, aber nicht ausschließlich.
  - Nach einem Landgefecht müssen **beide Spieler** feststellen welche **Verluste** sie durch das **Landgefecht** erleiden. Das kann im Falle des Karthagers auch Elefanten mit einschließen (wenn sie am Gefecht teilgenommen haben).
  - **Nur der Verlierer** muss dann noch seine **Verluste durch den Rückzug nach dem Gefecht** ermitteln. Verliert Karthago auf diesem Weg GE, dann muss zuerst eine Elefanteneinheit entfernt werden (wenn sie am Gefecht teilgenommen hat).

    Diese Ausgabe des Spiels enthält dafür einen speziellen Würfel und einen Auflösungsschlüssel auf den Gefechtskarten.
- Durch den **Rückzug** selbst kann **der Verlierer** weitere Verluste erleiden.
  - Er verliert **1 zusätzliche GE** für jedes Feld auf dem Rückzug, das einen gegnerischen PK oder feindliche Stämme enthält.
  - Er verliert so viele **zusätzliche GE**, wie gegnerische GE auf einem beim Rückzug durchquerten Feld stehen.
  - Er verliert **alle GE der sich zurückziehenden Armee**, wenn es keinen möglichen Rückzugsweg gibt. Es ist nicht möglich sich über Pässe oder Meerengen zurückzuziehen, Seebewegung zu nutzen oder sich mehr als 4 Felder zurückzuziehen.
- Ein **Überrennen** findet statt, wenn eine Armee mit 5 GE oder mehr das Feld einer einzelnen gegnerischen GE (ohne Heerführer) betritt. Diese GE wird sofort vom Spielbrett entfernt und die bewegende Armee setzt ihre Bewegung fort.
- Verluste durch **Winteraufreibung**: Alle GE und Armeen auf Feldern mit einem gegnerischen PK jeglicher Art oder einem feindlichen Volksstamm müssen auf Winteraufreibung würfeln.
- **Aufreibung auf Pässen** findet statt, wenn eine Armee einen Pass jeglicher Art überquert. Alpenpässe sind schwieriger sicher zu überqueren.
- Durch vom Gegner gespielte Ereignisse.
- **Seebewegung** birgt das Risiko GE zu verlieren. Eine fehlgeschlagene Seebewegung kann den Verlust der ganzen Armee bedeuten.

Einführungsszenario

2

Einheiten erfolgreich bewegen



Ganz CELTIBERIA wurde von den Römern erobert und steht in Verbindung mit MASSILIA. Karthagische Truppen sind in Saguntum stationiert (Hannibal und Hasdrubal mit starken Einheiten). Aber in CELTIBERIA gibt es nur eine schwache Truppe in Budua.

Einführung

Dies ist eine Aufgabe für einen Spieler. Ziel: Nutze 3 Strategiekarten und bewege dich erfolgreich auf dem Spielbrett.

Aufbau der Römer

1 GE in Budua.

Aufbau der Karthager

10 GE (2 davon sind Elefanten) und **Hannibal** in Saguntum. Platziere **Mago** auf Hannibals Karte.

Aufbau der Stämme

Nicht vorhanden.

Änderungen zu den Standardregeln

- In diesem Szenario wird nur 1 Runde gespielt.
- Karthago erhält nur 3 Strategiekarten:
  #40 *Kleiner Feldzug,*
  #45 *Verbündete Hilfstruppen,*
  #48 *Verbündete Hilfstruppen.*
- Die Karthager können sich nicht nach IDUBEDA bewegen.

Siegbedingungen

- Karthago gewinnt, wenn es am Spielende CELTIBERIA kontrolliert UND karthagische Truppen in Saguntum und Cartala stehen.
- Andernfalls gewinnt Rom.

Tipps:

- Du kannst einzelne gegnerische GE überrennen.
- Du kannst den OW nutzen, um einen gegnerischen PK auf deine Seite zu drehen, wenn du GE auf dem Feld hast.
- Denke daran, dass isolierte PK am Ende der Runde entfernt werden.

Genutzte Regeln (Basisregelbuch):

- 8. Strategiekarten
- 9. Platzierung und Unterordnung
- 10. Bewegung
- 19. Politische Kontrolle

3

Seebewegung erfolgreich nutzen und Alpenpässe überqueren



Carthago Nova ist voller Soldaten. Mago versucht nach Nicae zu segeln und dann Italia schnell anzugreifen. Die Zeit dafür ist gut – es ist das Jahr des karthagischen Seesiegs und Syracusae hat sich mit Karthago verbündet.

Einführung

Dies ist eine Aufgabe für einen Spieler. Ziel: Nutze 3 Strategiekarten und bewege dich erfolgreich auf dem Spielbrett.

Aufbau der Karthager

1

10 GE (2 davon sind Elefanten) und **Mago** in Carthago Nova. Platziere **Bomilcar** auf Magos Karte.

Aufbau der Stämme

- Platziere 7 Volksstammmarker auf den Feldern mit ihrer entsprechenden Farbe.

Aktive Karten

- *Karthagischer Seesieg* (#29)
- *Syracus verbündet sich mit Karthago* (#26)

Änderungen zu den Standardregeln

- In diesem Szenario wird nur 1 Runde gespielt.
- Karthago erhält nur 3 Strategiekarten:
  #34 *Großer Feldzug,*
  #45 *Verbündete Hilfstruppen,*
  #48 *Verbündete Hilfstruppen.*

Siegbedingungen

- Karthago gewinnt, wenn es am Spielende GALLIA CISALPINA kontrolliert UND die karthagische Armee in Nicae steht.
- Andernfalls gewinnt Rom.

Tipps:

- Du kannst den OW nutzen, um einen gegnerischen PK auf deine Seite zu drehen, wenn du GE auf dem Feld hast.
- Denke an die Modifizierung bei Nicht-Alpenpässen (Aufreibung durch Pässe).

Genutzte Regeln (Basisregelbuch):

- 8. Strategiekarten
- 9. Platzierung und Unterordnung
- 10. Bewegung
- 11. Seebewegung
- 19. Politische Kontrolle

Landgefechte

Einführung

Der Mechanismus der Gefechtskarten spiegelt die Möglichkeiten der Heerführer auf antiken Schlachtfeldern wieder. Umso besser der Heerführer, desto stärker die Armee und umso mehr Verbündete fanden sich − mehr Gefechtskarten im Gefecht heißt mehr Möglichkeiten. Natürlich gibt es Boni für einen Überraschungsangriff oder Strafen für gescheiterte Versuche einem Landgefecht auszuweichen... Wichtig ist, dass die Spieler selbst in der Hand haben, wie viele Gefechtskarten ihnen zur Verfügung stehen.

Der Besitz vieler Karten der gleichen Sorte kann mit einer gut formierten Armee, bereit für den finalen Schlag, verglichen werden. Wenn du viele Karten der gleichen Art auf der Hand hast (z. B. *Frontalangriff*), dann kannst du davon ausgehen, dass dein Gegner weniger Karten dieser Art hat. Das wiederum heißt, dass du eine größere Chance hast siegreich aus dem Gefecht hervorzugehen.

Natürlich ist der Sieg nicht garantiert. Dein Gegner kann einen Gegenangriff starten und tut dies normalerweise auch. Wenn sein Heerführer besonders fähig ist, kann er die Initiative übernehmen und sein Glück mit seinen eigenen Karten versuchen.

Du solltest beachten, dass die Dauer des Landgefechts auch die Höhe der Verluste, die beide Seiten in dem Gefecht davontragen, bestimmt. Trotzdem wird der Ausgang nur für den Verlierer politische Folgen haben. Manchmal muss ein Heerführer die schwierige Entscheidung treffen in einem Landgefecht mit schlechten Bedingungen aufzugeben.

Auflösung eines Landgefechts

Ein Landgefecht wird mit Gefechtskarten (GK) ausgetragen. Nach dem Ende des Landgefechts werden die genutzten Gefechtskarten zurück auf den Gefechtskartenstapel gelegt und dieser sofort gemischt.

Der Gefechtskartenstapel besteht aus 48 Karten:

- **12 × Frontalangriff**
- **6 × Doppelte Umgehung**
- **8 × Scheinangriff**
- **9 × Rechte Flanke**
- **9 × Linke Flanke**
- **4 × Reserve**

Der angreifende Spieler spielt eine seiner Gefechtskarten und der Verteidiger muss, wenn er das Gefecht fortsetzen möchte, kontern und eine passende Karte spielen (gleicher Art oder eine *Reserve*).

Tipp für Anfänger: Spiele die Gefechtskartenart von der du am Meisten auf der Hand hast, da dein Gegner davon wahrscheinlich weniger hat (vielleicht sogar keine).

Je mehr Gefechtskarten du hast, desto besser sind deine Chancen das Gefecht zu gewinnen. Die Konsequenzen eines Landgefechts sind GE Verluste und politische Auswirkungen (Verlust an Einfluss in Form von PK).

Wie erhältst du Gefechtskarten?

Unabhängig von den folgenden Regeln kann jeder Spieler nur **maximal 20 Gefechtskarten** auf der Hand haben. Jeder Spieler erhält Gefechtskarten (GK) nach den folgenden Kriterien:

- so viele GK wie dem Gefechtswert seines Heerführers entspricht;
- so viele GK wie eigene GE an dem Gefecht teilnehmen;
- 1 GK, wenn der Gegner erfolgreich abgefangen wurde;
- Karthago erhält 1 GK, wenn das Landgefecht auf einem Feld mit einem befreundeten Stamm stattfindet;
- nimmt ein Heerführer am Gefecht teil, dann kann ein Spieler für seine Verbündeten zusätzliche GK erhalten:
  - kontrolliert der Spieler die Provinz, in der das Landgefecht stattfindet, erhält er 1 GK (ausgenommen NUMIDIA MAIOR und NUMIDIA MINOR, die beide 2 GK geben);
  - findet das Landgefecht in **Africa**, **Iberia** oder **Italia** statt, dann erhalten die Spieler für jede Provinz, die sie in der Region kontrollieren, 1 GK;
- hat ein Spieler erfolglos versucht dem Landgefecht auszuweichen, dann **verliert** er 1 GK.

Je nach Szenario ist es möglich, dass die Spieler zusätzliche GK erhalten oder verlieren.

Durchführung eines Landgefechts

Der Spieler, der das Landgefecht initiiert hat, ist der Angreifer, kann aber während des Kampfes zum Verteidiger werden.

a) Vorbereitungen für das Landgefecht:

a. Sind b**eide Konsuln** bei der römischen Armee, dann kann es einen Kommandowechsel geben.
b. Der Angreifer darf eine Strategiekarte spielen, die das Gefecht beeinflusst.
c. Der Verteidiger darf eine Strategiekarte spielen, die das Gefecht beeinflusst.
d. Karthago darf seine Elefanten nutzen, es sei denn Strategiekarte #42 *Verängstigte Elefanten* wurde vorher gespielt:
   I. Bevor die Spieler ihre Gefechtskarten erhalten, darf der Karthager versuchen einen Elefantenangriff durchzuführen.
   II. Dafür wirft er einen Würfel. Je nach Ergebnis:
   − ›**1**‹ bei einer römischen **Armee** − Unkontrollierte Elefanten. Der Karthager erhält eine GK weniger.
   − ›**1**‹ bei einer römischen **Truppe** ODER zwischen ›**2**‹ und dem **Gefechtswert** des Befehlshabers einer römischen **Armee** − Nichts passiert.
   − Ein Ergebnis **höher** als der **Gefechtswert** des Befehlshabers einer römischen **Armee** ODER ein Ergebnis **größer ›1‹** bei einer römischen **Truppe** − der Elefantenangriff ist erfolgreich. Der Römer erhält so viele GK weniger, wie Elefanten am Angriff teilgenommen haben.
e. Es werden Gefechtskarten nach den oben genannten Kriterien ausgeteilt und, falls notwendig, Gefechtskarten für die Strategiekarte #20 *Spion im feindlichen Lager* aufgedeckt.
f. Das Gefecht beginnt.

b) Es finden so lange weitere Gefechtsrunden statt, bis der Sieger feststeht oder sich ein Spieler erfolgreich vom Gegner löst.
Spielt der Angreifer eine GK *Reserve*, dann darf er festlegen als welche Kartenart sie gilt. Spielt der Verteidiger eine GK *Reserve,* gilt die Karte automatisch als die vom Angreifer gespielte Kartenart.

a. Der Angreifer spielt eine GK ODER
b. darf einen **Versuch** machen sich vom Gegner zu lösen, falls es möglich ist:
   I. Um sich vom Gegner zu lösen, wirft der Angreifer einen Würfel. Ist das Ergebnis **kleiner oder gleich dem Gefechtswert** seines Heerführers, dann war der Versuch erfolgreich, **ABER**
   II. der Verteidiger **darf versuchen das Lösen zu verhindern und wirft ebenfalls** den Würfel. Ist das Ergebnis **kleiner oder gleich dem Gefechtswert** seines Heerführers, dann hat er das Lösen erfolgreich verhindert.
   III. Ein erfolgloser Versuch sich vom Gegner zu lösen oder eine erfolgreiche Verhinderung eines Lösens bewirkt, dass der Verteidiger die Initiative übernehmen darf und der neuer Angreifer werden kann.
   IV. Unabhängig von der Initiative-Entscheidung des Verteidigers beginnt dann eine neue Gefechtsrunde.
   V. War ein Lösen erfolgreich, müssen beide Spieler die Verluste durch das Landgefecht erleiden, aber es gibt keine Verluste durch einen Rückzug oder den Rückzugswürfel.
c. Hat der **Angreifer** zu Beginn einer Gefechtsrunde keine GK mehr, dann **verliert** er das Gefecht (und es werden die Verluste bestimmt). (Das kann ein Grund sein, warum der Verteidiger nicht die Initiative übernehmen möchte.)
d. Möchte der Verteidiger das Gefecht fortsetzen, dann muss er eine passende GK spielen (kontern mit einer gleichen Karte oder einer *Reserve*).
e. Spielt der **Verteidiger** keine passenden GK (weil er nicht kann oder möchte), dann **verliert** er das Gefecht (und die Verluste werden bestimmt).
f. Spielt der Angreifer eine GK *Doppelte Umgehung* und der Verteidiger kontert mit einer passenden Karte, dann **darf** der Verteidiger der Angreifer der nächsten Gefechtsrunde werden.
g. Nachdem der Angreifer eine GK gespielt hat und der Verteidiger gekontert hat, **darf** der Verteidiger einen Gegenangriff versuchen und bei Erfolg die Initiative übernehmen. Dafür wirft er einen Würfel. Ist das Ergebnis:
   I. **Kleiner oder gleich** dem Gefechtswert seines Heerführers, dann ist der Gegenangriff erfolgreich und der Verteidiger wird der Angreifer der nächsten Gefechtsrunde.
   II. **Größer** als der Gefechtswert seines Heerführers**, dann ist der Gegen**angriff gescheitert und die Initiative ändert sich nicht.
h. Wurden alle vorherigen Punkte abgehandelt, beginnt eine neue Gefechtsrunde.

c) Nach Ende des Gefechts erleiden **beide** Spieler Verluste durch das Gefecht:

a. Stellt fest, wie viele Gefechtsrunden stattgefunden haben (inklusive der letzten Runde, in der nur der Angreifer eine GK gespielt hat). Dabei zählen erfolglose Versuche »Vom Gegner lösen« nicht als Gefechtsrunde.
b. Der Sieger des Gefechts wirft einen Würfel, um die Verluste für beide Seiten festzustellen. Diese werden durch die Gefechtsdauer und den Würfelwurf bestimmt. Es ist erlaubt, absichtlich eine GK nicht zu kontern und das Gefecht früh zu verlieren, um hohe Verluste zu vermeiden.
c. Mit dem Würfelergebnis und der Gefechtsdauer werden die Verluste auf der Aufreibungstabelle bestimmt.

d) Nun erleidet nur der **Verlierer** Verluste durch den Rückzugswürfel:

a. Dafür wirft dieser Spieler einen Würfel.
b. Die Höhe der Verluste hängt von der Anzahl seiner GE zu Beginn des Gefechts und dem Ergebnis des Würfelwurfs ab.
c. Die letzte gespielte GK bestimmt die Verluste des Verlierers während des Rückzugs.
   Hatte der Verlierer zu Beginn des Gefechts 1–4 GE, wird der kleine Rückzugswürfel geworfen:



   Hatte der Verlierer zu Beginn des Gefechts 5 GE oder mehr, dann wird der große Rückzugswürfel geworfen:



d. Hat der Verlierer Elefanten unter seinen GE, müssen diese zuerst entfernt werden.

e) Der **Verlierer** zieht sich nun zurück und erleidet gegebenenfalls weitere Verluste. **GE, die sich nicht zurückziehen können oder die sich mehr als 4 Felder zurückziehen müssten, werden vernichtet und vom Spielbrett entfernt.** Für einen erfolgreichen Rückzug müssen einige Regeln beachtet werden. Der Verlierer muss sich auf ein Feld zurückziehen, dass sowohl einen eigenen PK (oder befreundeten Stamm) als auch keine gegnerischen GE enthält ODER auf ein Feld, dass mehr eigene GE enthält als die zurückziehende Truppe. Eine Truppe kann sich bis zu 4 Felder zurückziehen.
Die Verluste durch den Rückzug hängen von den folgenden Umständen ab:

a. Für jedes durchquerte Feld, das einen gegnerischen PK oder einen feindlichen Stamm enthält, verliert die Truppe 1 GE.
b. Eine Truppe, die auf ihrem Rückzug ein Feld mit gegnerischen GE durchquert, verliert so viele GE, wie der Anzahl an gegnerischen GE auf dem Feld entspricht.

Politische Konsequenzen

Der Verlierer muss so viele seiner PK (ausgenommen Befestigte Städte und Stämme) vom Brett entfernen, wie der Hälfte (abgerundet) seiner im Gefecht verlorenen GE entspricht (Gesamtzahl aus Verlusten durch das Gefecht, den Rückzugswürfel und den Rückzug). Der Verlierer entscheidet, welche PK er entfernt. Es ist möglich, dass das Spiel dadurch vorzeitig endet.

Einführungsszenario

4

Hasdrubals Treue



Hasdrubal hat gerade die Alpen überquert. Er marschiert schnell nach Süden, um seine Armee mit der seines Bruders Hannibal zu vereinen. Rom versucht alles, um ihn aufzuhalten.

Einführung

Dies ist eine Aufgabe für zwei Spieler. Ziel: Sich auf dem Brett erfolgreich bewegen und versuchen Landgefechte zu vermeiden oder sich vom Gegner zu lösen.

Aufbau der Römer

1 8 GE und Konsul **Livius** in Sena Gallica.

2 2 GE und Prokonsul **Flaccus** in Roma.

Aufbau der Karthager

1 6 GE und **Hasdrubal** in Mutina.

Aufbau der Stämme

- Platziere 5 Volksstammmarker auf den Feldern mit ihrer entsprechenden Farbe.

Änderungen zu den Standardregeln

- In diesem Szenario wird nur 1 Runde gespielt.
- Karthago beginnt.
- Karthago erhält nur 3 Strategiekarten:
  #56 *Getreideknappheit,*
  #68 *Mangel an Rekruten,*
  #86 *Überraschender Überfall.*
- Rom erhält nur 3 Strategiekarten:
  #41 *Unwetter,*
  #57 *Hannos Ratschlag,*
  #65 *Täuschung und Überraschung.*

Siegbedingungen

- Karthago gewinnt, wenn Hasdrubal ein Feld in LUCANIA erreicht.
- Andernfalls gewinnt Rom.

Tipps:

- Du kannst eine gegnerische Armee abfangen.

Genutzte Regeln (Basisregelbuch):

- 8. Strategiekarten
- 9. Platzierung und Unterordnung
- 10. Bewegung
- 12. Abfangen an Land
- 14. Landgefechte
- 15. Rückzüge
- 19. Politische Kontrolle
- 26. Sonderfähigkeiten

5

Gegnerische Truppen verlangsamen. Einen Kampf gewinnen.



Hannibal ist auf dem Weg nach Roma. Aber er muss zuerst die Alpen überqueren. Publius Scipio muss um jeden Preis den Vormarsch dieser großen Armee verlangsamen.

Einführung

Dies ist eine Aufgabe für zwei Spieler. Ziel: Sich auf dem Brett erfolgreich bewegen und Landgefechte richtig durchführen.

Aufbau der Römer

1 8 GE und Konsul **Publius Scipio** in Massilia.

2 2 GE in Helvii.

3 2 GE in Nemausus.

Aufbau der Karthager

1 8 GE (2 davon sind Elefanten) und **Hannibal** in Saguntum.

Aufbau der Stämme

- Platziere 7 Volksstammmarker auf den Feldern mit ihrer entsprechenden Farbe.

Änderungen zu den Standardregeln

- In diesem Szenario wird nur 1 Runde gespielt.
- Karthago beginnt.
- Karthago erhält nur 3 Strategiekarten:
  #5 *Einheimischer Führer,*
  #61 *Gewaltmarsch,*
  #79 *Punische Treue.*
- Rom erhält nur 3 Strategiekarten:
  #7 *Feindliche Stämme,*
  #55 *Abgefangener Bote,*
  #63 *Gewaltmarsch.*
- Es können keine Truppen ausgehoben werden (OW).
- Es gibt keine Seebewegung in diesem Szenario.

Siegbedingungen

- Karthago gewinnt, wenn Hannibal ein beliebiges Feld in GALLIA CISALPINA erreicht und seine Armee mindestens 1 Elefanten enthält.
- Andernfalls gewinnt Rom.

Tipps:

- Spiele jedes Ereignis wohlüberlegt.
- Denke daran, dass du dich in einem Gefecht vom Gegner lösen kannst.

Genutzte Regeln (Basisregelbuch):

- 8. Strategiekarten
- 10. Bewegung
- 13. Landgefechten ausweichen und Verfolgung
- 14. Landgefechte
- 15. Rückzüge
- 16. Vom Gegner lösen
- 17. Elefanten
- 19. Politische Kontrolle

Wie führst du eine Belagerung oder die Unterwerfung eines feindlichen Stammes erfolgreich durch?

Befestigte Städte oder Volksstammmarker (alle Stämme stehen Rom feindlich gegenüber und nur ein paar sind mit Karthago befreundet) funktionieren genauso wie runde (nicht-befestigte) PK, haben aber einige zusätzliche Eigenschaften. Eine von ihnen ist, dass es schwieriger ist diese Marker in eigene Marker umzuwandeln (bei Stämmen) oder sie auf die eigene Seite zu drehen (bei Befestigten Städten). Dafür ist bei Stämmen eine Unterwerfung und bei Befestigten Städten eine Belagerung notwendig. Natürlich ist es möglich, dass du ein Ereignis spielst, das die Situation schneller und einfach zu deinem Vorteil löst.

Belagerung und Unterwerfung funktionieren auf die gleiche Art und Weise.

Anmerkung: Der Marker einer Befestigten Stadt kann zwei Symbole zeigen: die Anzahl an GE, die sich in der Stadt aufhalten können, und ein Mauersymbol , das den karthagischen Belagerungswurf beeinflusst.

Eine Belagerung oder Unterwerfung ist erfolgreich, wenn eine Armee 3 Belagerungs-/Unterwerfungspunkte (durch Marker dargestellt) während einer Belagerung oder Unterwerfung angesammelt hat, d.h. 3 erfolgreiche Belagerungswürfe durchgeführt hat – insgesamt, nicht zwingend direkt nacheinander. Nachdem 3 Belagerungs-/Unterwerfungspunkte angesammelt wurden, werden sie entfernt und eine Befestigte Stadt auf die Seite des Belagerers gedreht (dabei werden gegnerische GE in der Stadt entfernt), bzw. ein Volksstammmarker entfernt und durch einen eigenen PK ersetzt.

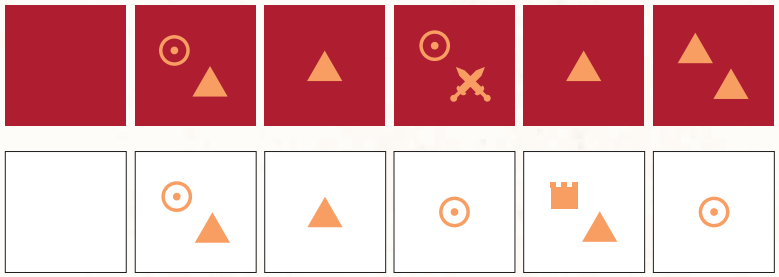
Durch die Nutzung einer Strategiekarte kann pro Karte nur 1 Versuch der Belagerung/Unterwerfung auf dasselbe Feld stattfinden (ein *Feldzug* ermöglicht zwar die Aktivierung von 2 oder 3 Heerführern, aber nur 1 dieser Heerführer darf dasselbe Feld belagern/unterwerfen).

Um zu belagern oder zu unterwerfen, muss eine Armee aus mindestens 3 GE bestehen.

Anmerkung: Manche Heerführer haben nützliche Sonderfähigkeiten bei einer Belagerung.

Diese Ausgabe des Spiels enthält anstatt Modifikatoren und Tabellen spezielle Würfel (rot für Rom, weiß für Karthago), die bei einer Belagerung genutzt werden.

Die Verteilung der Seiten ist unterschiedlich, um die Unerfahrenheit der Karthager bei Belagerungen widerzuspiegeln.



Jedes Dreieck steht für einen Belagerungspunkt.

Jeder Kreis steht für den Verlust von 1 GE der belagernden Armee.

Der Effekt ist kumulativ, daher verliert die belagernde Armee bei 1 GE und erhält 1 Belagerungspunkt.

Zeigt eine Befestigte Stadt ein Mauersymbol und der Karthager würfelt das gleiche Symbol, dann verliert die belagernde Armee 1 GE **anstatt** einen Belagerungspunkt zu erhalten.

Wenn Marcellus mit einem *Feldzug* belagert und den roten Würfel würfelt, dann ändert sich das Ergebnis von in .

Nutzt der Karthager Belagerungsgerät, dann werden alle Effekte ignoriert. Aus wird also .

Die Unterwerfung eines Volksstammes hat keine Modifikatoren, so dass Rom und Karthago immer den roten Würfel nutzen.

Eine Belagerung/Unterwerfung endet sofort, sobald sich keine belagernden GE mehr auf dem Feld der Belagerung/Unterwerfung befinden. Dann werden alle Belagerungs-/Unterwerfungsmarker entfernt.

Eine belagerte Befestigte Stadt unterliegt gewissen Einschränkungen, insbesondere erhält sie keine Verstärkungen und es dürfen dort keine Truppen ausgehoben werden. Eine Armee in einer belagerten Befestigten Stadt darf die Stadt nicht über Seebewegung verlassen.

Eine belagerte Befestigte Stadt übt immer noch Politische Kontrolle über das Feld aus.

Einführungsszenario

6

Die Belagerung von Syracusae



Marcellus belagert Syracusae, das kurz vor dem Fall steht. Karthago entschließt sich endlich eine Armee auszusenden, um diesen wichtigen Verbündeten zu unterstützen.

Einführung

Dies ist eine Aufgabe für zwei Spieler. Ziel: Belagerungen durchführen und Belagerungen von wichtigen Befestigten Städten brechen.

Aufbau der Römer

1 — 8 GE und Prokonsul **Marcellus** belagern Syracusae (1 Belagerungspunkt).

Aufbau der Karthager

1 — 4 GE und **H. Gisgo** in Agrigentum.

2 — 2 GE in Syracusae (belagert).

Aufbau der Stämme

Nicht vorhanden.

Änderungen zu den Standardregeln

- In diesem Szenario wird nur 1 Runde gespielt.
- Karthago beginnt, es sei denn, Rom spielt eine Strategiekarte *Feldzug*.
- Karthago erhält nur 3 Strategiekarten:
  - #2 *Aufstand in Sicilia,*
  - #52 *Pest,*
  - #70 *Archimedes.*
- Rom erhält nur 3 Strategiekarten:
  - #39 *Kleiner Feldzug,*
  - #40 *Kleiner Feldzug,*
  - #54 *Verräter in der Stadt.*
- Am Ende des Szenarios muss auf Aufreibung geprüft werden.

Siegbedingungen

- Es gibt nur 2 Provinzen. Der Spieler, der am Ende des Szenarios mehr Provinzen kontrolliert, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr GE.

Tipps:

- Spiele jedes Ereignis wohlüberlegt.
- Denke an Marcellus' Sonderfähigkeit.

Genutzte Regeln (Basisregelbuch):

- 8. Strategiekarten
- 10. Bewegung
- 13. Landgefechten ausweichen und Verfolgung
- 14. Landgefechte
- 15. Rückzüge
- 16. Vom Gegner lösen
- 17. Elefanten
- 19. Politische Kontrolle
- 20. Belagerung und Unterwerfung
- 21. Aufreibung

Mindestens 3481 Unterstützer haben uns geholfen dieses Projekt durch Crowdfunding ins Leben zu rufen.
Bist du einer davon?

Vielen Dank dafür!

Mark, Jaro, Michał, Waldek, das Phalanx- und das Feuerland-Team

Alfonso, Joel Simard, Paul Leins, Jerald Block, Shiv Chopra, Jack, Fernando Murillo Rodríguez, gin007, David, Francisco Javier Cuena Serrano, Chang Wu, Dr. Jimes Tooper, Tim Owen, Christoph Post, klcmzjx, Matthew Condillac, Lukáš Koša, Jarek, Kendall Lott, UlmerJockel, dan, Josh Wooten, Dustin Bainbridge, Sebastian Bergmann, Jonas Granéli Wallgren, Jana Bebre, Peter Kageyama, Marco Ma, Jerry Oates, Daniel Mizell, Mirek Smorawski, Kazu, John Reiners, Bryan Behl, Olivier, Barry Miller, Martin Davis, Phil Jackson, Michael Potnek, Kamil, Greg Bartman, Emanuela, Ryan Lorence Syfargo, JP Fairchild, Raj Rami, Nick, Tim French, adam, Robbie Richards, nobler, J, Curtis, Marc-Antoine Gauthier, Christopher D. Evans, Bryan Crossland, Brandon W., Jeffrey Baumgartner, Jacob Hatzinger, Justin Steinberg, William V, Stephen Field, MARECHAL, Anthony, Christian Wakeman, Frankie Gee, David Williams, Kyle Hilliard, Guest 372046531, joel Tremblay, Troy V. Barkmeier, Josh Teske, Jean-Philippe Valois, John L Vogt, Damalis, Isaiah Tanenbaum, Mitchell Wareham, Randy Pippus, Andrew Rigby, Carlos, Skysis, G Buksa, Joseph, Phil Bordelon, JOSE JAVIER CASTILLO MOLINUEVO, Tim Coles, Original Hobby, Menma, Tho, Clifford J Yahnke, Leon Samadi, Andrew Sedlacek, Brandon, Hans Gylling, Jeffrey McBride, Txemipej, John Clewett, korysh, Ryan Wilson, Kar-Kwai Wilson Cheung, Sundeep Singh, Tib Kirk, Xavier Escalona, Frankie Liu, AUBRON, James Pearce, Anders Dahlberg, Drew Thompson, Gene Zuratynsky, Tim, Stein, Luis, David Cunkelman, Ang Chee Peng, Jj Plude, Knot Hubson, BountyHuntA, Martin Lawrence, Chuck Davis, Justin, Pat Regan, Adriaste, Lukasz, James Redfearn, Robin Simonsson, Francesco Giosa, aleph, julian antonio arquero perez, Paul, Juanmi Espejo Torres, Carlos Benito Cediel, Stian, Matthew Harper, Paul, ANDRE, Nicholas Cassidy, Marc Hellmann, Jose, John-Paul O'Keeffe, SIMON Paul-Marc, Perfido, Bertrand Son Kintanar, Miguel, Tom, Juan José Martínez Martínez, Michał, Daniel Bolens, Joshua Yearsley, Pablo González Pérez, Canberk Koparal, Daniel Greve, Carlos Guzman, Juan Luis Pérez de Luque, Jose Romero Delgado, Nacho, Thomas Wheeler, Harrison Chadd, The Nacho, Aaron James Caelli, Jerome, Joaquin, Christian Balk, Linker, René Schep, FabienM, Riccardo Vadalà, Gregory Pusey, Martin Langfeld, Mark Mansfield, Stefan Wertheimer, robert davis, Rami Sader, Jakob Lassen, Claude Tucker, Milo Oyler, Florin Neacsu, Steve B., Danilo Basaric, toureador, Waylon Smart, Grant Linneberg, Manuel Míguez Reverte, Roberto, Admiral Ackbar, Andre Rodrigue, Sebastian Wójcicki, Michael Wyvill, Trevor McDowall, Jeppe Pedersen, Fredrick Andersson, Trunkmonkey, Johan Engelsköld, AR, Peter Motmans, RY, DarKolia, Sarah Judd, Bert Bulters, Broggas, Mark Davis, ÓSCAR FRANCIA, Thomas K. Hauser, Chace Orton, Brettspiel-Hero, Ardent, karol idziak, Renart, U997, Danny Harvie, Julio, Denis, Mathieu, Adrien Grandchamp, Mauri, Mark Baker, Ryan Elkins, Aleksey Voronov, Matthew Gagan, Christian Moritz, Alex, MartinFischer, Jimmy Palm, Steve, Szilard Eichubel, Jack Stalica, Alan Beaumont, Kai, gerraldo, Jason Robleski, James, The Game Steward, Peter Wolfrum, Hugo Varzielas, Claus Meystrik, Isidor Shniadoski, Jeroen lievens, Tony Odett, Xavier Lasri, Marian Lengert, VESSIERE, URBAIN, Jakub Vosahlo, Sam Roseveare, Jason Ralls, Marius Glasemann, Sven Declerck, zydoz, Jorge García Villanueva, John Gaul, Tim, Ebony, Greg Ganczewski, Adam MacDonald, Eric VINCENT, Gregory R Ottoman, Sean Hußmann, Jürgen Brückl, Shinya HANATAKA, Delsharin, Lauren Dymond, Jens H., Warren Gleeson, William Giammona, Choco DXB, DIDIER CREPIN, Alfredo, Diego Navarro Cuadrado, José María Egea Martínez, Kevin Ruland, Ares Games, Guillet, dieter grell-von pressentin, Bertrand Baril, simon church, Ainvar, Andreas Seibt, Jason L, Heidusch, R Wauls, Björn Engqvist, Dustin Cody Gaines, Tony Kelly, Detlef Tober, Michał, Jacob Hamilton, Manuel Mata Álvarez, Sul-Karshak, Guest 2127322990, Joel Toppen, Jeff M, Ben, David Trenkwitz, Steven Runyan, Anthony Caccavo, Simon, Umibum, christopher osborne, Michael Patrick, Felix Salinger, Bubba Washington, Paul Evans, Luis Miguel Aguirre, Ryan Litwin, ulises7, Stijn Van Hoecke, Carlos Leon, JayTee, Alexey Sergeevich Kochetov, Sergiy Grinko, Jose Martinez Martinez, Niclas Alfredsson, Carlos S. Olivares Pérez, Joseph Costa, Rick Galli, Luis Oliva, Ville Pohjola, Eivind V, krusk, Matthew Filla, Chad Bogner, Jeffrey Jones, GERARD MCBRIDE, Set Jonasson, Mal Forbes, Félix Doyon, Matthew StClair, Joan Prats, channing, Thomas Kabs, Maciej Polakowski, Daniele MP, Andrea, David Hubbard, Frank Felsner, Adam Strauch, ferrari, Adil Abarkan, Thomas R., mikeurbanski, Snapster15, Mabinguari, Phil Guest, Miguel Civera Reig, Chester, Kevin Paterson, Christopher Peters, NasosP, Pedro Costa José, Feller Clement, Alexander, Martin Glos, Dale, Michael Blumöhr, Filippo Riva, Sean McCabe, Joaquin Roca Caballero, Hugo Soares, Peter Rushton, CapitanBlood, aju26, Peter Bevan, John Jurena, Julian Sobala, Henri Eecen, Dimi, Tuomas Halkola, lois.ardouin@gmail.com, Klay Jaeger, Jerson Yau, Jose M. Garcia, Håkon T Sønderland, Damián Giménez Fernández, Filippos Armaanidis, Sami Huvinen, Robert Simpson, Gobert, Lee Taylor, Mark Dunstan, Leitner, Steffen, Jens Wortmann, Brian Gilmore, Kenton, Chris Mascioli, TOMASZ, André Kleilein, Jorge De Lucas Nogueroles, Tjark Peylo, cvrinn, Aaron, Brian Hou, redtalon, Iain Richardson, lars windwløv hede, Philipp Jäger, Eric, Jesús López Pérez, Ares Lapin, theclapofonehand, JUAN MANUEL NUÑEZ-CACHO REINA, Magister, Mr_Blue, Mark Siford, Laced, Khaos, Flavio Acquati, Auci, Gorka Sin Apellido, Pat McLaughlin, Cristopher Alarcon, Huygens David, Andrej Mihajlovic, Michal, Russell J. Alphey, Eddie who is not a zombie pandanado, Karel Kratochvíl, Chris, Ian McFarlin, Przemysław, David Goulette, Leigh, Njål Nordmark, Dene Glavas, Anthony Walker, Spyridon Mpakas, Jacob Spangler, Javier GOMEZ, Joshua Morris, R.C. Bud Wright, Hudson, Iamtak, Board Game Garage, Christopher DiNote, Jarred rice, Anthony Francis, Richard Flynn, Rich Radgoski, Dr. Barry MacMillan, Robert De Luna, Guillermo Pozas, Richard Boulet, Dominic Trevizo, Darrell Kienzle, Matt Hendricks, Kaleb Michaud, Moried2, Sean James, Michael Holmes, Stephen, Armando Fraschetti, Gem Abed, Dzekap, Niklas Augustsson, bclaus, George Young, Joe Levinson, Larry, Richard Munro, Leberus, Amy Gregord, Thalji, Pedro Dosque, Francois Boilard, underthemountainblog.com, Chris Clarke, Bashkar, Jason, Mirco Veschi, Oliver Soto Sainz, Nathan Taylor, Patrick Decelles-Bates, Dave Kohr, Stefan Flörkemeier, Glenn Reynolds, Duane Warnecke, Daniel Liu, Laurent, David Nguyen, sparkydvl, Damon Ford, Zebitty, Michael T. Reed, John G, John, Guest 1325827982, Jeff, Jorge Yagüe Ruiz, Brian J Dilks, DHS, Marten Jonmark, Andras Kopcsik, Nico, Benjamin Knowlton, Bruce D. Hogston, MGW, Thomas Krug, Zach Lowry, Lorenzo Potenza, Alexander Weise, Kevin Ingold, Tim Jacobs, Jon Cole, Hussain Zaman, Mikkel Steenberg Vedel, Philip Knight, Joel Wrigley, Charlie Wilson, Adam Woodard, Antoine Bertier, Paul Gallagher, Andy Yiangou, Nico Watroba, Stefan Sadowski, Fredrik Warnberg, Julio Méndez, octavium, VALLET, Raul Perera, Orri Grow, HolKann, DBFJONY, Christoph Ludwig, Daniel, Christopher Coleman, Kit Garrington, Stéphane GALLANI, Giordano, Maxim Bogatov, Michal Zawadzki, Aaron Martell, Robert Taylor, Samuel Guimarães, BELLIOT, Florian Dörnbrack, Patrik, Tina, Lawrence, Numahr, Mario Luengo Gomez, simone donnini, James D Jordan, ijsbr, Octavian, Ingo Schmidt, Daniel W. Sharp, Sean Flynn, Guest 1915426706, Matthew, Robert L. Vaughn, Austin Smokowicz, Ponga, Scott Gunderson, Evan Walter, Thomas Kinstler, Oliver Minarzik, Marvin Wehrmann, mitchell head, Gregory Little, Giuseppe Tamba, Yvonne Flitton, Ryan Heilman, georgeek, Sascha Link, Selim Musleh Vega, Gorka Roldan, Edward Pettit, Andreas Ufer, EW, Mark Whitmore, Alan Emrich, archimedes, geoff, Nathan Sgrazzutti, Jason Carrara, Abraham, Paul Künnap, Nikolay Nikiforov, Christopher, Jose Luis Bonilla Rau, Steeve Laplante, Pieter-Michiel Geuze, Trevor Just, Lawrence, Joe, John, Wim Goossens, Sebastian Ross, Jamie Jeffers, Michael Servis, Miguel Ángel Pedrajas Torres, Jareth Stark, Marek Zu, Steven Danielson, Wassim Abi Jaoude, Brian, Nicolas Gauvin, Rich, Peter Grizzell, SALAUN, Douglas Whitman, Capn Howdy, Drake Coker, luke Westendarp, Matt, Guest 1369588231, VaBene, Rodney S., Michael Feldman, Brian Pierce, Larry Luongo, Scott Swett, De Raeve, ZC Lau, Tal Sheynkman, Bruno Solamito, Maarten Desmet, Crazy Bricks, Wozoko, Vince DiCocco, Christopher Hamilton, Ryan Kieffer, Brad Brooks, siggi busse, YoJamesBo, Chema Pamundi, Sebastian, Christopher Starling, H Sparks, Adam hoffmann, Lon Lademann, Alberto Guerrero Martinez, Chris Hemmerich, Nicholas Battiste, Antonio Soler, Antonio Chamorro, Alejandro Castillo, Owlglass, Geoffrey Frost, Constantin Leuschner, Henry L, ROSTANG, Višeslav Užarević, Troy, Stefan Decker, Dan Rohle, kmin0628, Nicolas Pintelon, Fontana di Valsalina Alessandro, Josh Van Epps, La Donn Wittenburg, Hannster, Martin Brown, Kevin Duffy, CREATIVEMAKER LLC, Rikard W A, Stefan Haydn, RICHARD HSU, Manuel, Christopher Alegria, Karl Ewald, Peter Buck, Maarten Dhondt, Mattia Schivo, TrUlster, Giuseppe, Michael J. Klein, James Urquhart, AC, Ferás Mahmoud Ali Garcia, Antoine Bertulot, Roberto Martinez, hirocean, Marcus Rosenfeld, João Caxaria, Luis Evangelista, Karl Kristian Kirchhoff, Daniel Dyja Kristoffersen, Simon Taylor, Jannis Stracke, Torsten Hasforth, Liu Jiang, Alex Theys, DrewSouth, Cabel, Brad Hutchison, Keiron, Heidi L, Andrzej Ciosek, Cang Ling Yee, Pepe Lara, Peter Leung, Rob Bakker, Fernando Sixto Moreno Merino, Daniel Turner, Roberto Zoco, Fernando, RH, Eric, wejejeei, Guest 1408714464, Alberto Martín de Hijas, Chaiyaporn Olivier Poupart, Mike Reeves, Umberto "Bumbi" Borredon, Colin, Dan Antonescu, Terrence O'Connor, Nick Sander, Rods, Ulrik Gilberg, rudy priecinsky, Antonio Gonzalez, Jean-Philippe Gury, Terry75, Guest 1467586773, Sebastian Steudtner, Ben Paul Owens, Jelle Nabuurs, Tobias Naesborg, Christian Seidler, Guillaume RAYER, Mika Torvinen, Robert Dickerson, Xuan, Jerome Williams, Karadin, Victor, Sunshine NG, Feldherr Figurecases / Boardgame Storage, Nikos Papalyberis, Jordi Cairol, John, Kershack, Wulff, Tom Francis, Yannic Walheim, agrayday, Manuel González Luque, Marcus Löffler, Wilhelm Grøfte, MrTattDaddy, Eric Tighe, Stanley A Wikins Jr MD, Scott Venne, Bob Mesrop, Chris Yeung, Richard Thomas, Wade Birdwell, Jay Eltermann, Wade Woelfle, Chih-Ping Lin, Josh Scannell, James E. Catalfamo, Tim Isakson, Raymond Glosser, greg gilbert, Avedis Yaacoubian, Todd, Ramiro Cruz, Sean Mannion, David Chapuis, aepa30, Scott Wilde, Travis Crain, Andrew Williams, Mark Langford, Robert Fix, Greg, Juan Garrido Troche, Kiel Winch, Vahe Kevork, Caleb Kniffen, ladykk, SANGKYUN YUN, bill, Mike Ziegler, Jeroen van Ooststroom, Andres Weiss, GW, Oscar Lamelas, Neil Maher, Pablo, Thomsa Thomas, hovan007, Roberto Marrero Puertollano, Warnallo, Jim Whitchurch, Andrew Cowie, Glenn Conrad, Thomas De Wolf, Jean-Phi, HEXEVIL, Peter Lazzaro, Ryan Palfreyman, Marco, David W. Bowers, Talon Douds, Christos D. Nikolaidis, Rafael Vieira, Matthew, Juan Carlos tinoco, Kevin, Tommaso Urban, Jared Incorvati, Matthew Hewitt, Paul Foy, Martin Greening, Niclas Krona, Michele, Tadele, Gianluca Lari, JAVIER, Innocent, Koala, Mirko Schramm, samoan_jo, Domingo de Val, Rob Winslow, Gabor Gyurko, Thom Denholm, Daniel Mendez Bonito, HaiShinG, Justin Beale, Alexandre David, Sam LaSala, gfrenzy, Richard Perry, Eric Hallstrom, Kevin Conway, ZLOTOWBB8, Soren Nutting, Bilal Shad, Mathys, Jose, RLH, Bryan Raddatz, Jim McCollum and Shane Russell, Kent Hansan, Will Frank, Chris Johnson, Angel Alonso Villarroel, Iver Bygebjerg-Hove, TOMAS, Joren Hendrikx, JC, Daniel Weitz, Owain, Steven Pouey, ChibilCk, Brian Griffin, Rob Tillman, TingBear, Danick Cloutier, Andrew Wadsworth, Nikola, Mluckner, Matt Riek, Pagan Hayes, Paul Jones, Loris Zanotto, Peter Bellscheidt, Iain Cook, Weimin Lu, Alexander Taube, R. Morse, Olivier Guéret, charlietango, Ben Hageluken, Guillaume, Guy Hauldren, Chua Swu Yau, Bjoern Brunnermeier, Gonzalo, Marc Pulles, Loisier, Raúl M. Bellido, fsantaolaya, luiscaciu, Bigmaloney, Patrick, Thévin Francis, Philippe Bauloye Jimenez, Arudea Mahartianto, Colin Bolger, Yani Kalafatis, Arie, Scott Alden, Kevin Mcgerigle, josef a fritz, David Tran, Daniel C., Anthony Novello, Chuck Silverstein, Vince Leamons, timo arola, Carlos Paz Casusol, Matt Canning, William Eagle Jr, Steven Bill, Alexandre Hamelin, Kevin Rounsaville, Bryan Lingenfelter, Alberto Madina, Phil Clements, Ananda Gupta, Kristian Grossman-Madsen, Jean-Philip Maltais, Erich Dethmann, John Carl brown, ludusmundi, Gonzalo Villagrán, mario vallee, Juan Miguel Romero, Vityviktor, WeloiAvala, Moonamp, JOSE RUBEN GUTIERREZ BALDERAS, Matthew Park, Daniele Dalla Casa, Holger Jünke, Cetrod, Juan Tron, Masnue Martinez, Glenn Davies, Isak, Zod the Merciless, Paul mick, Rob A, mitchell, Stefan Lautenschlager, Dennis D Benson, C. Rexford, Matthew DeCamp, Thierry Chatel, Ash Jackson, Chewamenon, Javier Rodriguez, HANGJOO CHO, spangua, Jordan Ackerman, Joseph W Willoughby, Jim Cochrane, Sarinee Achavanuntakul, Edwin Raith, Carlos Moreno, Ronnan, Jürgen Busch-Schachschneider, Travis O'Connor, AlexC, Ke-Jen Colin Chien, Rick, Gustavo, Pietro Urzì, Majnun, Andrew Hackard, Sergio Martín Martínez, Kevin Ryan, OSAMU KURATA, Arturo Ortego Muñoz, Timothy Gagnon, Edward McCoy, Miguel Santos, Bas, Chris, ZoLee83hf, André Diniz, totalpan, Scott Smale, HU SUN-HO, cRuEllY, Marc Soubry, Nigel Swan, Bob Mosdal, Jozef Merges, Taus møller, sergicollado, Stjepan Mateljan, jivemu, Mike Freeman, Gustav Strömbäck, gooberau, Daniel Snyder, JS Caicedo, Jesus Javier Arceo otero, Max Buchanan, Rory, luke walter mccredie, Jarno Hyyryläinen, Grimbert Laurent, David Karfoot, JLLongshore (deleted), Matthieu glady, Christian Kleemm, Thomas Dockery, Miguel A. Robles, Vicente Pina Ruiz, Colin Houghton, gene, Mike De Groote, Thomas Lindberg Jørgensen, Kevan, bjhabdas, Jeff Grein, Stan Myszak, nicolas barni, Alex strassburg, Tzu-Hsuan Chang, James Dauphinais, Hayley, Lucas Vassmer, Jim Moss, CardiacKangaroo, Ronald, Dane Morgan, Manuel O'Connor, Chris Easter, Mike Curley, Brian Batchelder, Tyler Sizemore, Mark Kevin Maginity, Chris Hladik, Shawn Hanna, Bart Czyz, littleprince, Robert Cairo, Lee Forester, Alexander Berry, Joseph Lockett, Rafael Sanchez, Nicolas Oury, Michael Soulby, Thomas Berg, Barry Setser, Andrzej Dorywalski, David Geisler, Virgildee Daniel, castor840, Brian Walton, Paul Lunsford, Kai Skattum, Marco Mazzia, Mike Coppinger, Nick Switzer, Ingo Hensing, wardrider99, Chris Shaffer, Daniel Dimander, BomBom, Nicolas Venturini, Serge Lecler, Guillaume Bergeron, Sergio Sampaoli, gonzo2054, Nicole Ernst, Manuel Riscart García, Leonid, Ayyyliens, John Collis, Gregory Roth, Coy Goodson, Jose Recaman Lagos, Meik Eckhardt, Scott Muldoon, Aaron C, Josh Wolf, Rebrab, JJ, William J. Hupp, Samuel Mendenhall, Joe McCleskey, Andre von Zobeltitz, William Hines, Jose Manuel Villafranca, Verket, ruben, Chuck Williams, Bob Olsson, Henrik Jakobsen, Troy Schuler, David, Daryl McLaurine, Anders Jorring, Oscar Fernandez, Arvid Pettersson, Andrea Fraternali, Alejandro Díaz, Joe Moore, Christopher Buehl, Ralf, Piotr Modzelewski, Kesavan, Chris Grable, Chris Kelly, Chee-Yan Hiew, Chris Van Wyk, Dr John V Dano, Tanner Critz, Barry Gregory, Graham Cummings, Daniel Hatt, Gonzalo, Rain Kirjanen, Andrew Cruse, Mariia Prokopenko, REMOT, David Reed, David Muñoz Muñoz, Michal, Víctor Blanco Genil, Ron Hathaway, David Romero, John Berry, MIGUEL PUGA, Trevien, Nate Hendon, LE ROY, Henrik Reschreiter, Murray Dahm, Todd Fast, Vester, LUIS MIGUEL VAZQUEZ VILLACORTA, Kenneth Law, Robert, Lindon Paxton, Jesús Montes, Reto von Gunten, Ross O'Dell, WILLIAM LASALA, Anthony Orozco, Cirk R. Bejnar, Jeremy Walker, Jeff Neely, Edward Kenworthy, Chenisbest, Benjamin Tan, Weibler, Craig Smuda, se whan oh, Michael Little, Bill Knowles, Goarth, Joseph M. Louis, Jim Leesch, Philippe Barbaroux, Aadil Sulaiman, Michael Vincenty, John Boone, Scott Thompson, Jongyoung Park, Remassogs Realm, Michael, Richard Ing, Mark Johnson, Mike Lamson, Kevin Cameron, Tasker Ryrie, Horace, Jeremiah May, Tom Willcox, Keith Kopicki, David Carroll, Gregory Douglas, Sebastien Potvin, Steven McSwan, Name, Eric M. Walters, Joshua So, Toshihiko Kuwabara, Pau Gyring, Carlos Alberto Mendez Villanueva, David Rolfs, Mike Bardsley, Todd Carter, Glenn Margewich, Christopher Yaure, jay, Noel Dillabough, Tracy Buckley, David Duerschlag, Tom Smurdon, majoni, Brady White, Vladimir Sadilek Jr, Jesse Callaghan-Howard, Graeme tate, Agustin Lozano, john ruggles, Valeriy Nikolaev, Pikitriki, carlos gomez, Pat Harrigan, Elias G, Ian Dimitri, Jonathan Hill, Thomas Heinz Bach, Sébastien, Yannick Verrydt, Manfred Obermayr, James, Raymond Fowkes Jr., John Bernardo, Michael

Körbis, William, Oliver Engel, Ian Smith, Cedric Balmat, Eduardo, Michael Poppe, Jeffery Lista, Karim González, Fredrik Röcklinger, Ross McCarroll, Branwell, P van Meer, Erasmino, Tomeu Masco, Josef Ahorner, Alexander, Manu, Keith Parkes, Alexis Wong, Dr. Tom Jack, Chris Lemens, Bernhard Beyer, Jim Van Verth, David Biczo, Pineius, John Van Wagoner, Bill Place, Carsten Stuermer, Steven M. Biemer, Simon Winther Schor, Soren Jensen, Juan Luis Hernandez, Ben Hunter, Stéphane CHEVALLIER, Carlos Vivas, Conrad Warwick, John Berezansky, Daniele Vincenzi, Dimitris, Ballocchi, ANDREW MORAN, Tony Barrett, Mark Fogg, Delmas, Proszek, ecattell, ATH, Ian Schofield, James Morahan, Dennis Murray, Eric, Martin Cassidy, Philippe Bruneau, Michael Budden, John Buckingham, RONNY AMBROOS, Madhujith, Dr. A., HoverBike, Crazy Celt, etkeller, Brian Parker, G Smith, Immri, Dmitri Kononenko, Jim Matt, David Stenbeck, Icue, Markus Schirlbauer, Spocklogic, redpower, Klaus Piotr Jorge, Guicheney, Nicholas Uruskyj, Jacques SPERISEN, Ralph Mazza, Raul, José luis garcia, Chris Colborn, PUISSANT Olivier, Tobias Vesterlund, Andrey, Fehmi Ardali, Pekka, Carsten GREGOR, Makoto Tago, Romà, Stefan, Selín García Cepedal, Roupen Agnerian, Guillermo García, Draug, Steve Belton, William James Seager, Treptau, Marcos de Andres Guayerbas, Loren, Björn Harzer, Clément PRAT, Steven Apergis, Guillaume Rabbe, Troquemante, Jon Draz, Karla Wolff, Mark Opdyke, Riccardo Rigillo, Jeremy Cunningham, Jorge, Caldebraun, Grace Rembert, David Martínez, Antonio F., James, Luc, Hümpel, Ian Doran, Oz Fixman, Malarialist, River Emrys, John Bua, Tim Optenhöfel, Dammig, Jeremy D. Frens, Jan Esse, James Thomas, Arnaud de Peretti, Koehldorfer, TANG SAM, Timo Decker, Tyler Dax, Ricardo Torres, Steven, Tim Keennon, Michael Berkowitz, Víctor, Nathaniel Miller, danfferzl, Chris Butler, Rommer Tuesta-Vilca, Dave Kazmierczak, Steve Hopkins, gabriel gonzalez pavon, Andrew Carlson, arokyo, Will Townshend, PSC Games, Sean Reynolds, Jared Hill, Alex, SYDDX, Christopher Weuve, yfz1105, Siert Vos, Markus Dulghier, Jesús Alcalde, Tristan Hall, Tobias, Dean Morris, MOURET JEAN-MARC, Manuel Guio Diaz, Pablo, John Page Trevillian, Joe S, Cato Vandrare, Dave Polhill, sean carnew, Larry Lawrence, Wayne R Pelecky, Omar Fernandez, José Antonio Gómez Garrido, Norman Stewart, Pablo Martinez, toupy, Pedro Estêvão, vere, Ruairi Nolan, jim, Oscar Vazquez Rodriguez, M. Triemstra, Enrique Ramos Peinado, Ivo Storek, Kurt Bieri, Craig Welton, David Meñaca, Agustin Alvarez Mas, JuanJo, revnye, Xavier Esteban, Wouter Ottevaere, Daniel Chick, Tomasz Zembrowski, Ricardo Torres Colom, Michal Žamboch, Phillip Gäde, Roger Hooten, Seti, David Chapel, Karl Stroobants, Oscar Gallego, Nick Avtges, francisco, Matthew Wasiak, William Hart, Jerome Rouquet, Alex, Eagle, Antonio Jesús Jurado Campos, Christopher Moraal, Ramon Faura, Andreas, Matthijs Vd Linden, Edward Nicholls, Lars Vogelsang, Emery Makany, Pablo canalejas, Graham Robinson, Tamás Marosvári, Marco Pape, Chanc Mahan, Dellas, Andreas Schultz, Nan-Chang Chiu, Bob Basa, Luis, Salva Campoy, Adrienne, John Coble, broadway, Jim Lawler, Shadus Tain, Joseph Petrov, Hyukjin An, Stephen Fishman, Eric Jahn, Walter Mulder, Chris Taylor, Joseph Strickland, Philip, Brian Mages, Robert Corbett, Timo Drube, Unet, Johan Altenburg, Sarah-Jane Bonney, James Sean Britt, Lüders, Yohan Odivart, Marinos Kangas, Villiers Thomas, Ramose78, Enthilza, Jesus Rueda Rodriguez, Gary Gilliam, Roger Bartels, lucarion, Krzysztof, Sidney Merkling, Blaiden, Yuri Kalinin, Donald Brian, Steven Colaprete, Franck, Julio Enrique Bruñén Ruiz, amulius, Christian, Julio Travesi, Mauro Faina, Cesar Varga, George Tzortzis, Alistair Forbes, Jose Manuel Montoya Molina, Giordanni, Matt Keen, Franziskus Wild, Pedro Soto, Jaume, Luke William Neal, Tomas F., William Hans Håkansson, Gerard, Edward McDonald, Isak Hietala, Gorka, Corbyn Crow, Scott Jakubowski, Wesley Willsea, Quality Beast, Anthony Davis, Jeremy, Kevin Caldwell, Jose Luis Forte, Eric Charlton, JSkipper, Cory Peacock, Rolf Nitsche, Van Vorhis, Jeffrey Smith, William Slaughter, Brian Dee, Chris Van Wassenhove, Dave H, Keith Mollison, Leo Connolly, Mark Beinke, Christian Lorensen, Jay V. Schindler, John Siffrin, Aduh, Aleksander, JUAN CARLOS CORISCO DOMINGUEZ, Jakub, Franciszek Strzalkowski, Brad Kane, Leslie king, Jason A, Todd Penland, Ignacio FE, Le Dingue, john Rees, Morten Malmbak, Zacharye Sheehan, James Soyka, Jochen Tietze, cylence, Anthony Spaltro, Jerry Bongers, Ron Smay, Jose Maria Lorente Gassó, faux, Rossimusmaximus, Francis Mercier, Paul Franzosa, Ben McMurray, József Balatincz, Matthew Wilson, Daniel Purcell O'Byrne, Jeffrey Campbell, Robert Lassen, Cedric Ambiehl, Edward Haines, Hermi, Yaris, FS Choy, Federico Damiani, Oliver Buss, philip, fabrice.randeau, William Dovan, Tristan Taylor, Louis Brun-Ney, Tom Rodriguez, Jan Seeger, Alex Plemitscher, Omar Cardona, Teresa Bartelt, Hugh G Rection, The Gilded Kraken, Hannu Kokko, brkcmd, Christian Rudisill, Nils Martin, Brandon Foster, ahmedhadzi, wayne chatham, Rich Sommer, Brewen, Marc Letzmann, Low_K, Courseau Matthieu, R and R Game Night, Michael Horn, Derek Midgley, Rouven Rieder, Stefan Keller, Kimmo Kuusilinna, Daren Hutton, Mortimer Snerd, Julian Yap, Jay Fabian, franco, Peter McCord, Bas Arts, Steve Saunders, Angel Gonzalez Nicieza, Mario Hübler, Jürgen Wilhelm, Daniel Snively, Don Wilson, OrgulloVikingo, neo5k, Frank Sherer, Greg Brown, Garin Liu, Matt Logan, Kevin Schnell, David Mason, Heiko Klein, Halcyonic, Oscar Fernandez Mora, David, Ian Bishop, Mark Hancock, rom1944, Richard Davies, Doug Ruff, Tony Dwyer, Jose Ignacio Gonzalez Sotillo, Tony Makos, der Skischuh, Mirko Trautwein, Christian Koch, Timo, Alex, Charbonnier Jean-Francois, Xavier Tang, Martin Jakobsen, Pietro Flaminio, Stephen, Jose, Mike Ibeji, JohnVV, golance, daidojisan, Cam, Servus, Richard Birch, Curt Northey, Sillymander, TreeRickets, Chris Kenna, Markus Eisenbraun, Michael "erzengel" Probst, Anthony Savage, Andrew Skurrie, Tony Gregg, Christine Carroll, Scott, Lotsa Luck, Maneesh Goel, Marshall Sweatt, Mugianesi Anthony, Hamish Maxwell-Stewart, julikho, Todd Hein, Thomas Provoost, UADarthmaul, Steve Owen, Gene Paul Parish, Calimero, michael espinoza, Ludovico Alves, Walter H. Hunt, Ty Vole, Jesper Olsson, José Antonio López Romero, Dariusz Góralski, Cliff Galiher, Etienne Lullien, EdwardM, KEITH RYZOWSKI, Vicentini, Stephen Leung, Matthew D, Jørgen, Sascha Werner, Tack, Tom Drueding, Wade Hyett, Sergio, Jan Ludwig, Iestyn David, Hank Wong, Cyberboarder, John Bruce, David John Connolly, Craig Millard, Marc Huerlimann, kouba76, Isaac Gantwerk Mayer, Harvey Mossman, Steve Carr, Ken Ableman, Randy Woods, Stuart Schoenberger, Flavio, Gary Wheelhouse, Zed, ross, Eduardo Roman, Jaques Retief Andre, Matthew Bokuniewicz, Tim Shirk, alberto rodriguez guardado, Juan Miguel Martin, So Kin Ning Kenny, Aleixandre Lopez, Mathijs, Koen van Schie, Anders Bergwall, Thomas Hannukka, Juan Carlos Sánchez Barrigas, John Smid, Ben Lugg, Stephen Jennings, Fernando Latorre, Christian Varini, B. Bowman, Tyler, Marc-Michael Gallus, Chris Guntz, spacekaboom, Robert Thomson, FrogNChicken, Kirk Bollinger, Gavin Akers, Peregrine Nicholls, Ville-Hermanni Kilpiä, Charles Vasey, Benoit VOGT, Taylor Everding, Jeff Leggett, DesertWolf978, Happy Wanderer, David Coutts, Konrad, Charles Phillips, jeff slaga, Leonardo Ciccarello, Kevin Klemme, Fernando Perulero Salinas, Adhika Widyaparaga, Richard Walsh, Carlos Gomez Ibañez, Sara Perley, COQUELET, Dygo Tosa, Guillaume Daudin, Benji, John Graham, Diego Flores, Peter Eichhorn, john, Michael Pogel, Toby, Jason Obermeyer, Meg Sussman, Dan Kaufman, Steve Nichol, Zeb Doyle, Francois, Kevin Eberwein, Turan Holland, Bateyes, Pierre, Miguel Martinez ponce, Paul Smith, volker steffe, Benjamin Plettrichs, Steven Dolges, Quirkworthy, James Munoz, Verdun1916, Jetflyer, PAVEC, CINCINNATUS, Alessandro, Kym Scott, The3Furies, HSU,HAO-CHUN, Adolfo Pentagna Silvestre, Chaumeil, Ken McGechaen, Mark Jimenez, Robert Owen, Mariusz, Andrew Bogner, Thomas Mellott, Kaxte, simon russell, Peter Smith, Sasha Diklich, Armando, Rafael Segura Vicente, Samuel Krygier, Sandra, Thanadol Pidech, Peter Bateman, Beise_boes, David M. Daniels, Paul Thompson, Jeff Petzold, Daniel, Ryan Sliwoski, Jean-Marie Pignon, J.C. Connors, frch0603, Peter Sikachev, Joseph McLaughlin, david clapper, Kim Baram, Jeffrey Taylor, Michael Forte, Russell Khater, Gregory Lane, Oren Douek, Javier Guitian Rivas, David Twichell, Annie Labus, Per Ohlin, Piotr, Sebastian Korten, Chris Dion, Francisco Jose Garcia, Steve Bean, Philipp Schriever, Fred W. Manzo, Robert Rydlo, gary andrews, JohannesT, Swamp Thing, Stuart Dobson, Richard Cole, Athanasios, Dominick Blais, Steven R. Solomon, Arkaitz Loiarte Azkue, Mitch Erickson, Christian Mazzaretto, Domenico Licheri, Francesco, Andre Rheault, Matt Irsik, GeDimo27, Philip Low, persechini, Jordan H. Miller, Daniel Mckeon, Vassilis Chazapis, ricardo pitarque, Michiel De Busschere, Michal Mlcak, Jon Bolt, Ivan Peña, Jason Trupkin, Bruce Bernard, Magnus Rygh, Will Mitchell, Dwayne Dibbley, Anders Pedersen, Peter Lowe, Boly, Vincent BENARD, Edward Hamilton, Aric Stickney, Stacysensei, Zatarain, Kevin Corbett, Ken (was the friendly gamer), Jonathan Hicks, Edward Georgeson, Chuck Yingling, JORGE MOLINA LOZANO, Ajax98, Patrick, Jota Joaquín Martinez Rosauro, Ralf Jendroska, Gregory Scott Smith, Christopher Trimmer, Sergije Barusic, Ralf Schuller, Oliver Grimm, Deman-Vandierendonck VOF, Marcel, Javier Saenz de Cosca, Peripoxa, Carlos del Castillo Rueda, Jim Campagna, Samuel Hiew, John Pastor, Till Kühne, Sergyck, Stewart Whyte, Willie Scott Bauer, Donald Everett, Alex Davidson, Hugh Wyeth, Petteri Heino, Massimo Cesaro, Casus Belli, Muhammad Moazzam, Kris Wegert, Lpburkw, Christopher Hernandez, Steven Wamboldt, Amy Lynn Bondanella, Stéphane Morand, Ronald J. Wright, Brian Gurd, con mchugh, thomas haver, telanthar, Adam Brant, Krystyn Finn, Justen Brown, Muriou, AUBREGE Alexandre, David Kowalski, Max, Nicholas Szegedi, John Picur, corto1887, Bruno Ciscato, Javier Rodriguez Bas, helderman86, Chris Douse, Safe Brewer, Christopher Yee, Robert Rusch, Bill Desmarais, John Lloyd, Kirk Shimano, Ravnos Phantom, Jeremy Daniels, Dávid Pacera, Cloud Strife, Robert Maefs, Stephen Lazenby, Kevin Flynn, Roman, Eric Trudeau, jeff franson, Karl-Erik Berg, Donald Garlit, john pooley, Brian Marler, Andrew Smith, Yoshitada Hara, Artur Siupik, Joshua Rowland, Aleksandr, The Glass Die, astharotmm, DarkSideDarren, Curtis Cushman, Andrew Conway, Ángel Vicente, Chris L, Rudi Großholdermann, Nicholas Angiers, Stepan Papez, Adam Thimmig, Dhrendor Argentum, David Botello, Dimitri, Tony, Björn Arvidsson, David Bell, Andreas Lupieri, Francesco, Erich Cranor, Robert Linton Dullnig, David C Lawrence, John Stern, lien, David W. Kaufman II, Daniel Suja Sans, Richard Kelly, FTL, Darren Donate, Don Elledge, Damon Asher, Greg Silberman, Steve Cooley, SkyTwo, Greg Boyarko, Tom Schertzer, Chris Stauch, Start the Kick, calvin chow, Dean Browell, Martin Petersen, Jamey Stegmaier, Kay Rose, Shawn Bozarth, Mark Pierce, Matthew Pyle, Brendon Hall, Takahiro Koamtsuzaki, Charles Rivers, Francisco José Medina Gómez, Tomáš Thales Přibyl, Chechu, Francisco Javier Benítez Somolinos, Richard, wefelker, Zachariah Sharek, wayward, Ingólfur Valsson, João Pedro Cotrim, Simon Black, Matthias Knobloch, Jari Mattle, Nicola Gallerani, Scramasax, Sergey, Arturo, Craig ONeil, Scott C, Jim Cornelius, Mateusz Kalinowski, mark deeter, Vital Pinchas, Scott marcotte, Charles Cluckey, Andrew Umbrich, James Ternovoy, Arthur McKeown, Mark Johnson, Donovan Isaak, Rory Champion, Steven Crane, Tony Buman, Kurt Mitchell, Andrew How, Brett C Doull, Thomas, Anthony Chila, Red Republic Games, vbrengman, Matthew Richardson, Frankie, Nathaniel Cracknell, Nathan J Noble, Jacob Sand, Justin, Lars Hffmnn, Jake Harrold, Francisco José Ronco Poce, Jeff Fortuna, Rodrigo, Brendan Driscoll, Marco Prati, Χριστόφ μιξοβάρβαρος, Larher Jean, tankleader, chris galloway, David, gymclass, Ian Smith, Etienne Cassista, Charles Hildebrandt, Shyam Kumar, David Hunt, Andy Kluessendorf, Mark Crudo, Pitxu, Razvan, ENRIQUE, Michael, Scott Duncan, Łukasz, Christian Nord, Gianmarco Maggio, Falko Heise, JayBee66, scrub, Tom Blight, Sergio Bailin, Iker, Paul Moyses, Axis Mundi, Andreas Hohmann, Andrei Moiseenko, Souhei, BRIENNE GREGORY, Andras Potsubay, Christian Mueller, Adso de Melk, Galdamir, Morten Rick Kristensen, Jimmy Chau, Artur Felipe Barbosa de Carvalho Fonseca, Matthew, Brandon, Martijn, Petteri Määttä, Rasmus Petersen, Daniel Merritt, Denis Maddalena, James H Jones, Eric, stephen, Rich Ochs, Ian Cunningham, Grayson Ijames, Patrick Lang, Sergio Segura Martinez, Michel, Patrick Garvin, Jonathan P Pinder, Halvor, Amadan, Jared Bartels, Karl T., RUBEN MARTIN MERCHAN, Lourenco Joao, New-York23, 2facedONE, Teel, Devin Frank, Ian Saxby, Joseph Bottoms, Andy Hicks, Ferz1977, Wallenstein, Michael Nankervis II, Ruben van der Zee, kirk, Farmerboy, Ange, Lance Moody, Tommaso, Fredvox, Bruno GODOT, Bart Skibinski, Dale Withroder, Cory Hoeksema, Richard King, Lars, Patrick Mealey, Steven Cameron, Michael Rusanowsky, Jaroslav Kraif, BukharaJohnson, Alan Peden, Paolo, Kelly Caudle, Lucas Duley, Maldito Games, Neil Ginns, Liam O'Hanlon, Richard Williams, Jesus Padilla, Ken, Christophe Urzay, Leonardo Zilio, Jacob Gowans, Mattias Collén, Robert Miller, Joern Ungermann, Michael Stinnette, Methotski, 122gamez, Keith Medlin, Luar, Ashley Cook, Kevin Moore, Javier Delamo Jacinto del Castillo, Nikolay, David Brittain, Cygnus, Jared Trezise, Carlos Ricote, Lieven, Michael Matera, DAMIENS, ChristianVR, Clemens J. Heilmann, Jonathan Aumonier-Ward, woVi, Guy Yehudy, Ruben Rodriguez Pinal, Thomas.Heck, Amie L., Michael J. Mariani, Michael Conyers, Kyle Jones, anthony, brian, Michael L. Stultz, Gregory Palencar, Jared Morrison, Erik S. Heissner, Matthew Robinson, Kraggster, Robert Sheffer, Andre Oliveira, Wendell Lohr, Enrico Del Prato, Josh Kershen, Ben Kindt, Donny Yeh, John Owen, Manfred Leitner, Giuseppe De Carolis, wwscrispin, John Wootress, Kyle Earl Weisel, EuroTrash Games, Birzu Alin Dorin, NiccoloV, Damian Raschka, Alexandru Sirbu, Jacob shlagel, Terry Leeds, Drevet Pascal, elmime, Jon Andoni, Raugiel, Elisa, dario monteleone, Daniel Fox, Paul gorden, Chun-Yi Yang, David Bartholomew, Chuck Lietz, Michael Boehm, Angel May, Byron Cox, Eliot K, Nick Connizzo, Alphonso Butt, Michael Hegarty, PeterZiegler, Roger Cooper, Joseph A Nardi, Angioino, J. Amselem, paul cleveland, Malcolm3, T.J. Clark, David Love, G. Alessio Ardito, Pirois, Richard Chapman-Hughes, Matthias Nagy, Kamillo Fitzek, Alex, Benoit Cottarel, Alexander Spahr, Markus Schnese, james vaughan, Pablo Solano, Hunt, Alex Bitsche, Scott Walmer, Ewout, John Jackson, Steve De Bono, Joseph J. Leonard, Jr., Viktor Kleineisel, Michael Knarr, Josef S, Alessandro Mazzotti, Rodrigo Lucio, le_asmo, Anton, Paolo, Peer Wandiger, batteux, Gerard Mulder, Pierre Miranda, DELBARRE, Paul Barrett, Peter burbery, Brian Smith, Swampfox01, Pawel Hoffner, T.Nagoshi, MaxPuster, Eric, Ryan Bigelow, Rick, BERLAND Jean Michel, Andrew Symons, Carl, Thomas Rizzi, DULISSE PAOLO, Tito Germano, Scout762, Richard Ingram, Leon Benjamin Loo, Dirk Stubbe, Alfonso G. P., Stephen Elliott, Mark Arrieta, Jonathan D. Carlson, Yanik D'Aigle, Frank Hastings, V1p3R, Gary Hixson, Cris, Arthur Howe, Chef, Daniel Arabella, Mathieu Chamberland, Matthew owen, Walter MacEachern, Bradley Pflugh, Kazutaka Itou, Rob of the North, Susan Scott, Paul Tisevich, nevertimess, Mark Lim, RODNEY PASKO, jojoessk, line, willc63, M. Stolker, Kaarin Engelmann, Ed Sullivan, Francisco José Guerreiro Fernández, Luis G Rodriguez, Alan Davis, Guillermo Regalo, Keith Krummel, Matthew Johnson, Dave Moore, Museum of Gaming LLC, Psychotron, Colin Kehm, Ben Baldanza, Somers Fabrice, Aureus, merlu, Mengil, Eric Pullen, Markus F., Alejandro González Pérez, Rainer Haslauer, Christopher Salander, Nikulás Bouvier, d0gb0t, Costa Petroutsas, Arnaud Brossard, Thomas Nielsen, Gabriel Angers, Ben Roberts, Noremac, KGBRadioMoskow, Aaron Barclay, Eckhard Laibacher, Dennis Zhan, Francisco Guentelican, Daniel, Donaubauer Markus, Laurent Coffre, Flogiston, Dan Yarrington, Tabletop Tycoon, Christophe Hue, Imatago Haz, Tom Usher, Dennis Kwasnik, Jeff, Terence Andrews, Aric Leung, Harley Wentzel, David M., David Putt, Red Eagle, Bruce Degi, kjgrant, Irwin Sacks, Nathan Torok, Billy, Thomas Heimann, Shingo KOIZUMI, Carl Paradis, Brugeas Vincent, Hector, Tomasz Siudziński, Réka Szalkai-Dénes, BadCat Games, Edward Curiel, Mike Fitzgerald, Joe Willette, Patrick Riley, Marcos Garcia, Andreas Brueckner, Chris Gunning, James Budgis, Gustavo Jornet, Chris Haas, Andrew Moore, Andrew Givens, Don Clevenger, Jason Williams, Richard, Jeremy Rogers, Danilo Brozovic, throwingmuse, Roger Reisinger, Jaime, Ian Hunter, Frederick Troussart, harrio, Andrew Roberts, Rafael Antonio Lucas Avila, Warpig68, mads svantesson, D. Ernst, Jose Andres Murga, Ruben, Frank Niemeyer, BRUNO ALLENDE SEGOVIA, Torborg, CJ Wallington, Nigel Thomas, Pierluigi Pellizzer, Alessandro vannoni, Peter Perla, Philip Clare, Asfar, Robby Clerebout, Igor Zacharjasz, Daniel Garlick, Jose Pedro Santos Blanco, Sven Stuehrmann, Paul Marchol, Andrey Tobak, Takeo Osamura, Alberto Romero, Dale Quimpo, Melochnikov Maxim, Will Paddick, Jaakko Tusa, Tim Uren, Changjae Lee, David Rapp, Yisu Wang, Jacob Reinholdt, Lopo Metello, Philipp, Tony Pergolizzi, Mark Stanoch, Amos Cai, lamblin, Andrés José Herranz Alonso, Tong Kho Fong, Stylianos K., Jose Manuel Luque Castillo, Mark Pinner, Reg Newell, Alejandro Bedoya Gonzalez, Lars Thyselius, Nicolas Sabido Racineux, Chris N, Joe R, dominique locatelli, Terry Maciw, Atsushi Imuta, Stéphane Migot, DwarvenBrawler, Mike J Brian, Lionel Johnson, Peter Heywood, Francisco Jesus Carrillo Contreras, Francisco José Solano Rodríguez, David Palacio Valle, Alexi Gouzelis, Rafa, gddoyen, SunTzuGames, Xav, Michel Dalstra, Des, Chris Charpentier, Karlheinz Seidel, misioooo, Mark Harmer, David Cox, Wesley G McKinney, Paul Skrabut, Asko Nisula, javier lastra, Abraham Letter, jay shukert, Moritz Eggert, Timothy O'Shea, Stephan Reitz, V Lazaro Zamora, Roghain, John Doe, Louis Mallinos, Philip J Fracica, Kevin Deitrick, Walter McGovern, Franklin Crosby, James Prince-Bailey, Jun-Yi Huang, John Goodman, Dan Freel, Mark Haviland, Gordon Blizzard, Jacob Bryan, brocard, Scott Marriott, Patrick Nootebos, Steven J. Rauch, Sammy Sosa, Aaron W Brown, Jeff Hill, Nathan Amor, Ben Rankin, Brian Spicer, Alex Grant, Per Tommy Thystrup, TinyClanger, H. George Gonsaves, David Buckland, Peter Dean, Joseph Iwinski, T Stanton, Vangelis Bagiartakis, Álvaro Déniz, Tim Cook, Enrico Donaggio, Sven Eckhardt, Gourion, Frank Hakstege, Ben Skellett, Alan J Ray, Alexander Shvarts, Howard W Levine, Lloyd Ojii-San Major, Heraldo Makrakis, JeeWee, car_boy, Matthew Morgan, BenjaminH, Gerald Clarke, James Clawson, Mark Evans, Cesar Fonte Ramos, AS, victor, Marek, R.A.J. Zielschot, Chris Bondie-Facciani, Siepie, Robert Stuart Sims Blake, Miguel Estefania, William, Andrei Palmer, Chotikorn Buranarachada, Markus Dorn, Kirk Shelley MD, PhD, Jonathan Scott, Gary H. Wishik, M.D., Conor Reid, Yofri Montelongo Toledo, paris, Jan Alenus,

Ryan B. Hull, Martin, Fabien Dampenon, Alberto Torre, Maurice Fitzgerald, Arturo de Santos, Sillec, Charles Paradis, Alan Le Couteur, Thomas Colwell, Snowfox, Mattias Andersson, Sutekh, Schneider, Robert Mull, Klaas Wulfetange, D Ago Bert III, Gerhard Frey, Zwolfondu, Sebastiaan, Douglas Reilly, Evgeniy, markus, Jordi Roca, Dimitris Kostis, LECOMTE, suppenhuhn68, Julien Bonnard, Ryan Kimbell, Robert Duman, Rob Francis, Robert Schutter, Bill Ashbaugh, ProfHill, Joseph Lei, Art, Jacob Trimper, Thomas Deno, David Hanacek, William Kupski, Lluis Bullich, Adrian williams, Alan Bagnall, Lars Majgaard Hansen, Alasdair Campbell, Roland, Ville Savoranta, Michael Selfridge, FRANCISCO DIAZ ORTEGA, Klipka, Aldo, Nick Eads, chris greenfield, Thomas Milazzo, John Pack, Javier PC, Valentín, Jesús García, Russell Henry, Jim Lauffenburger, Enrico Pibiri, Mario Rossignoli, Anna Shatalova, Javier, Delphin Druelle, Drannoc, Jay Meyers, Peter Asimakis, Constantinos, J. M., Michael, Maurice Chai, Scott, Jack Upton, Noel Houben, Nicolás Espina, phenoman, Judson Powers, Diego, Henrik Nobinder, Phil Shepherd, Cannon fodder, Dennis Saathoff, Asmoridin, Juan de Marcos-Art, Ilya Litsios, David Daffin, Manuel Abalos Felipe, Steven Huin, Mark, Walter Floth, Malkin, José Manuel Carrión Ruiz, Angel Giron, Donald Poynter, Gunnar Hector, Steve Denyer, Nicholas Neilio, JIRO SUZUKI, Darthvegeta800, Brian J. Blottie, Uwe Hock, Javier, jorge yeves, Bernd Lindenberger, Clint Barton, Kamil Klapka, Vladislav, yang ting, Frederic Touboul, Mark Corrado, Werner Christiaens, rodoT, Peter Kerr, Guillermo Cantarín Saiz, Michi, Paul Owen, Dave, alberto padilla capitan, Hari, Kris Van Beurden, francesco berucci, Heinrich, Jesús Moriana Escalera, wajnberg mickael, Armando Martinez, andy nicholson, Francisco Javier, Pedro Javier ortega Martínez, Jack Papworth, Didier Didelez, Tequi, Juan Jose, Stefan Kok, Jonathan Garnett, Miguel Michan, Kairuz Cruz, D.I.C., JOSE ANTONIO RUIZ CARMENA, Wouter Nieuwlaat, Fabian Roth, Langlois Alexandre, Christian Skovgaard, raining, Hannes Sörensson, Tidalick, Michael Wheeler, Elias Nordling, David Prado Sojo, BUM SUK YANG, Herbert Harengel, Harish Narayanan, calico, Carlos Roig Giménez, Simon Derekx, Katsue, Guile, Jan Dzieciol, Dario Muñoz, Richard Hellsten, Jerome Blondet, Gorka, Yeow Choon Hong, Klauz63, Maciej Brażewicz, Gottardo Zancani, Jamie Lee, Jacob, Alvaro Cantoral, Kai Mölleken, Steve Knowlton, Zweiblum2, Richard Fluck, Alessandro, xatisa, José Pedro Guirao Abad, Simon, NICOL, Jean-Philippe Rousseau, Anders H. Pedersen, Pol Rovira Martí, David Kush, Paul, Andre Bick, Ray Freeman, Dennis J., Palo, Alex, maraghota, Joan, Kirin, Maxime St-André, Tudor Stanescu, Schymik, Anders Pedersen, Michal Meiser, Lee Jeong Pyo, Brian Grigg, Tom Van den Berghe, Gasch, Steven Sheasby, Jeffrey Kabbe, Temis delapena, HansHeinz, Nick Zube, Torben Vang, Chris, brettlu, Theodore Barnett, Jesse Miller, Trev, zihui zhong, Eunsoo Chang, Dave Girling, Simon Boynton, Fei, Richard Pardoe, Anthony Hicks, Kevin MacLean, Ryan, Ahmad Basir Omar, laycelin, David Glynn Walls, Dean F. Wilson, Lee Pacheco, Richard Horecki, Outrage, Colin Knipe, Simon, Anthony Selvaggio, Ron Hatch, Namit Kaura, PK, Orion Free, Christopher P. Storzillo, Matt Gregory, Scott Grattan, Tony Garry, Michael Felicetti, Charles Pearson, Jaxon, Jonathan Altland, Jp, Ben Horvath, Jason Rimmer, Andrew Brown, Tor Andersson, Colby Dollens, Andrew Hsi, Ed, Roger Hicks, Rich, Nattawat Chuenprachapongsa, James Boyd, Richard Arndt, Tom Russell, Martin Peladeau, Andrew Nelson, Youngmin Lim, Josh Potter, Michael Fralish, Mark S, solid, Jacky Phoenix, DEAT, Jess Boronico, Bobby B, Jason, Brent Steeves, Ivan Tejada, Tomdidiot, Matt E, Luis, Ingo Flach, Eric Monachello, Humberto Gonzalo, gheard, Rob Bendig, Michael R Black, pandagm, John Wang, Jack Gulick, Raymond O'Donnell, Johannson Tee, Philip Rogers, Nick Karasch, Samuel Kerekes, David Schubert, Tom Blake, Russell Ginns, Eric, alessandro, Anders Carlson, Henning Elfwering, oldmanlear, Pedro Luis Reche González, NIKOLAIDIS ANDREAS, Adam Eisenberg, Sean Heath, McOla, Simon Mounsey, TODD, Adam Brenton, Philip Manoff, Fran C H, MadScientist, PunkReaper, Zasu Pitts, Tony Archer, Wolfgang Lüdtke, David Reed, Jordan Lucas, Unholy Guy, Yozan Mosig, Alan J Carlson, PAWEŁ, RON MEISE, Christian Letourneau, Andy Latto, jamesdterry, Galahad777, Adam Maćkowiak, Marcus Gschrey, Alastair Cornish, Charles Chaplin, wayne, Jason Ma, SYOHEI KANEKO, Jon Stoner, Spyros Bogdanos, Michal, Frédéric Charles, Chris Japp, Jose Antonio Alvarez Rocha, Thue Eriksen, Oliver Kreuels, EdlerGoenner, Jason Barden, Krzysztof, dishwasherlove, Sebastian Albrecht, Nicola Saggini, Alex Nesenjuk, J.M.Corada, Chomienne, Andrew Tam, mctom, Alberto Urrea, Spencer Olson, Paul79, MikeOberly, josep jose gimenez, TheBrokenTrees, Shalmy, Emmanuel Turquin, Fernando, David Vicente, Felix Le Rouzes, Chris Page, Juan Manuel Moreno Rivera, Georg Bauer, Barry Clark, Mario Hoppmann, Ron McIlroy, Martin, Justin Fassino, Paulo Soledade, Lars Helmersson, Filippo Giangrandi, Fernando, Best Bay Comics & Games, Keegan McCoy, Philippe Sergerie, Schonne, Shakkra, Keith, Rune, Jean-Luc Manh, James Miller, Robert muncy, stb2739, José Herrera, Ben Herndon, Hermann Wessels, Paul Schorfheide, Markus Raupach, pmaiello, Miles Stevenson, Ruben Montes, Scottish, lillo1110, Ymsur, James Rodgers, Martin Jilek, Eric Hays, Conner L. Supplee, Jonathan Willis, The Mad Miller - Timo, Ignacio A. Assaf, Cheay, Kurtis Swekla, Francis Gannon, Jorge Varela Lamas, Daniel Fournie, Peco, Min Guo, Claudius Moeller, runrun57, Tomasz Laskowski, giuseppe, George Lin, Martin Gallo, Ender, zhiehl, tim clarke, Marco Isopi, Ryan Numrich, Thorsten Uhlich, Jacob Espinoza, Roger Eastep, Alfons van Impelen, Valerio Franchini, Takuji Sugiura, mlcopter, Gudi24, Clickworxx, Craig Thomson, Dean Emmerson, Julien Flamant, Steve Takacs, Mattias Andersson, Thierry CAMPRUBI, Marius Strydom, Fredrik Nielsen, NekoArc, Aaron Quesnel, Eric Staeheli, zoobert, Holger Fröhling, Scott Battershall, Stephan Maus (Dis Pater), Miguel Garrido Pumar, Leo Wiker, PsiOmega, Daniel Beathalter, Dirk Sonnen, ProfessorPlum, Raúl Víctor Garoña, John Zrimc, Ryan Moore, Jorge Gomez Barranco, Jeff Rodger, Leslie Hay, Stephen Rogers, seth gregor, James Lewis, Jeronimo Menendez Company, Chris Fosburg, Arkaitz, Leo, Baron Mundus, Braden, Kevin Bakker, Frederic MAIRE, Joseph, Keith Brandsma, Samy Elias, torQ.game.ada, Massimiliano della Rovere, THIERNESSE, Eero Miettinen, Allen Hughes, O.Shane Balloun, Mario A Florez, Antonio jose jimenez pretel, YuriyR, Gary Libby, IronMan1711, Lord Silver, Brandon Kass, Meshari, Nick Huntington, Ralf Hoffmann, Alberto Garcia Perez, kastrologos, Mitchell Land, Adam Fenrick, Martin Green, Chris Lagaly, Kev, Pierre Baccale, Mac, David Bluestein, Matti Viertamo, Eisa, Sean Burns, Jeff Coon, Gzav At War, Mike OBrien, Aleksander Podraza, Wolfgang Klein, David Reynolds, Allan Frouvne Knudsen, Tony Hooker, Michael Kahelski, Fab, Andrés Caja Ibáñez, Brother Jim, Trevor Heshka, JOSE GABRIEL MOLINA MORAL, giuseppe ercolano, Lorenzo Chiappini, Ivan, Roger Mark, James Webb, Wes, Atalantes Ekdromoi Hoplite, S Buntenbach, Francisco Rodriguez Ataz, Nicolas, Francesc Estellés, James Symmons, Dawson Brotemarkle, Carrick Brooke-Davidson, Rodger Samuel, Oliver Zöllner, Alex the Barbarian, Lee Moneta-Koehler, bugula, ichimi, Sam Watson, Francisco Javier Pérez, Cornicer, Pål Hultin Haug, Dean S., Geoffrey Smith, Jesse Escobedo, Koji Morooka, David Folksman, cOuNtcrUshMOre, David Fernandez, Troy Nichols, Alexander Schmidt, Jesse Carr, Christophe Henry, The High Frontier, PATRIER Nicolas, Seth Hooks, Brian Williams, Fr. Ryan M. Lozano, furiuzmnky, Chris Alley, Alysson, kazen, LEGOUX Franck, JULIO ALBARRAN, Leslie Cheung, Anonymous, Tolga Asveren, christophe pinard, Ygouf, Christophe, MW, Ville Koli, SIMON, Sebastien Hauguel, Nicolas, Vladimir Tomandl, Jon Tamblyn, Tony Ortiz Herreros, Peter Rosenberg, alberto benito siles, sladesg, Calo Lee Candame, Deadwood, Pablo Sancho, Stromerking, Ian James, alan r, PLOMION Laurent, Xing Y Tang, Jules, Wolfram, Robert Papp, Fitzghil, Ian Woodley, Atreus, Nikolaus Wolff Metternich, Salvador Fernández de la Puebla, Gianpaolo Delli Rocioli, Chris Krueger, Garrett Snyder, Geoff Stilwell, John Priebe, Russell Dewhurst, Julian, Eric, inuk, Persio Sposito, Ricardo Hernández Bollada, Mark Wignall, Víctor González Pérez, Jason Detert, Jason Tan, Frederic Velasco, Marcos Correia de Jesus, Federico, Agusti Suau, Jan-Rainer Riethdorf, Jose Antonio Fernandez Lorente, Dave, Geppetto_O, Francisco Javier Hernandez Sandoval, Elias Rabieh Khalil, Víctor Riverola Rodríguez, Clacadou, JORDI CARBONELL, ugo greevy, Larry Rice, Geoff Stark, Sebastien Vidal, Vincent Frattali, walter vejdovsky, Ben Chapman, Kamil, Thomas Ott, ML, Michael, Jim Falkus, Lee Ramos, Krzysztof Lityński, Andy Lewis, Joshua Thomas Hart, Gustavo da Rocha Pereira, Björn Von Knorring, Mr Robot, Roland Swingler, Carl F, Andrew James McDole, Teodor, MP, Richard Thompson, Michael Hodgkins, Miles Fitzpatrick, David Alves Pereira, Rodolphe DUFRESNE, Chris Watts, Paul Dobbins, Jacob Williams, csava, Manu Cabezuelo, rmnmon, Lilla Matthieu, Christopher Briggs, Martin Stein, Antonio Juan Jaume Gelabert, Chris Tham, JOSE FELIX FERNANDEZ FERNANDEZ, Juan Carlos, Arnaldo Matute, david, Michael Carter, LEBON, Jason Foss, Pascal, Lexicon, Randy Lee, Sylwia Sędziak, Maxime Yvelin, Benjamin Nicholson, trajan1310, Cooper Morrison, Wolfbold, Francisco Floro, Bodo Drews, MatsuHiroshi, Tibor Csécsei, Carmen Petruzzelli, Anton Broekzitter, Rodolphe, Andrew Whitmore, Tripp Ritter, Raúl Mendo Herrán, BartP, Gary Gardner, Kevin Skelley, Burning Games, Jacques Nel, Niels Pugholm, Brandon Ketchum, Transalpin, Greg Hardy, Martin, COTREL, MAWA, Tony Mckeown, Andrew Eagleburger, Brian Jarvis, Rory Klein, borr, Brian Munn, Mark Sterner, Juan Manuel Portillo Ruiz, artigianogiochi, PIERRE, James Reid, Will, Raymond, Ramón Arce Hernández, Kirill, Kardoth, Raynaud de Lage, Christian Toftdahl, Matthew Bysouth, Irthum David, Jorge Quina, gadoux, Yucheng Zhu, Thomas S Darragh, Dominik Mucha, CARTEL Franck, Stefano, Braude, Troy McLaughlin, Joao Gabriel Garcia de Gouvea, John, YL Chung, Battistini Fabien, Jason Carr, José Sampedro, Beaugé, Jacek Heller, Horst Ehmke, Valentin Golobokin, Yaar Zeigerman, Parrilla84, Dan Bullock, Edward Uhler (Heavy Cardboard), Scott, Fernando, Romain Le Goff, Alex GRANT, Kierlik Edouard, Jan Vansteenkiste, Jeff Dieterle, Colomb, Gene Abercrombie, Jim Stevens, Nigel Vanderford, Gaetan Plasse, Nacho García Mora, Simone Gallerini, François, TK, Max DuBoff, Vincenzo, Eddy Sterckx, C. Scott Kippen, Tizón, Panayiotis Zois, BagpipeDan, Absolut, John Smales, Kowalski, Jordan Lovato, Rémy CARLIER, Steding, Herve Duval, Andrzej Cierpicki, JokerLAn, Jordi Vilana, Con, Emilio, Koupo, Denis Lecourtiller, Enrique Trigueros García, Herry, sergio, Teleptanie, Srdjan Grbic, Joseph Vanden Borre, Carlos, Frank Sarro, Jon Barry, Mark Beattie, trufflesteng, Fernando Latorre, Manigoldo, vongrauman, DAVID GOMEZ, José Alejandro Hidalgo Navarro, Mikael Børresen, Konrad, Marty Connell, legendre, Joel Petersen, Abdul Fatah.B.Alwee, Esa Salminen, François Gosset, Mark Ramsey, Matt Pape, julien66, Luis A. Abril Romero, Forrester Killian Smith, Joseph, JESUS CARA POMARES, Telcontar, JK, olivierp10, Roi Espino Cid, Tim Porter, Sam C, aphratus, Angel Oreja Martín, Thorsten Giese, Laurent Tinture, David Matl, Isravg75, Kyle Eggum, Little_Shaka, Spinoza, Dimitris Kapogeorgos, Chris Farrell, hanibal sonderegger, yr81, John Stryker, Alfonso González Jiménez, Colard Frederic, metelkovic, Edward Duenskie, THOMAS, Grozner, Mr. Tamás Kis, Ted Woods, Asier, Jim Cote, Raul Miravet Valero, Helladawn, derblaueClaus, Doug Newman, Croustibar, edilrut, Jordan Meyers, EDeL, Daniel, PETIT, Angela McGavisk, Pieter van der Knaap, Alfonso Carlos Ortega Flores, Adrian Carus Martinez, Giz, Victor Creed, Velter, Sergio Rodriguez Yanes, Jesús Ruiz, aTomm, Docman, PJ Brady, Christian Witter, Pesci2000, Riccardo Mello, Christoph Heinzl, Ricard, Bierzoman - Darkstone.es, Jan Dudulski, Becoulet Fabien, Stephen Rangazas, Julien Morel, Jorge, Mansiat Mathieu, Yuri Garashchuk, Jaisyl, Lucn, Alan Brian Greenwood, Graham, Rastabib, David Kitcat, Jan Schmidt, Kevin Melahn, Vito Bertoli, Hoby, Harley Clay, Ziomalek78, Luis Fernández, Marek, MELTON, Deligny, tomas, Andreas Lundin, Morphy, John Hermansen, powerwis, Diego Mari, Steve Kraus, David Vilar, Homer Martin, Alberto, Francesco Novara, ScottC1s, Methven, Guerin, kelly thomas, Javier Rivero Montero, Poindexter, Dominique Brunel, david, Mazmaz, COLMAGRO, Ruben Gil, Rafal Ciechonski, Philipp Kleerbaum, MILLET, Mike W, Steven Marshall, Paul Heldrup, Dubois Eric, Edgar, Koen Devos, Will, Ashraam, Jon, Cédric Stu, REMY, Aillas, Hubert, Ken A Seal, Wassago, amphigorey.

FEUERLAND

Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal

www.feuerland-spiele.de

facebook.com/feuerlandspiele