

MIT LIST UND TÜCKE

Für 3–4 Spieler ab 12 Jahren

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Bei Hofe geht es nicht zimperlich zu. Fast jeder schmiedet hier dunkle Pläne und versucht, seine Einflusssträger durchzubringen. Bestimmte Charaktere bringen Einfluss in Form von Einflussplättchen. Die Besonderheit: Je mehr Einflussplättchen einer Sorte im Vorrat übrig sind, desto mehr Punkte ist jedes Plättchen dieser Sorte am Ende wert. Auch die Beseitigung missliebiger Charaktere der Mitspieler bringt Punkte ein. Und wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt in diesem ungewöhnlichen Intrigenspiel.

SPIELMATERIAL

20 verschiedene Charakter-Karten, davon 10 mit heller und 10 mit dunkler Rückseite



1 Karte KAPELLE



8 Übersichtskarten (4 x Charakter-Übersicht, 4 x Beseitigungsplan)



39 Einflussplättchen:

13 x blau (royaler Einfluss)

13 x grün (kirchlicher Einfluss)

13 x gelb (magischer Einfluss)



12 Beseitigungsplättchen (8 x 1er, 4 x 3er)

1 Startspieler-Karte



SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel werden alle Plättchen vorsichtig aus den Stanzrahmen gelöst.
- Jeder Spieler nimmt sich **2 verschiedene Übersichtskarten** und legt sie offen vor sich ab. Sie zeigen, welche Charaktere im Spiel sind und wer wen beseitigen kann.
- Die **KAPELLE** wird offen in die Tischmitte gelegt.
- In der Nähe der KAPELLE werden die **Einflussplättchen** und die **Beseitigungsplättchen** als allgemeiner **Vorrat** platziert. Die Einflussplättchen sollten so nach Farben sortiert werden, dass man während des Spiels gut sieht, wie viele Plättchen sich von welcher Farbe noch im Vorrat befinden.



Wichtig: Im Spiel **zu dritt** werden von jeder Farbe **2 Einflussplättchen** aus dem Spiel genommen.

- Die **Charakter-Karten** mit hellen und die Charakter-Karten mit dunklen Rückseiten werden **getrennt** gemischt und in **zwei** Stapeln bereitgelegt.



Wichtig: Im Spiel **zu dritt** wird **nur mit 16 Charakter-Karten** gespielt. Die Karten mit den Rängen 1–4 (QUACKSALBER, SCHWARZER RITTER, KURTISANE, HELLSEHERIN) kommen **zuvor** aus dem Spiel.

- Der Spieler mit dem royalsten Auftreten wird Startspieler. Gibt es darüber keine Einigung, beginnt der älteste Spieler. Er erhält die **Startspieler-Karte**, die er vor sich ablegt. Jetzt kann das Ränkeschmieden beginnen.

ALLGEMEINER SPIELABLAUF

- Es werden insgesamt **4 Kapitel** gespielt. Ein Kapitel besteht aus **jeweils 4 Runden**. In jeder Runde spielt jeder Spieler genau 1 Charakter-Karte offen vor sich aus. Nach 4 Runden endet das Kapitel. Nach dem vierten Kapitel endet das Spiel und der Sieger wird ermittelt.
- Zu Beginn jedes Kapitels erhält jeder Spieler nach einem bestimmten Verteilmechanismus **2 Charakter-Karten mit heller** und **2 mit dunkler Rückseite** (siehe Seite 3 „Die Verteilung der Charakter-Karten“).
- Somit verfügen die Spieler in jeder Runde über **4 Handkarten**, die sie (mehr oder weniger) reihum ausspielen. Wurden alle Handkarten gespielt, endet das Kapitel und es kommt zur **Verteilung der Einflussplättchen**.



- Seine ausgespielten Charakter-Karten legt jeder Spieler **offen** vor sich ab und bildet damit einen eigenen Kartenstapel, auf dem **immer nur seine oberste**, zuletzt gespielte Charakter-Karte sichtbar ist. **Am Ende** jedes Kapitels liegt also vor jedem Spieler ein Stapel aus **4 Charakter-Karten**.
- Auf einigen Charakter-Karten sind in den oberen Ecken **Einflusswappen** abgebildet. Jeder Spieler, der am Ende des Kapitels in seinem Stapel Charakter-Karten mit abgebildeten Einflusswappen hat, nimmt sich entsprechend viele solcher Einflussplättchen aus dem Vorrat.

Wichtig: Während eines Kapitels können einzelne oder mehrere Charakter-Karten durch andere Charakter-Karten „**beseitigt**“ werden (siehe Seite 6 „Die Beseitigung und die Folgen“). **Beseitigte** Karten werden **umgedreht**, so dass sie mit der Bildseite nach **unten** in den Stapeln liegen. Für beseitigte Charakter-Karten gibt es am Ende des Kapitels **keine** Einflussplättchen.



Der **BISCHOF** bringt seinem Besitzer am Ende des Kapitels 2 grüne Einflussplättchen (kirchlicher Einfluss), falls er nicht vorher beseitigt wurde.



Die **HEXE** bringt ihrem Besitzer am Ende des Kapitels 1 gelbes Einflussplättchen (magischer Einfluss), falls sie nicht vorher beseitigt wurde.



Die **HELLSEHERIN** bringt ihrem Besitzer am Ende der Kapitels keine Einflussplättchen, egal ob sie beseitigt wurde oder nicht, da auf ihrer Karte **kein** Einflusswappen abgebildet ist.

ABLAUF EINES KAPITELS

Die Verteilung der Charakter-Karten

- **An jeden Spieler** werden zunächst **2 Charakter-Karten mit heller Rückseite** verdeckt verteilt.
- Zwei weitere Charakter-Karten mit heller Rückseite bleiben übrig. Diese beiden nicht verteilten Karten werden **verdeckt** nebeneinander in die Tischmitte (unterhalb der **KAPELLE**) gelegt.



- Jeder Spieler **wählt 1** seiner beiden Karten, die er **behalten** möchte und gibt **die andere an seinen linken Nachbarn** weiter, ohne dass die Mitspieler die Vorderseite sehen. Damit hat dann jeder Spieler wieder 2 Charakter-Karten mit heller Rückseite auf der Hand.
- Genauso wird mit den Charakter-Karten mit dunkler Rückseite verfahren. **Jeder bekommt 2 Charakter-Karten mit dunkler Rückseite.**
- Die beiden übrigen kommen verdeckt in die Mitte (unterhalb der beiden Karten mit heller Rückseite).
- Erneut darf jeder Spieler **1 Charakter-Karte behalten** und muss **die andere weitergeben**, diesmal an seinen **rechten** Nachbarn.
- Jetzt hat jeder Spieler 2 Charakter-Karten mit heller und 2 mit dunkler Rückseite auf der Hand. Außerdem kennt jeder jeweils eine Charakter-Karte seiner beiden Nachbarn.



Auslage nach Verteilung der Charakter-Karten (im Spiel zu viert)



Die Rangzahlen und die Startspieler-Karte

- Die **Reihenfolge**, in der die Karten gespielt werden, ist äußerst wichtig. Die **Startspieler-Karte** und die **Rangzahlen** auf den Charakter-Karten (1 bis 20) spielen dabei eine große Rolle.
- Der Spieler, der die Startspieler-Karte besitzt, spielt die **erste** Karte eines Kapitels und legt sie offen vor sich aus. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
- Kommt der Spieler mit der Startspieler-Karte **wieder** an die Reihe, muss er prüfen, wer aktuell die **Karte mit dem höchsten Rang** offen vor sich ausliegen hat. Diesem Spieler übergibt er die Startspieler-Karte. **Hinweis:** *Hat er aktuell selbst den höchsten Rang, behält er die Startspieler-Karte.*
- Der Spieler, der jetzt die Startspieler-Karte hat, spielt zuerst die **zweite** Charakter-Karte des laufenden Kapitels und legt sie auf seine erste Karte. Die anderen folgen wie gewohnt im Uhrzeigersinn. **Hinweis:** *Es kommt durchaus vor, dass ein Spieler, der in einer Runde die letzte Charakter-Karte gespielt hat, in der nächsten Runde die erste spielt.*
- Dann wiederholt sich dieser Ablauf in zwei weiteren Runden für die dritte und vierte Charakter-Karte jedes Spielers. **Immer wenn der aktuelle Startspieler wieder an die Reihe kommt** (vor ihm liegt die Startspieler-Karte), überprüft er, wem er die Startspieler-Karte geben muss. Dieser Spieler ist dann der neue Startspieler und beginnt die nächste Runde, indem er die nächste Karte ausspielt usw.



Ganz wichtig: Bevor jeder Spieler am Ende des Kapitels seine vier Karten in seinem Stapel daraufhin überprüft, ob und welche Einflussplättchen er bekommt, muss noch festgestellt werden, wer als Nächster die Startspieler-Karte bekommt. Dieser Spieler muss dann die erste Runde des **nächsten Kapitels** durch Ausspielen der ersten Charakter-Karte eröffnen.

Diese Regelung gilt auch für die letzte Runde im letzten Kapitel, obwohl danach gar keine Karte mehr gespielt wird. Die Startspieler-Karte entscheidet nämlich auch darüber, wer sich **zuerst** die ihm zustehenden Einflussplättchen nehmen darf. Im letzten Kapitel kann dies wichtig sein, falls der Vorrat in einer Farbe zur Neige geht.



Die KAPELLE und die HEILIGE

- Spielt ein Spieler die HEILIGE aus, legt er **1 Einflussplättchen** seiner Wahl **aus dem Vorrat** auf ein leeres Feld der KAPELLE. Es bleibt bis zum Spielende liegen und zählt bei der Ermittlung der Punkte der gelegten Farbe auf jeden Fall.
- Wurde die HEILIGE in einem Kapitel nicht gespielt, legt der aktuelle Startspieler **1 Beseitigungsplättchen** auf ein leeres Feld der KAPELLE. Somit dient die KAPELLE auch als Anzeiger, wie viele Kapitel noch zu spielen sind.



Die Kartenanweisungen

- Die meisten Charakter-Karten haben eine Textanweisung. Diese steht im unteren Teil der Karte und wird ausgeführt, sobald die Karte gespielt wird.
- Beginnt eine Anweisung mit „**Du darfst**“, dann kann man auf ihre Durchführung verzichten. Alle anderen Anweisungen müssen durchgeführt werden, sofern dies möglich ist.
- Nähere Erläuterungen zu den Anweisungen stehen am Ende dieser Regel.



Die Beseitigung und die Folgen

- Am Ende jedes Kapitels bringen Charakter-Karten mit Einflusswappen, die ein Spieler in seinem Stapel liegen hat, wertvolle Einflussplättchen – vorausgesetzt die Karten wurden **nicht beseitigt**.
- Die **Beseitigung** der Charaktere der Mitspieler ist neben dem Sammeln von Einflussplättchen ein wesentliches Ziel im Spiel. Zum einen erhält man zur Belohnung Punkte, zugleich hindert man die Mitspieler daran, Einflussplättchen zu erhalten.
- Wird aufgrund der Anweisung auf einer Karte die Charakter-Karte eines Mitspielers beseitigt, muss dieser seinen **gesamten** vor ihm liegenden **Stapel umdrehen** (Bildseite nach unten). Also wird nicht nur die aktuelle Charakter-Karte beseitigt, sondern auch **alle** in diesem Kapitel **bereits gespielten!** Das bedeutet, dass ein Spieler bei der Verteilung der Einflussplättchen leer ausgeht, wenn in der letzten Runde eines Kapitels seine letzte Charakter-Karte beseitigt wird.



***Hinweis:** Wird eine Charakter-Karte beseitigt und im Stapel liegen bereits beseitigte (umgedrehte) Karten, bleiben diese natürlich umgedreht.*

- Beginnt eine Anweisung mit „**Beseitige**“, dann wird sie immer **sofort** ausgeführt. Die „Täter“-Karte ist nur in diesem Moment aktiv und die Beseitigung findet **unmittelbar** statt, wenn die Karte gespielt wird. Außerdem muss natürlich ein auf der Karte genanntes „Opfer“ **anwesend** sein, also zu diesem Zeitpunkt **offen** vor einem Mitspieler ausliegen. Ist das **nicht** der Fall, geht der Täter leer aus. **Beispiel:** Die *GIFTMISCHERIN* liegt schon bei einem Spieler oben auf dessen Stapel. Dann können der *BISCHOF* und der *ABT* gefahrlos gespielt werden, da die *GIFTMISCHERIN* nur in dem Moment zuschlägt, in dem sie gespielt wird.
- Es gibt allerdings drei Ausnahmen, die sich nicht unmittelbar auswirken (siehe Textanweisung): Der *KÖNIG*, die *KÖNIGIN* und der *SCHARFRICHTER*. Das Drohpotenzial dieser drei Karten ist so lange aktiv, bis sie durch das Ausspielen einer anderen Karte verdeckt werden. Der *KÖNIG* kann die *KÖNIGIN* beseitigen und umgekehrt. Der *SCHARFRICHTER* kann – mit Ausnahme der *HEILIGEN* – **jeden** Charakter beseitigen.
- Alle potenziellen Opfer, für die es einen Täter-Charakter gibt, der sie unmittelbar beseitigt, sind (als Warnung) mit einem Totenschädel gekennzeichnet. Dabei handelt es sich meistens um jene Charaktere, die die meisten Einflussplättchen einbringen. 
Hinweis: Wer wen beseitigen kann, kann jeder Spieler jederzeit auch auf einer seiner beiden Übersichtskarten ablesen.
- Gelingt einem Spieler eine erfolgreiche Beseitigung, erhält er **sofort 1 Beseitigungsplättchen**, das am Ende 1 Punkt zählt. 
Auch wenn durch die Beseitigung der gesamte Stapel umgedreht werden muss, erhält der Spieler dennoch nur 1 Beseitigungsplättchen.
Hinweis: Bei Bedarf kann man jederzeit 3 1er-Beseitigungsplättchen in 1 3er-Plättchen tauschen.

ENDE EINES KAPITELS

- Nach vier Runden, wenn jeder Spieler seine vier Handkarten gespielt hat, endet das Kapitel. Zunächst wird überprüft, wer jetzt die Startspieler-Karte bekommt.
- Angefangen beim neuen Startspieler nimmt sich reihum jeder Spieler aus dem Vorrat die Einflussplättchen seiner Charakter-Karten, die nicht beseitigt

- wurden. Sollten im Vorrat von einer Farbe nicht mehr genug Einflussplättchen vorhanden sein, dann gibt es für die betroffenen Spieler **keinen** Ersatz.
- Wurde die HEILIGE nicht gespielt, legt der Startspieler jetzt **1 Beseitigungsplättchen** auf die KAPELLE.
 - Anschließend werden für das nächste Kapitel die Charakter-Karten wieder gemischt und wie beschrieben verteilt.

SPIELENDE

Nach vier Kapiteln ist das Intrigenspiel zu Ende. Dann werden die Punkte jedes Spielers ermittelt:

- **Jedes Einflussplättchen** (grün, gelb oder blau) zählt am Ende so viele Punkte, wie **von seiner Farbe** noch Einflussplättchen **im Vorrat und auf der KAPELLE** liegen.

***Beispiel:** Jedes grüne Plättchen bringt 3 Punkte, jedes gelbe Plättchen 4 Punkte und jedes blaue Plättchen 2 Punkte. Wäre im Vorrat kein grünes Plättchen mehr vorhanden, würde jedes grüne Plättchen 2 Punkte bringen (wegen der 2 grünen Plättchen auf der KAPELLE). Wäre im Vorrat kein blaues Plättchen mehr vorhanden, würden blaue Plättchen 0 Punkte bringen.*



- **Jedes Beseitigungsplättchen** zählt **1 Punkt**, egal wie viele sich davon am Spielende noch im Vorrat und auf der KAPELLE befinden.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt von den daran beteiligten Spielern, wer die Startspieler-Karte vor sich liegen hat. Sollte dieser Spieler nicht am Gleichstand beteiligt sein, dann entscheidet von den betroffenen Spielern derjenige das Spiel für sich, der dem neuen Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

TAKTISCHE TIPPS

- Um das Spiel kennenzulernen, sollte man im ersten Kapitel am besten einfach drauf losspielen. Dabei lernt man die verschiedenen Charaktere am einfachsten kennen.
- Bei der Zusammenstellung seiner Kartenhand (dem Weitergeben seiner beiden Charakter-Karten) sollte man ausgewogen agieren. Wer nur Charakter-Karten mit hohen Rangzahlen (potenzielle Opfer) wie KÖNIG, BISCHOF und ZAUBERER auf der Hand hält, wird diese sicher nicht alle durchbringen und läuft Gefahr, alles zu verlieren.
- Man sollte die Zugreihenfolge im Auge behalten. Wer in einer Runde als Letzter seine Karte ausspielt, hat die gute Gelegenheit, einen Charakter mit einem hohen Rang in Sicherheit zu bringen. Spielt man z. B. als Letzter den KÖNIG und erhält die Startspieler-Karte, dann ist man gleich noch einmal an der Reihe. Den KÖNIG deckt man dann mit einer rangniedrigeren „Nicht-Opfer“-Karte, wie der KURTISANE, ab. So hat man gute Aussichten, am Ende 2 blaue Einflussplättchen zu gewinnen.
- Die meisten Täter haben zwei mögliche Opfer. Wer z. B. KÖNIG und KÖNIGIN auf der Hand hält, kann versuchen, mit einem Charakter den MEUHLER „herauszulocken“, um später die zweite Karte sicher spielen zu können.
- Es kann nicht schaden, zu wissen, wo einzelne Karten sitzen. Wem es nicht allzu schwer fällt, der merkt sich die beiden Karten, die er weitergegeben hat.
- Man sollte auch den Vorrat im Auge behalten und abschätzen, welche Einflussplättchen am Ende wertvoll werden und welche nicht. Soll doch ruhig jemand den KÖNIG durchbringen, wenn dadurch am Ende nur noch eins oder gar kein blaues Einflussplättchen im Vorrat liegt. Das schadet allen, die schon viele blaue Einflussplättchen gesammelt haben.
- Nicht verzagen, wenn man mal in einer Runde vollständig beseitigt wird. Es hat schon Partien gegeben, in denen der Sieger nur in zwei Kapiteln Karten werten konnte.
- Man kann versuchen, gegen den vermeintlich Führenden zu spielen. Schaden kann es nicht.
- Grundsätzlich kann es auch nicht schaden zu wissen, welche Karten auf welcher Position in der Tischmitte liegen. Die HELLSEHERIN, aber auch der WEISSE RITTER, der MÖNCH und der DRUIDE sind daher nicht zu unterschätzen.
- Fröhliche Intrige und Vorsicht vor dem INTRIGANTEN!

VARIANTE FÜR DAS SPIEL ZU DRITT



Statt immer die Karten mit den Rängen 1–4 aus dem Spiel zu lassen, werden **vor jedem Kapitel** zufällig 2 Karten mit heller und 2 Karten mit dunkler Rückseite unbesehen zur Seite gelegt. Diese 4 Karten sind **nur im aktuellen Kapitel** aus dem Spiel. Vor dem nächsten Kapitel werden sie wieder mit eingemischt.

NÄHERE ERLÄUTERUNG ZU DEN CHARAKTERKARTEN (nur bei Bedarf nachlesen)



QUACKSALBER

Sollte die geheilte Karte eine Textanweisung haben, wird diese nicht erneut ausgeführt. Es wird nur die geheilte Karte selbst umgedreht. Andere zuvor beseitigte Charaktere in diesem Stapel werden nicht geheilt. Sollte der Spieler erneut einer Beseitigung zum Opfer fallen, ist davon natürlich auch die geheilte Karte wieder betroffen. Hat der Spieler keine beseitigte Karte in seinem Stapel, wird der Quacksalber einfach ohne weitere Auswirkung auf den Stapel gelegt.



SCHWARZER RITTER

Der Spieler darf sich auch dann 1 beliebiges Einflussplättchen nehmen, wenn er im aktuellen Kapitel ein Beseitigungsplättchen bekommen hat.



KURTISANE

Der Spieler kann 2 Karten mit einem Spieler tauschen oder jeweils 1 Karte mit zwei verschiedenen Spielern. Beim Tausch legt er eine Handkarte verdeckt vor den Tauschpartner. Dieser muss ihm eine gleichfarbige Karte seiner Wahl zurückgeben (helle oder dunkle Rückseite). Er darf sich seine neue Karte vorher nicht ansehen. Hat der gewünschte Tauschpartner keine Karte in der geforderten Rückseitenfarbe, dann darf er nicht ausgewählt werden. Der Spieler kann auf eine Tauschaktion verzichten und nur 1 Karte tauschen. Tauscht der Spieler 2 Karten, dann müssen sie verschiedene Rückseitenfarben haben.



HELLSEHERIN

Die Karten aus der Tischmitte werden jeweils einzeln angeschaut. Der Spieler muss die angesehenen Karten wieder an dieselbe Stelle zurücklegen. Er darf ihre Positionen nicht vertauschen.



GIFTMISCHERIN, BERSERKER, MEUCHLER, ABT

Liegt eine dieser Täter-Karten bereits offen aus, kann die zugehörige Opfer-Karte gefahrlos gespielt werden. Sollten beide Opfer-Karten eines Täter-Charakters ausliegen, muss sich der Spieler für ein Opfer entscheiden.





DRUIDE, WEISSER RITTER, MÖNCH

Der Spieler tauscht die beiden Karten verdeckt. Er wählt eine seiner Karten aus und tauscht sie mit einer Karte aus der Tischmitte, die dieselbe Rückseitenfarbe hat. Dabei sieht sich er sich die eingetauschte Karte vorher nicht an und die anderen Spieler sehen nicht, welche Karte er von seiner Hand stattdessen in die Tischmitte legt.



SCHARFRICHTER

Vor allem in der letzten Runde eines Kapitels ist der SCHARFRICHTER sehr gefährlich – besonders wenn sich der ausspielende Spieler gemerkt hat, welche Charakter-Karten bereits gespielt wurden. Wird der SCHARFRICHTER in einem Kapitel früh gespielt, wenn die Spieler noch viele Handkarten zur Auswahl haben, kann man der Bedrohung relativ leicht entgehen.



INTRIGANT

Wenn der Intrigant selbst die Karte mit dem aktuell höchsten Rang ist, bleibt er vor dem ausspielenden Spieler liegen und wird **nicht** getauscht. Sollte die eingetauschte Karte eine Textanweisung haben, wird diese **nicht** erneut ausgeführt.



HEXE

Der Spieler darf die Karten des Mitspielers nur ansehen. Er darf nichts tauschen und den anderen Spielern nicht sagen, was er gesehen hat.



KÖNIG, KÖNIGIN

Anders als die anderen Täter-Karten wirken diese beiden Charakter-Karten nicht unmittelbar. Das auf der Karte genannte Opfer wird nur beseitigt, wenn die Täter-Karte bereits offen auf einem Stapel liegt und danach von einem Mitspieler die Opfer-Karte gespielt wird.



HEILIGE

Sie ist als einzige Charakter-Karte vor dem SCHARFRICHTER geschützt. Da es auch keine andere mögliche Täter-Karte gegen sie gibt, sind Charakter-Karten, die im Stapel unter ihr liegen geschützt, wenn die HEILIGE offen auf dem Stapel liegt. Wird sie in der nächsten Runde überdeckt, besteht dieser Schutz nicht mehr.





INQUISITOR

Der Spieler, der die genannte Charakter-Karte auf seiner Hand hält, muss sie offen vorzeigen. Beim Tausch darf er die eingetauschte Karte vorher nicht ansehen. Der INQUISITOR wirkt nur unmittelbar, also in dem Moment, wenn er gespielt wird. Sollte kein Spieler die genannte Charakter-Karte auf seiner Hand haben, geschieht nichts.

Der INQUISITOR hat entweder die Rangzahl 20 oder 0. Sobald der Spieler die Karte ausspielt, muss er wählen, ob sie den höchsten oder den niedrigsten Rang hat. Damit entscheidet er, ob er die nächste Runde beginnt (Rang 20) oder auf jeden Fall nicht beginnt (Rang 0).



BISCHOF, ZAUBERER

Außer dem KÖNIG bringen nur sie 2 Einflussplättchen, wenn man sie durchbringt. Daher sind sie als Opfer bei den Mitspielern besonders beliebt.



Der Autor: Michael Rieneck, Jahrgang 1966, lebt in Norddeutschland. Der freiberufliche Spieleautor und Texter beschäftigt sich leidenschaftlich gerne mit Spielen jeder Art. Viele seiner Spiele sind bereits im KOSMOS Verlag erschienen. Dabei ist er in einfachen kleinen Spielen wie „Nichtlustig“ ebenso zu Hause, wie bei seinen großen Erfolgen „Die Säulen der Erde“ und „Die Tore der Welt“. Mit nur 20 Charakter-Karten ist ihm in „Mit List und Tücke“ ein munteres Hauen und Stechen gelungen.

Redaktion: Wolfgang Lüdtké

Illustration: Franz Vohwinkel

Grafik: Imelda und Franz Vohwinkel

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

kosmos.de

Art.-Nr: 692506

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

