

THE
SIEDLER
VON C. STAR

THEMEN-SET ZUM
KARTENSPIEL
FÜR ZWEI SPIELER

**RITTER
& HÄNDLER**



KOSMOS®

Klaus Teuber

Die neuen Themen-Sets

Mit den Karten dieses Sets erweitern und vertiefen Sie die Spielmöglichkeiten des „SIEDLER-Kartenspieles“. In den hier folgenden Regeln bieten wir zwei Spielarten an, die allerdings an unterschiedliche Voraussetzungen geknüpft sind.

Das „Erweiterte Grundspiel“ ist eine Intensivierung des SIEDLER-Kartenspieles. Das „Erweiterte Grundspiel“ erfordert lediglich, daß ein SIEDLER-Kartenspiel (nachfolgend als „Basisspiel“ bezeichnet) vorhanden ist und dazu ein Themen-Set

Die zweite Spielart, das „Turnierspiel“, setzt voraus, daß jeder der beiden Spieler ein Basisspiel besitzt und jeder (mindestens) ein Themen-Set.

Im „Erweiterten Grundspiel“ ergibt sich durch die zusätzlichen Karten eine Fülle von Kombinationsmöglichkeiten, die zu durchschauen eine erhebliche Portion Spielintelligenz voraussetzt

Das „Turnierspiel“ ist in erster Linie eine Turniervariante (für Spielveranstaltungen usw.) und eher für Spieler gedacht, denen es nicht komplex genug sein kann. Da hier Karten aus verschiedenen Sets zum Einsatz kommen können und beide Spieler über gleiche Chancen verfügen müssen, ist es unumgänglich, „eigene“ Karten zu besitzen.

Und: Jeder Spieler muß aus seinen Karten sein eigenes Deck zusammenstellen. Diese Vorbereitung sollte vor einem Spiel erfolgen, am besten Zuhause, mit eigenen Karten.

Das Themen-Set „Ritter & Händler“

Das Besondere an diesem Set ist seine universelle Ersetzbarkeit. Sie können damit sowohl Ihre Rittermacht stärken, als auch einen Schwerpunkt in Richtung Handel setzen.

Die Stadtausbaukarten sind eindeutig handelsorientiert, während die Siedlungsausbauten eher die Rittennacht in den Vordergrund stellen. Durch die Vielzahl der Siedlungsausbauten sind unterschiedlichste Eröffnungsvarianten möglich.

Die gelungene Mischung aus konstruktiven und destruktiven Elementen garantiert auf jeden Fall gute Siedler-Unterhaltung.

Und jetzt - Viel Spaß mit diesem Themen-Set und dem SIEDLER-Kartenspiel!

INHALTSVERZEICHNIS

Das erweiterte Grundspiel	Seite 3
Das Turnierspiel	Seite 5
Anhang: Die Karten im Detail	Seite 8
Die Gebietsausbauten	Seite 8
Die Stadtausbauten	Seite 10
Die Ereigniskarten	Seite 10
Die Aktionskarten	Seite 11

DAS ERWEITERTE GRUNDSPIEL

Voraussetzung:

Sie benötigen ein Basisspiel und dieses Themen-Set!

1. Die Startaufstellung

Beide Spieler bauen Ihr Fürstentum mit den Karten des Basisspieles auf (nach den dort beschriebenen Regeln):

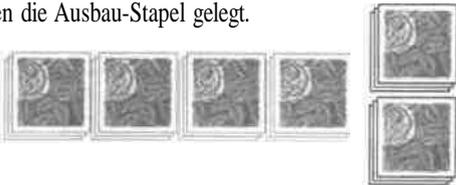
Aus dem Basisspiel und dem Themen-Set werden alle Ereigniskarten aussortiert.

Ebenfalls aussortiert werden die beiden Karten „Inquisition“ sie kommen nur im Tumierspiel zum Einsatz.

Die restlichen Karten des Basisspieles werden gemischt und daraus 4 „Ausbau-Stapel“ gebildet. Diese 4 Stapel werden in einer Reihe zwischen die beiden Spieler gelegt.



Die restlichen Karten des Themen-Sets (ohne Ereigniskarten) werden gemischt, in zwei gleich große Stapel geteilt und rechts neben die Ausbau-Stapel gelegt.



Die Ereigniskarten aus Basisspiel und Themen-Set werden gemischt und bilden einen weiteren Stapel, der ebenfalls in

diese Reihe gelegt wird, Abgeschlossen wird die Reihe mit den Baukarten für Landschaften, Straßen, Siedlungen und Städte.

Die Startaufstellung ist komplett, wenn jeder Spieler vor sich sein Fürstentum liegen hat und in der Mitte elf verdeckte Kartenstapel liegen.

2. Die Vorbereitung

Unverändert - wie im Basisspiel! Die beiden Würfel sowie die Ritter- und die Mühlenfigur werden bereitgelegt. Jeder Spieler sucht sich aus einem der sechs Ausbaustapel 3 Karten aus und nimmt sie auf die Hand.

Die Reihenfolge der übrigen Karten in diesen Stapeln darf nicht verändert werden. Die Stapel werden verdeckt auf ihre Plätze zurückgelegt.

3. Der Spielablauf in Kurzform

Unverändert - wie im Basisspiel!

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Wer dran ist, muß

- würfeln.

Beide Spieler müssen dann das

- Ereignis ausführen, und die
- Erträge verbuchen.

Wer an der Reihe ist, kann in beliebiger Reihenfolge die folgenden Aktionen ausführen:

- Bauen,
- Rohstoffe tauschen,
- Aktionskarten spielen.

Wer an der Reihe ist, füllt seine Kartenhand wieder auf, Dann ist der Mitspieler dran.

Es gelten die Regeln des Basisspiels, mit Ausnahme der nachfolgend beschriebenen Regeländerungen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 13 Siegpunkte erreicht hat.

4. Die Regeländerungen

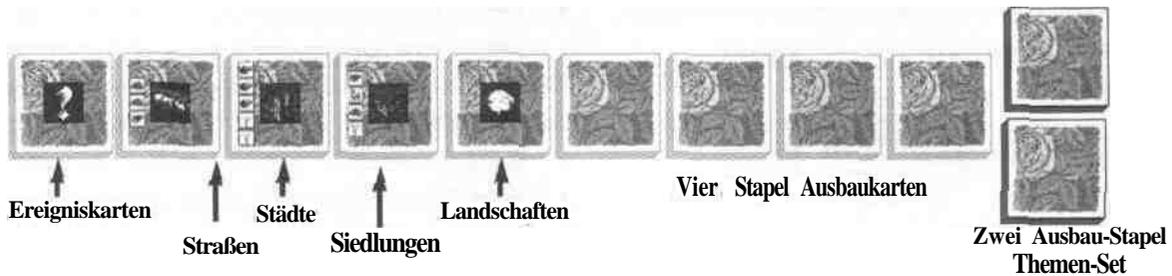
- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis „Räuberüberfall“ nicht ausgeführt!
- Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, sobald beide Spieler mindestens über 3 Siegpunkte verfügen.
Sobald diese Voraussetzung einmal eingetreten ist (beide Spieler haben gleichzeitig 3 Siegpunkte), dürfen Aktionskarten gespielt werden. Das gilt auch, falls ein Spieler später wieder weniger als 3 Siegpunkte haben sollte.
- Gebäude sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion können Sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter und Flotten) entwenden.
- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem eigenen

Fürstentum zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu schaffen. Das Abreißen verursacht keine Kosten, aber der Spieler muß die Karte, die er entfernen will, auf den Ablagestapel (!) legen. Es ist nicht erlaubt, eine „abgerissene“ Karte auf die Hand zu nehmen oder sie unter einen Ausbaustapel zu schieben. Ein frei gewordener Bauplatz kann in der gleichen Runde wieder bebaut werden, muß aber nicht.

- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. Bestimmte Bauwerke dürfen erst errichtet werden, wenn zuvor die als Bedingung genannte Karte im eigenen Fürstentum ausliegt.

• Das Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 13 Siegpunkte erreicht hat



DAS TURNIERSPIEL

Voraussetzung:

Jeder Spieler benötigt sein eigenes Basisspiel und jeder mindestens ein Themen-Set!

Jeder Spieler darf ein Themen-Set nur einmal einsetzen. Es ist nicht erlaubt, zum Beispiel mit Karten aus 2 Sets „Ritter und Händler“ anzutreten.

1. Die Startaufstellung

Ein Spieler (der Gastgeber) steuert aus seinem Basisspiel die für die Startaufstellung notwendigen Karten bei:

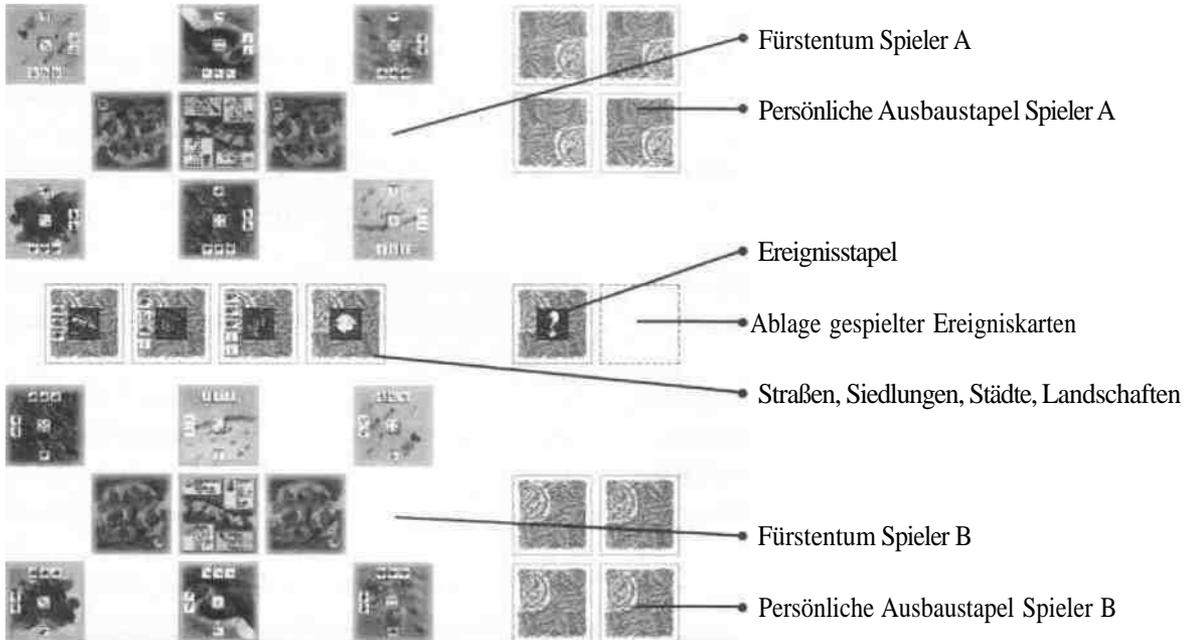
- Die 18 Wappenkarten,
- die 7 Straßen,
- die 5 Siedlungen,
- die 7 Städte und
- die 11 Landschaften.

Jeder Spieler legt (wie im Grundspiel) die 9 Karten seiner Wappenfarbe als sein „Fürstentum“ vor sich aus.

Die Ressourcenkarten „Straßen“, „Siedlungen“, „Städte“ und „Landschaften“ werden wie gewohnt in der Mitte zwischen den beiden Fürstentümern plaziert.

Dazu gehört auch der Stapel „Ereigniskarten“, dessen Zusammenbau im nachfolgenden Kapitel 2 beschrieben wird.

Falls beim Turnierspiel das Themen-Set „Zauberer & Drachen“ eingesetzt wird, werden die fünf Karten „Zitadelle“ zusätzlich als eigener Stapel in die Mine gelegt. Der Spieler erklärt, daß er „Zauberer & Drachen“ einsetzt



Alle Spezialkarten müssen die Spieler in ihre eigenen Decks integrieren! Dies gilt auch für die Zentralkarten der anderen Themen-Sets wie zum Beispiel das „Handelskontor“ aus dem Set „Handels Wandel“.

2. Die Bildung des Ereigniskarten-Stapels

Der Stapel mit den Ereigniskarten muß aus 13 Karten bestehen.

- Jeder Spieler steuert zunächst aus seinen Karten einen „Bürgerkrieg“ bei und eine „Seuche“. Der Gastgeber fügt noch eine Karte „Jahreswechsel“ hinzu.
- Jeder Spieler muß jetzt noch 4 Ereigniskarten beisteuern, die er aus seinem Basisspiel und seinen Themen-Sets auswählt. Eine zweite Karte „Jahreswechsel“ ist nicht erlaubt! Die so ausgewählten Ereigniskarten werden verdeckt zusammengeschoben, gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt.
- Die Auswahl sollte geheim erfolgen, der Mitspieler sollte nicht sehen, was ihn erwartet.

Nach Beendigung des Spieles erhalten die Spieler ihre Ereigniskarten wieder zurück. Am besten notiert jeder die Karten, die er beigesteuert hat.

Achten Sie bei der Rückgabe der Karten auf das Kurzzeichen (Z&D, H&W usw.) auf den Karten, da einige Ereignisse sowohl im Basisspiel als auch in einem Themen-Set vorkommen.

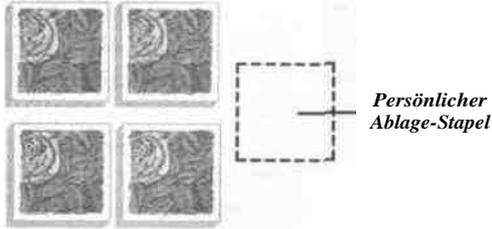
3. Das Zusammenstellen eines eigenen „Decks“

Jeder Spieler stellt sich sein eigenes „Deck“ aus seinem **Basisspiel und seinen Themen-Sets** (jedes nur einmal) wie folgt zusammen:

- In ein eigenes Deck gehören nur die Karten, die auf der Rückseite keine Symbole tragen - also die Ausbau- und die Aktionskarten.
- In die Auswahl können alle Ausbau- und Aktionskarten genommen werden, die im Basisspiel und den Themen-Sets vorhanden sind, inklusive der beiden Karten „Inquisition“ dieses Sets.
- Jeder Spieler wählt geheim 33 Karten aus, mit denen er das Spiel bestreiten will - sein „Deck“.
- Die Auswahl ist ansonsten ganz dem Spieler überlassen. Die einzige Beschränkung besteht darin, daß alle Karten nur so oft gewählt werden dürfen, wie sie in den zur Verfügung stehenden Spielen und Sets vorkommen. So ist es zum Beispiel nicht erlaubt, aus einem zweiten Basisspiel einen vierten Spion in sein Deck zu packen.
- Ist die Auswahl abgeschlossen, wählt jeder Spieler aus seinem Deck 3 Karten aus, die er in die Hand nimmt und mit denen er das Spiel beginnt.
- Jeder Spieler mischt dann die übrigen 30 Karten seines Decks und bildet damit vier Stapel (2 Stapel à 7 Karten, 2 Stapel mit 8 Karten).
- Jeder Spieler plaziert nun diese vier persönlichen Ausbaustapel verdeckt rechts oder links seines Fürstentums.

Der Spielablauf

1. Jeder Spieler bildet im Spielverlauf seinen eigenen (persönlichen) Ablagestapel!



2. Wann immer beim Turnierspiel Karten abgelegt oder unter einen Stapel geschoben werden müssen, sind damit die eigenen (persönlichen) Stapel des Spielers gemeint. Die Stapel des Mitspielers sind im Allgemeinen tabu.

In anderen Themen-Sets (z.B. P & I) gibt es jedoch Ausnahmen von dieser Regel. Diese Ausnahmen werden im Anhang des jeweiligen Sets, bei der Detailbeschreibung der Karten, besonders erwähnt

Nachfolgend finden Sie die Regeländerungen für das Turnierspiel!

Die Regeländerungen

1) Es gelten die Regeländerungen des erweiterten Grundspieles:

- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis „Räuberüberfall“ nicht ausgeführt!

- Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, sobald beide Spieler mindestens über 3 Siegpunkte verfügen.
- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem eigenen Fürstentum zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu schaffen.
- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. So darf man z.B. die Aktionskarte „Inquisition“ erst dann ausspielen, wenn man zuvor ein „Kloster“ oder eine „Kirche“ gebaut hat. Sollte eine „Bedingungskarte“ (z.B. „Universität“ in W&F) aus einem Fürstentum entfernt werden müssen, so muß die mit der Bedingung verknüpfte Karte (beispielsweise der Baukran) nicht entfernt werden.

2) Weiter gelten die nachfolgenden Änderungen:

- Jeder Ritter / Zauberer / Drachen ist einmalig!
Alle diese Einheiten, die einen Eigennamen tragen, sind individuell! Hat Ihr Mitspieler eine solche **Einheit** in seinem Fürstentum aufgestellt, so dürfen Sie die gleiche Einheit nicht in Ihrem Fürstentum aufstellen. „Kanonen“ sind nicht einmalig!

Beispiel: Ihr Mitspieler hat den Ritter „Konrad der Flinke“ aufgestellt. Deshalb dürfen Sie Ihren „Konrad“ nicht in Ihrem Fürstentum aufstellen, auch wenn Sie ihn auf der Hand halten. Natürlich dürfen sie den gegnerischen „Konrad“ mit einem „Schwarzen Ritter“ vertreiben und anschließend Ihren „Konrad“ in Ihrem Fürstentum aufstellen.

- Gebäude sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion kann man einem Gegner also nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter, Kanonen, Drachen und Flotten) entwenden! Zauberer, Zauber-Aktionskarten und Zauberbücher dürfen Sie nur entwendenfalls Sie „Zauberer & Drachen“ einsetzen und über eine Zitadelle verfügen.
- Wird ein Spion gespielt und dem Gegner eine Karte entwendet, muß die Karte notiert werden. Nach dem Spiel erhalten die Spieler ihre notierten Karten wieder zurück.
- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muß die abzulegende Karte unter denjenigen seiner Ausbaustapel schieben, von dem er eine neue Karte zieht

Spielende

Wie beim „Erweiterten Grundspiel“ endet das Turnierspiel ebenfalls, sobald ein Spieler 13 Siegpunkte erreicht und damit gewonnen hat.

ANHANG: DIE KARTEN IM DETAIL

Gebietsausbauten



1. Bauernheer (Ix) (Einheit)

- Diese Karte erhöht Ihre Stärkepunkte.
- Alle Getreide-Rohstoffe in (rechts und/oder links) angrenzenden Getreidelandschaften zählen gleichzeitig auch als Stärkepunkte.
- Diese Stärkepunkte besitzen Sie auch dann, wenn Sie keine anderen Rittereinheiten in Ihrem Fürstentum haben.
- Das Bauernheer ist **nicht** einmalig.



2. Bodo der Friedfertige (Ix) (Rittereinheit)



3. Burg (2x) (Gebäude)

- verbilligt den Bau von Rittereinheiten.
- Immer wenn Sie einen neuen Ritter oder eine Kanone in Ihrem Fürstentum aufstellen, benötigen Sie einen beliebigen Rohstoff weniger, als auf der Ritterkarte angegeben ist. Verfügen Sie über zwei Burgen in Ihrem Fürstentum, sind es sogar zwei beliebige Rohstoffe, die Sie bei der Aufstellung eines Ritters einsparen. Für Ritter, die nur zwei Rohstoffe kosten, müssen Sie dann überhaupt keine Rohstoffe zahlen.



4. Kaperflotte (2x) (Einheit)

- Wenn Sie in Ihrem Fürstentum eine Kaperflotte auslegen, zerstören Sie sofort, falls vorhanden, eine gegnerische Flotte (Handels-, Kaper- oder Große Flotte).
- Sie dürfen bestimmen, welche Flotte des Gegners zerstört werden soll.
- Ihr Gegner darf die zerstörte Flotte nicht auf die Hand nehmen, er muß sie auf den Ablagestapel legen.
- Außerdem erhalten Sie für jede Kaperflotte in Ihrem Fürstentum zusätzlich ein Gold, wenn das Ereignis „Erfolgreiches Jahr“ gewürfelt wird und Sie Platz auf einer Goldfluß-Landschaft besitzen.
- Eine Kaperflotte erhält **keinen** zusätzlichen Handlungspunkt, wenn Sie einen Hafen gebaut haben,



7. Wachturm (1x) (Gebäude)

- Schützt vor Spionen,
- Wenn Ihr Gegner einen Spion ausspielt, dürfen Sie würfeln. Haben Sie eine 1 oder 2 gewürfelt, hat der Spion keine Wirkung. Ihr Gegner muß seinen Spion trotzdem ablegen.



8. Walther der Sänger (1x) (Rittereinheit)

- Dieser Troubadour ist ein Ritter besonderer Art, denn Ihr Gegner darf keinen Schwarzen Ritter gegen ihn spielen. „Walther“ besitzt keinen Stärkepunkt. Er erhält allerdings einen Stärkepunkt, wenn Sie in ihrem Fürstentum eine Schmiede besitzen.



5. Roland der Hammer (1x) (Rittereinheit)



6. Turnierplatz (1x) (Gebäude)

- Jeder Ritter Ihres Fürstentums erhält einen zusätzlichen Turnierpunkt.
- Die Kanone zählt zwar als Rittereinheit, erhält aber keinen Turnierpunkt, wenn Sie einen Turnierplatz in Ihrem Fürstentum ausgelegt haben.



9. Zollstation (2x) (Gebäude)

- Sie erhalten jedesmal, wenn „Erfolgreiches Jahr“ gewürfelt wird
- zusätzlich zu dem beliebigen Rohstoff - zwei Rohstoffe „Gold“.
- Voraussetzung ist natürlich, daß Ihre Goldfluß-Landschaften diese noch aufnehmen können. Haben Sie nur Platz für ein Gold, so erhalten sie nur dieses eine.

Stadtausbauten



10. Bankhaus (Ix) (Gebäude)

- Wenn Sie die Spielfigur „Mühle“ besitzen, dürfen Sie jedesmal, wenn das Symbol „Mühle“ gewürfelt wird, zwei Rohstoffe von Ihrem Gegner fordern.
- Beide Rohstoffe dürfen Sie sich aussuchen. Natürlich müssen Sie Platz in Ihren Landschaften besitzen, um die Rohstoffe unterbringen zu können.



11. Große Handelsflotte (2x) (Einheit)

- Sie dürfen die Rohstoffe beider Landschaftskarten, die der großen Handelsflotte benachbart sind, im Verhältnis 2:1 tauschen,
- In Verbindung mit einem Hafen zählt die Große Handelsflotte 3 Handlungspunkte.



12. Großer Hafen (Ix) (Gebäude)

- Diese Karte verdoppelt alle Handlungspunkte von Märkten, Handelskontoren und der Händlerzunft in Ihrem Fürstentum.



13. Palast (Ix) (Gebäude)

- Immer wenn das Symbol „Erfolgreiches Jahr“ gewürfelt wird, dürfen Sie, anstatt sich einen beliebigen Rohstoff zu nehmen, eine Karte Ihres Ablagestapels auf die Hand zurücknehmen.
- Sie dürfen sich aus dem Ablagestapel eine beliebige Karte aussuchen. Wird dabei die erlaubte Handkartenzahl überschritten, müssen Sie im Gegenzug eine beliebige Karte unter einen beliebigen Ausbaustapel schieben.
- Eine abgelegte Karte kann eine Aktionskarte, eine zerstörte Flotte oder ein vom Burgfräulein betörter Ritter oder ein abgerissener Ausbau sein.
- Im Turnierspiel: Die Ablagestapel des Gegners sind tabu.

Ereigniskarten



14. Ertragreiches Jahr (Ix)

- Rohstoff-Einnahmen für Besitzer von befestigten Lagern; gilt für beide Spieler.
- Landschaften, die an zwei Lager angrenzen, erhalten 2 Rohstoffe dazu.
- Landschaften, die schon 3 Rohstoffe haben, erhalten natürlich keine dazu.



15. Überfall (2x)

- Wenn Sie die **stärkste Rittennacht** (Spielfigur „Ritter“) besitzen, nennen Sie drei Gebäude im Fürstentum Ihres Gegners. Eines dieser Gebäude muß ihr Gegner zurück auf die Hand nehmen.
- Besitzt Ihr Gegner weniger als drei Gebäude, nennen Sie entsprechend weniger Gebäude.



18. Grenzkonflikt (2x)

- Nur wer über die **stärkste Rittennacht** (Spielfigur „Ritter“) verfügt, darf diese Karte einsetzen.
- Sie tauschen mit Ihrem Gegner eine Landschaft: Bestimmen Sie eine Landschaft Ihres Gegners und eine eigene Landschaft. Beide Landschaften wechseln Ihre Plätze.
- **Wichtig:** Beide Landschaften müssen in den jeweiligen Fürstentümern mindestens doppelt vorhanden sein. Sie können Ihrem Gegner also keine Erz-Landschaft nehmen, wenn diese die einzige Erz-Landschaft in seinem Fürstentum ist. Die auf den ausgetauschten Landschaften angezeigten Rohstoffe bleiben dabei erhalten,
- Sollte Ihr Gegner an der Landschaft, die Sie ihm wegnehmen, eine Verdopplungskarte (Sägemühle etc.) liegen haben, kann es sein, daß diese wirkungslos wird, wenn die neue Landschaft nicht dazu paßt. In diesem Fall hat Ihr Gegner Pech gehabt. Zur Not kann er diese Verdopplungskarte entfernen.
- Landschaften mit Landschaftsausbauten dürfen nicht getauscht werden.

Aktionskarten



16. Burgfräulein Imelda (2x)

- Welcher Ritter ist gefeit vor den Reizen eines hübschen Burgfräuleins? Keiner! Deshalb muß Ihr Gegner einen Ritter **seiner** Wahl aus seinem Fürstentum entfernen, wenn Sie das Burgfräulein einsetzen. Er darf den Ritter nicht auf die Hand nehmen, sondern muß ihn auf seinen Ablagestapel legen.
- Die Kanone ist den Reizen des Burgfräuleins gegenüber natürlich immun.



17. Gewürzkarawane (2x)

- Wenn Sie die Größte Handelsmacht (Spielfigur „Mühle“) besitzen, dürfen Sie von Ihrem Gegner zwei Rohstoffe Ihrer Wahl fordern, für die Sie natürlich Platz in Ihren Landschaften haben müssen.



19. Inquisition (2x)

- Diese Karte kommt nur im Turnierspiel zum Einsatz.
- Diese Karte dürfen Sie nur spielen, wenn Sie eine Kirche oder ein Kloster in Ihrem Fürstentum ausliegen haben.
- Ihr Gegner muß seine Handkarten und seine Ausbaustapel mischen und vier neue, etwa gleich hohe, verdeckte Stapel bilden.
- Von diesen Ausbaustapeln zieht er von oben so viele Karten, wie er auf der Hand halten darf.



21. Raubzug (Ix)

- Eine Angriffskarte, mit der man dem Gegner Rohstoffe stehlen kann.
- Hat der Gegner nur 1 Rohstoff, so kann man ihm nur diesen einen rauben.
- Ein Rohstoff kann nur geraubt werden, wenn man selbst noch Platz auf seiner Landschaftskarte hat (zum Hochdrehen).
- Schutzkarte: Bischof



20. Karawane (Ix)

- Umtausch von eigenen Rohstoffen.
- Der Spieler kann 2 beliebige Rohstoffe (auch verschiedene) in seinem Fürstentum gegen 2 andere umtauschen.
- Beispiel: Der Spieler dreht seine Waldlandschaft von 3 auf 1 Holz herunter; dafür dreht er eine Gebirgs- und eine Getreidelandschaft um je 1 Einheit hoch.

Autor und TM-Redaktion leiten ein Drittel ihrer Erlöse aus diesem und den anderen vier Themen-Sets als Spende an die Hilfsorganisation „Menschen für Menschen“ weiter.

Redaktionelle Betreuung sowie Begutachtung der Karten und deren Zusammenstellung: Brigitte und Wolfgang Ditt.

Ein Dankeschön an die vielen Helfer und Testspieler für ihre wertvollen Tips und Anregungen, ganz besonders an Familie Ditt.

Autor Klaus Teuber
Grafik: Franz Vohwinkel
Redaktion: TM-Spiele

© 1998
KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart