

Der Letzte Wille

von Vladimír Suchý

· B · U · R · E · A · U ·



Die Anwälte haben eine versteckte Klausel im Letzten Willen deines Onkels entdeckt. Das Geld schneller auszugeben als alle deine Verwandten ist nicht mehr genug. Um das Vermögen deines Onkels zu erben, musst du auch noch deinen Job verlieren!

Spielmaterial

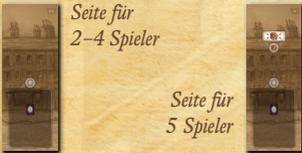
► Neue Planungstafel



Seite für 2 oder 5 Spieler

Seite für 3 oder 4 Spieler

► Zusätzliche Zusatzangebotstafel



Seite für
2-4 Spieler

Seite für
5 Spieler

► 16 doppelseitige Planungsplättchen



► 50 neue Karten



Jobkarten



Ein zusätzlicher
Satz Sonderkarten



Zusätzliche
Ereignisse



Ein zusätzlicher
Helfer



Zusätzliche
Immobilien



Neue „Letzter
Wille“ Karten

► 1 zusätzliche Botenfigur pro Spieler



► Herabstufungsmarker



► Geldscheine in verschiedenen Nennwerten



Überblick

Diese Erweiterung enthält viele neue Spielelemente. Diese wurden so entworfen, dass sie alle zusammen funktionieren, aber es ist auch möglich, nur mit einigen davon zu spielen und andere wegzulassen.

Diese Erweiterung ist nur mit dem Grundspiel „Der Letzte Wille“ spielbar.

Job

- 20 Jobkarten
- 10 neue „Letzter Wille“ Karten
- 20 Abstufungsmarker

Der Job ist für jeden Spieler ein zusätzliches Hindernis: Man muss gefeuert werden! Niemand kann das Spiel gewinnen, ohne aus seinem Job gefeuert worden zu sein! Als wenn das nicht schon schwierig genug wäre, verschafft der Job jedem Spieler noch zusätzliches Einkommen.

Neue Spieltafeln

- Eine neue Planungstafel
- Eine zusätzliche Zusatzangebotstafel
- 16 doppelseitige Planungsplättchen
- 1 zusätzliche Botenfigur pro Spieler

Die neuen Planungsmöglichkeiten machen das Spiel noch abwechslungsreicher.

Neue Karten

- Ein zweiter Satz mit 7 Sonderkarten
- 6 zusätzliche Immobilien
- 6 zusätzliche Ereigniskarten, die bevorstehende Hochzeit betreffend
- 1 zusätzlicher Helfer

Wir haben das Spiel um einen neuen Satz Sonderkarten erweitert, welche sich die Botenjungen schnappen können. Die meisten Stapel des Grundspiels erhalten zusätzliche Karten. Die Spieler können nun auch heiraten.

Spielaufbau

Der Spielaufbau erfordert einige Änderungen.

Nicht benutztes Spielmaterial

Die folgenden Spielkomponenten bleiben in der Schachtel:

- ▶ Die Planungstafel des Grundspiels.
- ▶ Die Karten „Letzter Wille“ des Grundspiels.

Diese Materialien werden nicht benötigt.

Material der Spieler

Jeder Spieler erhält nun 3 anstelle von 2 Botenfiguren.

Die Spieltafeln

Die Spieltafeln werden folgendermaßen aufgebaut:

1. Die Planungstafel dieser Erweiterung wird ausgelegt. (Das stimmt schon, das ist die Tafel ohne Pläne.) Die Zahl in der rechten oberen Ecke gibt an, welche Seite benutzt wird. Es wird die Seite benutzt, die der Anzahl der Mitspieler entspricht.
2. Die Kartenangebotstafel wird wie üblich ausgelegt (möglicherweise noch die Zusatzangebotstafel des Grundspiels), je nach Anzahl der Spieler. Dann wird die Zusatzangebotstafel dieser Erweiterung hinzugefügt. Die benutzte Seite richtet sich wieder nach der Anzahl der Spieler.
3. Die Planungsplättchen werden gemischt und zufällig einzeln nacheinander gezogen. Jedes Plättchen gibt an:
 - ▶ wo es hingelegt wird
 - ▶ und die Anzahl der Spieler, für die es bestimmt ist.

Beispiel



Falls ein gezogenes Plättchen nicht der Spieleranzahl entspricht oder die angegebene Position bereits be-

setzt ist, wird das Plättchen beiseite gelegt und ein neues gezogen. Andernfalls wird es auf die angegebene Position gelegt, mit beliebiger Seite nach oben zeigend. Nachdem alle 8 Plätze belegt sind, ist der Aufbau der Planungstafel beendet. Nicht benutzte Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

Die Kartendecks

Normale Kartendecks

Der neue Helfer, die neuen Immobilienkarten und die neuen Ereigniskarten werden den entsprechenden Decks hinzugefügt. Die 4 normalen Kartendecks werden gemischt und wie üblich um die Planungstafel herum ausgelegt.

Sonderkarten

Die neuen Sonderkarten und die Sonderkarten des Grundspiels werden separat verwaltet. Die Sonderkarten des Grundspiels werden wie üblich vorbereitet.

Die neuen Sonderkarten zeigen auf ihrer Rückseite entweder 1 oder 2 Kronen. Die Karten werden nach 1-Krone-Karten und 2-Kronen-Karten sortiert und separat gemischt. Dann werden die 1-Krone-Karten auf die 2-Kronen-Karten gestapelt, sodass sie einen gemeinsamen Kartenstapel bilden.

Die Letzter Wille Karten

Diese neuen Karten ersetzen die Letzter Wille Karten des Grundspiels. Entweder wählen die Spieler eine Karte aus, mit der alle einverstanden sind, oder es wird eine Karte zufällig gezogen. Die übrigen Karten werden zurück in die Spielschachtel gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht benötigt.



Die gewählte oder gezogene Karte gibt an, wie viel Geld jeder Spieler zu Spielbeginn hat. Außerdem bestimmt diese Karte den zu benutzenden Satz Jobkarten.

Die Jobkarten

Es gibt zwei Sorten Jobkarten: Solche mit 4 Reihen Einkommen und andere mit 5 Reihen Einkommen. Die Letzter Wille Karte für dieses Spiel gibt an, mit welchem Satz gespielt wird.

Die verwendeten Jobkarten werden gemischt und jedem Spieler wird eine davon zufällig zugeteilt. Die übrigen Karten werden zurück in die Spielschachtel gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

Der Job

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer zufällig zugeordneten Jobkarte, durch die er ein regelmäßiges Einkommen bezieht. In jeder Spielrunde kann er versuchen, sein Einkommen durch eine Herabstufung zu verringern. Kein Spieler kann mehr als eine Herabstufung pro Spielrunde erreichen. Wenn ein Spieler sich genügend Herabstufungen „verdient“ hat, um gar kein Einkommen mehr zu erhalten, ist er gefeuert.

Einkommen

Als dein Onkel seinen Geschäftspartner überzeugte, dir diesen Job zu geben, dachtest du, das sei wunderbar. Aber jetzt stellst du fest, dass du hoffnungslos überbezahlt bist.

Zu Beginn jeder Spielrunde (während des Aufbaus) erhalten alle Spieler Einkommen. Jeder Spieler addiert die Zahlen aller Reihen seiner Jobkarte und erhält diese Summe als Einkommen aus der Bank.

Dies gilt auch schon für die erste Spielrunde. Alle Spieler beginnen die erste Spielrunde mit demselben Einkommensbetrag: 11 oder 7 Pfund, je nach benutztem Satz Jobkarten.

In späteren Spielrunden können manche Reihen durch Herabstufungsmarker zugedeckt sein. Dann verringert sich das entsprechende Einkommen, denn zugedeckte Reihen werden nicht mitgezählt.

Beispiel



Dieser Spieler erhält zu Beginn der Spielrunde 4 Pfund Einkommen.

Herabstufungen

Es ist gar nicht einfach, deinen Arbeitgeber dazu zu bringen, dich rauszuschmeißen. Wenn du nicht zur Arbeit kommst, ist er gnädig, weil er deinen Onkel mochte und ihm dein Verlust leid tut. Um ihn zu verärgern, musst du schon so richtig die Sau rauslassen, während du eigentlich arbeiten solltest. Aber er wird dich nicht gleich vor die Tür setzen, sondern zuerst dein Gehalt kürzen.

Um sich seines Einkommens zu entledigen, muss ein Spieler sich Herabstufungen „verdienen“. **In jeder Spielrunde kann jeder Spieler höchstens eine Herabstufung bekommen.** Das kann auf zweierlei Weise erreicht werden:

1. Eine passende Karte spielen

Jede Einkommensreihe ist mit einem bestimmten Symbol versehen. Ein Spieler kann einen Herabstufungsmarker auf eine Reihe legen, wenn er eine Karte spielt, die dieses Symbol in der oberen linken Ecke aufweist.

Weißgerahmte Karten



Bei weißgerahmten Karten ist das ganz einfach. Wenn ein Spieler eine weißgerahmte Karte mit dem entsprechenden Symbol in der oberen linken Ecke spielt, legt er einen Herabstufungsmarker auf die entsprechende Einkommensreihe seiner Jobkarte.

Schwarzgerahmte Karten



Durch eine schwarzgerahmte Karte kann ein Spieler nur dann einen Herabstufungsmarker erhalten, sobald er diese auf seine Spielertafel legt. Ein Spieler kann keine Herabstufung dafür erhalten, wenn er eine Karte aktiviert, die er bereits vorher gespielt hat. Auch kann niemand eine Herabstufung für das Aktivieren eines Helfers erhalten.

Im Fall einer Immobilie bedeutet das, dass ein Spieler die Herabstufung nur dann erhält, wenn er sie kauft – und nicht dann, wenn er sie verkauft, instand hält oder abwertet.

Bei Immobilien ist die Farbe des Symbols wichtig. Beispielsweise passt ein  Symbol zu einer Sommerresidenz, nicht zu einer Villa oder einem Herrenhaus.

Es zählt nur das Symbol in der linken oberen Ecke – bei einigen Helfern ist es besonders wichtig, das zu beachten. Zum Kutscher passt z. B. das  Symbol und nicht das  Symbol.

Gefährten



Eine Gefährtenkarte kann einem Spieler eine Herabstufung verschaffen, wenn er sie mit einer weißgerahmten Karte spielt oder wenn er sie spielt, um einen Marker auf eine schwarzgerahmte Karte zu setzen.

Die Gefährtenjokerkarte funktioniert wie eine normale Gefährtenkarte. Zum Beispiel kann ein Spieler einen Herabstufungsmarker auf eine Reihe mit einem  Symbol setzen, wenn er die Jokerkarte als Hund spielt (aber nicht, wenn er sie als einen anderen Gefährten spielt).

Die Gefährtenjokerkarte ist die einzige Karte, die zu dem  Symbol passt. Eine normale Gefährtenkarte passt nicht zu diesem Symbol.

Es ist zu beachten, dass die Karte „Züchtermesse“ (eine weißgerahmte Sonderkarte) kein Symbol in ihrer linken oberen Ecke hat. Sie passt zu keiner Reihe einer Jobkarte und mit ihr kann sich niemand eine Herabstufung verschaffen.

Nicht vergessen: Niemand kann in einer Spielrunde mehr als eine Herabstufung erhalten. Selbst wenn ein Spieler Karten spielt, die zu mehreren Reihen seiner Jobkarten passen, kann er nur eine Reihe abdecken. (Und niemand kann eine Reihe durch eine Karte abdecken, falls er in dieser Spielrunde schon eine Herabstufung durch einen Botenjungen erhalten hat.)

2. Einen Botenjungen schicken

Manche Besorgungen der neuen Tafeln bieten Gelegenheit, sich eine Herabstufung zu verschaffen.



Wer diese Besorgung wählt, kann einen Herabstufungsmarker auf eine beliebige Reihe seiner Jobkarte setzen. Wer bereits gefeuert wurde, kann keinen Botenjungen hierhin schicken.



Diese Besorgung erlaubt dem Spieler, entweder eine Spielertafelerweiterung zu nehmen oder einen Herabstufungsmarker auf eine beliebige Reihe seiner Jobkarte zu setzen. Dieser Botengang steht bei 5 Spielern nur dann

zur Verfügung, falls der Spieler einen Herabstufungsmarker nehmen möchte und der andere Botengang besetzt ist, oder falls der Spieler eine Spielertafelerweiterung nehmen möchte und der andere Botengang dafür besetzt ist.



Wer in die Oper geht, kann außer dafür 2 Pfund zu zahlen, einen Herabstufungsmarker für eine Reihe mit dem  Symbol erhalten. (Das ist genau so, als wenn er eine Karte mit dem  Symbol

spielen würde.)

Gefeuert werden

Auch für deinen freundlichen alten Boss gibt es Grenzen.

Sobald ein Spieler genügend Herabstufungen „verdient“ hat, um jede Reihe seiner Jobkarte abzudecken, wirft er diese ab. Herzlichen Glückwunsch: Er ist gefeuert worden! Damit ist er einen Schritt weiter auf dem Weg zum Spielsieg.

Spielende und Sieger

Das Spielziel ist prinzipiell dasselbe wie im Grundspiel. Man muss sein gesamtes Geld und seine Immobilien verprassen. Ferner muss man nun auch noch zusätzlich aus seinem Job gefeuert werden.

Noch eine Jobkarte zu haben ist ähnlich wie der Besitz von Immobilien. Niemand kann seinen Bankrott erklären oder Schulden machen, wenn er nicht gefeuert wurde.

Wer alle seine Besitztümer und seine Jobkarte losgeworden ist, kann entsprechend den Regeln des Grundspiels Bankrott erklären und Schulden machen.

Auch die Regeln zur Bestimmung des Spielsiegers sind die gleichen wie im Grundspiel. Mit einer Ausnahme: Zum Ende der letzten Spielrunde (entweder die siebte Runde oder die Runde, in der jemand seinen Bankrott erklärt) erhalten alle Spieler, die noch Jobkarten haben, ein letztes Mal Einkommen, bevor sie ihr Endergebnis berechnen.

Hinweis: Da die Spieler in jeder Spielrunde nur eine Reihe der Jobkarte abdecken können, dauert das Spiel garantiert mindestens vier oder fünf Spielrunden, je nach Art der Jobkarten.

Neue Planungsmöglichkeiten

Mit dieser Erweiterung kann die Planungstafel in jedem Spiel anders aussehen.

Aufbau der Planungsmöglichkeiten

Mit dem Auslegen der Spieltafel wurden zufällig acht Planungsplättchen für dieses Spiel gewählt; siehe Seite 3.

Die Planung

Die Spieler führen ihre Planungen nach denselben Regeln wie im Grundspiel durch. Die weiter rechts liegenden Pläne sind etwas vorteilhafter, aber die weiter links liegenden ermöglichen es, die Botenjungen eher zu setzen.



Bei einigen Plänen ist es möglich, 3 Botenjungen zu setzen. Spieler, die diese Pläne gewählt haben, setzen ihren dritten Botenjungen ein, nachdem alle Spieler ihren ersten und zweiten Botenjungen gemäß den Grundregeln gesetzt haben.

Neue Karten

Diese Erweiterung enthält einige neue Karten. Auf der Rückseite dieses Regelheftes ist eine Legende mit den Erklärungen der neuen Symbole zu finden.

Neuer Satz Sonderkarten



Die neue Zusatzangebotstafel bietet Platz für diese neuen Sonderkarten. Eine neue Sonderkarte kann man nur erhalten, indem man einen Botenjungen dorthin schickt.

Die ursprünglichen Sonderkarten stehen weiterhin auf der normalen Kartenangebotstafel des Grundspiels zur Verfügung.

Neue Immobilien



Diese Karten werden in das Deck der Immobilienkarten eingemischt.

Hochzeitskarten



Eine pompöse Hochzeit ist einfach eine romantische Gelegenheit, um schnell einen großen Batzen Geld auszugeben.

Diese Erweiterung enthält 6 Hochzeitskarten mit diesem  Symbol in der linken oberen Ecke.

Sie werden in das Ereigniskartendeck eingemischt.

Es gibt vier Sorten dieser Karten: Trauring, Hochzeit, Hochzeitsgeschenk und Jungesellenabschied (nur unter den neuen Sonderkarten). Eine Hochzeitskarte kann wie eine ganz normale Ereigniskarte gespielt werden – der Spieler verbraucht eine Aktion und bezahlt die Kosten. Es ist jedoch auch möglich, einen Satz aus 2, 3 oder sogar 4 Hochzeitskarten auf Kosten nur einer einzigen Aktion gleichzeitig zu spielen, falls alle Karten von verschiedenen Sorten sind.

Beispiel

Falls ein Spieler 2 Trauringe und 1 Hochzeitsgeschenk hat, kann er 1 Trauring und 1 Hochzeitsgeschenk mit nur einer Aktion spielen. Dann kann er, wenn er möchte, den zweiten Trauring mit einer weiteren Aktion spielen. Er kann aber nicht alle 3 Karten mit nur einer Aktion spielen, weil die beiden Trauringe von derselben Sorte sind.

Ein Spieler kann Hochzeitskarten auch dann spielen, wenn er schon früher im Spiel Hochzeitskarten gespielt hat. (Nein, natürlich macht man sich nicht der Polygamie schuldig, man ist schließlich kein Schurke. Diese weiteren Karten sollte man als zusätzliche Ringe, weitere Geschenke und spezielle Empfänge für seine neue Braut betrachten. Wir garantieren euch, dass sie nichts dagegen haben wird.)

Hochzeitsplaner



Dieser neue Helfer wird in das Deck der Helfer und Ausgaben eingemischt. Seine Fähigkeiten sind auf der Rückseite dieses Regelheftes erklärt.

Varianten

Die Elemente dieser Erweiterung sind so ausgelegt, dass sie alle zusammen benutzt werden. Trotzdem können die Spieler einige Spieloptionen weglassen, wenn sie möchten.

Keine Jobs

Es werden die ursprünglichen Letzter Wille Karten benutzt.

Wenn die Botenjungen ausgeschickt werden, wird das Feld, für das man eine Herabstufung erhält, ignoriert (das andere Feld, durch das man eine Spielertafelerweiterung erhält, kann aber benutzt werden).

Der Job als Handicap

Der Job macht das Spiel schwieriger. Man kann es den erfahreneren Spielern schwerer machen, indem diese jeweils eine Jobkarte erhalten. Die anderen Spieler erhalten zu Spielbeginn zusätzliches Geld: 15 Pfund, falls die Jobkarten mit vier Reihen benutzt werden oder 30 Pfund, falls die Jobkarten mit fünf Reihen im Spiel sind.

Ursprüngliche Planungen

Falls die Spieler lieber mit den ursprünglichen Planungen spielen möchten, bleiben die Planungsplättchen in der Schachtel. Die ursprüngliche Planungs-tafel wird so unter die neue Tafel gelegt, dass die ursprünglichen Planungen sichtbar sind.

Zusammenfassung der Änderungen Spielaufbau

- Die neue Planungstafel wird anstelle der ursprünglichen Planungstafel benutzt.
- Die neue Zusatzangebotstafel wird benutzt. (Im 3- oder 5-Personen-Spiel wird auch die ursprüngliche Zusatzangebotstafel benutzt.)
- Außer den ursprünglichen Sonderkarten werden auch die neuen Sonderkarten gebraucht (aber separat gehalten).
- Die verwendeten Planungsplättchen werden zufällig gewählt.
- Die neuen Letzter Wille Karten werden benutzt, um das Startvermögen und den Satz der Jobkarten zu bestimmen.
- Jeder Spieler hat 3 Botenfiguren.
- Neue Karten werden zu ihren entsprechenden Decks hinzugefügt.

Während des Spiels

- Zu Beginn jeder Spielrunde erhält jeder Spieler Einkommen für jede Reihe seiner Jobkarte, die nicht durch einen Abstufungsmarker abgedeckt ist.
- Die zusätzliche Zusatzangebotstafel bietet eine der neuen Sonderkarten an (zusätzlich zu den ursprünglichen Sonderkarten, die auf der ursprünglichen Angebotstafel angeboten werden).
- Die neue Planungstafel besitzt 2 neue Optionen für Botengänge:
 - ▷ Einen Herabstufungsmarker auf eine Reihe eigener Wahl legen.
 - ▷ Entweder einen Herabstufungsmarker auf eine Reihe eigener Wahl legen **oder** eine Spielertafelerweiterung nehmen.
- Hinweis:* Für diesen Botengang gibt es eine Sonderregel im Spiel mit 5 Personen.
- Ein Spieler kann einen Herabstufungsmarker auf eine Reihe seiner Jobkarte legen, indem er eine Karte mit entsprechendem Symbol spielt. (In die Oper zu gehen ist so, als würde der Spieler eine Karte mit dem Maskensymbol spielen.)
- **Unter keinen Umständen kann ein Spieler in einer Spielrunde mehr als eine Herabstufung erhalten.**

Spielende

Wer noch eine Jobkarte hat, kann weder Bankrott erklären noch Schulden machen.

Nach der letzten Spielrunde erhalten alle Spieler, die noch eine Jobkarte haben, ein letztes Mal Einkommen.

Immobilien



Diese Immobilie kann eine der beiden angezeigten Arten repräsentieren. Der Spieler wählt die Art aus, wenn er sie kauft, und kann sie jederzeit ändern, falls er das möchte. Sie sollte immer von der Art sein, die für den Spieler vorteilhafter ist.

Die Immobilie kann nie gleichzeitig beide Arten darstellen. Man kann nicht 2 Gärtnerboni durch eine Aktivierung bekommen.

Falls der Spieler einen Herabstufungsmarker für den Kauf solch einer Immobilie erhalten möchte, muss er den Preismodifikator beachten, der zu der Reihe passt, die er abdecken möchte.



Der Spieler kann einen Gefährtenmarker entsprechend den Regeln des Grundspiels hinzufügen. Falls auf diesem Feld ein Gefährtenmarker liegt, wird die Immobilie zum Ende der Runde, in welcher der Spieler sie nicht in stand gesetzt hat, um 2 Stufen abgewertet (anstatt um 1 Stufe). Wenn er sie in stand gesetzt hat, wird sie nicht abgewertet.



Entweder ein Pferd oder ein Hund kann hier als Gefährte gewählt werden. Wenn ein Bauernhof mehr als ein Symbol aufweist, kann für jedes Symbol eine andere Wahl getroffen werden.



Diese Farm bietet sofort kostenlos ein Pferd als Gefährten. Der Marker wird darauf gesetzt, wenn der Spieler diese Immobilie kauft. Er benötigt dafür keine Gefährtenkarte und muss auch keine dazu verbrauchen. Der Pferdemarken kann nicht dazu dienen, eine Herabstufung zu bekommen (aber durch das Spielen des Bauernhofs kann der Spieler einen Herabstufungsmarker erhalten, wie üblich).

Ereignisse



Mit nur einer Aktion kann ein Spieler mehrere Karten mit diesem Symbol spielen, falls sie alle verschiedene Namen haben. Mit einer einzigen Aktion können maximal 4 solche Karten gespielt werden.



Karten mit dem Steuerradsymbol oder dem Weinglasssymbol können in beliebiger Menge abgeworfen werden. Pro abgeworfene Karte gibt der Spieler 1 Pfund aus. Der Bonus des Alten Seebären gilt nicht für auf diese Weise abgeworfene Karten. Durch abgeworfene Karten können keine Abstufungsmarker erhalten werden.



Diese Karte hat 4 Symbole in der linken oberen Ecke. Der Kellner, Kutscher, Herabstufungen Seebär und Hochzeitsplaner können für Boni sorgen, wenn die Karte benutzt wird. (Der Spieler erhält einen Bonus von mehreren Helfern für dieselbe Nutzung.) Der Spieler kann einen Herabstufungsmarker für eine der Reihen erhalten, die zu einem der Symbole passt.



Der Spieler kann eine Immobilie verkaufen (ohne dafür eine Aktion zu verbrauchen). Bei diesem Verkauf werden die Modifikationsmarker ignoriert.

Helfer



Wenn der Spieler eine Karte mit dem Hochzeitsymbol spielt (Trauring, Hochzeit, Hochzeitsgeschenk oder Jungesellenabschied) kann er 1 Pfund zusätzlich ausgeben. Wenn er einen Satz ausspielt, kann er für jede Karte des Satzes 1 Pfund zusätzlich ausgeben.



Jederzeit während seiner Aktionsphase kann der Spieler 6 Karten ziehen und 1 davon behalten (die anderen 5 wirft er ab).

Autor: Vladimír Suchý

Hauptillustrator: Tomáš Kučerovský

Kartenillustrator: Václav Šlajch

Grafik-Design: František Horáček

Übersetzung: Ferdinand Köther

Lektorat: Carsten-Dirk Jost,

Heiko Eller, Dita Lazárková

Regeln: Vit Vodička

Haupttester: Petr Murmak, Vit Vodička

Tester: meine Frau Katka, Rychlík,

Vodka, Tuko, Marcela, Vlaada,

eklp, dilli, Roneth, Dunde,

vytick, Jája, Pidgin, Radka,

Honza, Pogo und viele mehr.

Speziellen Dank an: Paul Grogan und
Spieler vom The Gathering of Friends.



www.heidelbaer.de



© Czech Games Edition
Oktober 2013

www.CzechGames.com