

ESCAPE TALES

LOW MEMORY

Spielanleitung

Die Escape-Tales-Website
findet ihr hier:
app.escape-tales.com



KOSMOS

Worum geht's?

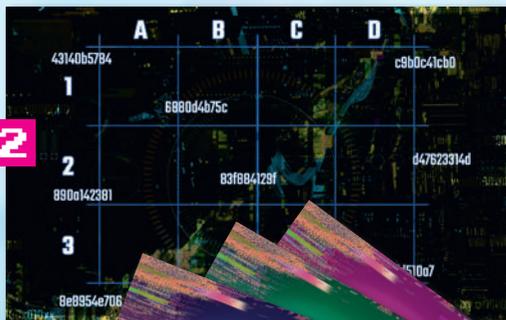
„Escape Tales – Low Memory“ ist ein „Escape Room“-Spiel für 1 bis 4 Spieler, bei dem die Geschichte eine ganz entscheidende Rolle spielt. Und ihr könnt diese Geschichte beeinflussen! Zahlreiche Rätsel warten auf euch, die es gemeinsam zu lösen gilt. Die Entscheidungen, die ihr treffen müsst, sind teilweise ziemlich hart ... und sie werden beeinflussen, wie euer Abenteuer weitergeht.

Wenn ihr „Escape Tales – The Awakening“ gespielt habt, müsst ihr nicht die gesamte Spielanleitung lesen. Lest einfach den Abschnitt „**Unterschiede zu The Awakening**“ (am Ende dieser Spielanleitung). Dort erfahrt ihr, welche Regeln sich geändert haben.

Spielmaterial

- > 24 Aktions-Scheiben
- > 4 Fortschritts-Scheiben
- > 148 Entdeckungs-Karten
- > 14 Stress-Karten
- > 19 Raum-Karten
- > 1 Spielplan
- > 3 Story-Bücher

Außerdem benötigt ihr Papier und Stift, um euch Notizen zu machen.



Spielvorbereitung

WICHTIG! Seht euch während der Spielvorbereitung nie die Vorderseiten der Karten an!

- 1 Spielt das Tutorial und die drei Geschichten in der folgenden Reihenfolge:
 - Tutorial
 - Elizabeth Weber
 - John Barns
 - Black_Princess

WICHTIG! Es ist egal, wie viel Zeit zwischen den einzelnen Partien vergeht, bei denen ihr die Geschichten spielt, aber ihr müsst sie in exakt dieser Reihenfolge spielen.

- 2 Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches, sodass alle Spieler ihn gut erreichen können.
- 3 Legt die folgenden Materialien bereit, sodass sie für alle Spieler leicht zugänglich sind:

- A** **Aktions-Scheiben**
- B** **Fortschritts-Scheiben**
- C** **Entdeckungs-Karten** in aufsteigender Reihenfolge (von K001 oben bis K148 unten).

- D** **Stress-Karten** in aufsteigender Reihenfolge:
 - Tutorial: Karte S0
 - Elizabeth Weber: Karten S1 bis S5
 - John Barns: Karten S10 bis S14
 - Black_Princess: Karten S20 bis S22

- E** **Raum-Karten** in aufsteigender Reihenfolge (von R01 bis R19).

- F** Gegebenenfalls Story-Karten mit den Symbolen ⚡, ⚔ und ⏪ aus früheren Geschichten.

WICHTIG! Wann immer ihr solche Karten erhaltet: **Legt sie niemals ab**, selbst nach dem Ende einer Geschichte nicht, sofern ihr im Spiel nicht explizit dazu aufgefordert werdet.

- G** **Story-Buch** der gewählten Geschichte (Das Tutorial ist im Story-Buch von Elizabeth Weber enthalten.)

- 4 Ihr benötigt zudem Zugang zu einem Smartphone oder Computer, um die Lösungen der Rätsel zu überprüfen. (Weitere Informationen über die Bedienung der Website erhaltet ihr später auf Seite 5.)

WICHTIG! Jedes Exemplar dieses Spiels wird mit großer Sorgfalt konfektioniert. Fehler können leider dennoch passieren. Achtet deshalb bei der Spielvorbereitung bitte darauf, ob auch wirklich alle Karten vorhanden sind. So könnt ihr für ungetrübte Spielfreude sorgen. Denkt daran, dabei nur die Rückseiten der Karten zu kontrollieren. Sollten tatsächlich Karten fehlen oder etwas anderes nicht in Ordnung sein, wendet ihr euch bitte an: ersatzteilservice@kosmos.de



Ziel des Spiels

„Escape Tales – Low Memory“ ist ein kooperatives Spiel. Ihr löst also zusammen die Rätsel und trefft alle Entscheidungen gemeinsam. Sofern ihr nicht alleine spielt, diskutiert ihr mit den anderen Spielern über alle Räume und Rätsel. Das Ende jeder Geschichte hängt von den Entscheidungen ab, die ihr trefft.

Ihr könnt „Escape Tales – Low Memory“ nicht „verlieren“. Doch eure Entscheidungen beeinflussen das Ergebnis und den Ausgang der Geschichten. Was auch immer geschieht: Es liegt in euren Händen!

Spielablauf

Zu Beginn der Partie liest einer von euch die Einleitung vor, die ihr in dem gewählten **Story-Buch** findet. So erhaltet ihr Informationen darüber, wie das Abenteuer losgeht.

Danach läuft das Spiel folgendermaßen ab:

- 1** Lest den angegebenen Paragraphen des **Story-Buchs** und befolgt alle Anweisungen, die ihr darin erhaltet.
- 2** Führt eine der nachfolgend erläuterten Aktionen aus, bis ihr aufgefordert werdet, wieder das **Story-Buch** zur Hand zu nehmen (in diesem Fall: siehe Punkt **1**)
 - a Erkunden** – Legt eine der verfügbaren **Aktions-Scheiben** auf ein noch nicht erkundetes Feld der aktuellen **Plan-Karte** (mehr dazu später auf Seite 5) und blättert zum angegebenen Paragraphen im **Story-Buch**.
 - b Nehmt eine Stress-Karte** – Wenn ihr **keine Aktions-Scheiben** mehr habt, aber einen Raum erkunden wollt, deckt ihr die oberste **Stress-Karte** auf, lest sie und führt die angegebenen Anweisungen durch.
 - c Rätsel lösen** – Öffnet das gewählte **Rätsel-Symbol auf der Website** und führt einen der verfügbaren Menüpunkte durch (Lösen, Benötigte Karten, Hilfe).
 - d Eine Bedingung erfüllen** – Wenn ihr eine **Bedingungs-Karte** (mehr dazu später auf Seite 5) habt und die genannten Kriterien erfüllt, lest ihr den angegebenen Paragraphen im **Story-Buch**.
- 3** Falls ihr alles richtig macht, werdet ihr diesen Punkt niemals erreichen. Die Punkte **1** und **2** reichen vollkommen aus ;-)

Story-Bücher und Paragraphen

Am Ende der Einleitung im Story-Buch werdet ihr auf den „Start-Paragraphen“ verwiesen. Jeder Paragraph ist mit einer Zahl und dem vorangestellten Buchstaben P gekennzeichnet, also zum Beispiel P015. Es wird jeweils ein Ereignis beschrieben, das die Hauptperson im Laufe der Geschichte erlebt. Die Paragraphen sind nicht chronologisch angeordnet, sondern durcheinander. Lest außer dem Paragraphen, zu dem ihr aktuell „geschickt“ worden seid, keine anderen Paragraphen des **Story-Buchs**! Das würde euch die Geschichte spoilern!

A**P015**

Allmählich tun dir vom Alarm die Ohren weh. Du musst eine Möglichkeit finden, ihn auszustellen und hier rauszukommen!

B

Legt den Spielplan in die Tischmitte, sodass das 4x3-Raster zu sehen ist.

Nehmt folgende Raum-Karten: R01, R19

Nehmt folgende Karte: K143 (Dies ist eine Plan-Karte.)

Legt die Raum-Karten gemäß der Plan-Karte auf den Spielplan. Die Plan-Karte hilft euch, die Elemente des Raums in den entsprechenden Bereichen zu platzieren.

C

Nehmt 6 Aktions-Scheiben und platziert eine davon auf dem Feld „C3“ auf der Plan-Karte. Lest den zugehörigen Paragraphen: P010

Alle Paragraphen sehen ähnlich aus und sind in drei Abschnitte unterteilt: **Nummer A**, **Ereignis-Text B** und **Anweisungen C**.

Jedes Mal, wenn ihr auf einen Paragraphen verwiesen werdet, sucht ihr ihn anhand der angegebenen Nummer im **Story-Buch**. Lest dann immer zuerst den **Ereignis-Text**, da er versteckte Hinweise und wichtige Informationen enthalten kann, die möglicherweise eure zukünftigen Entscheidungen beeinflussen. Danach lest ihr alle **Anweisungen** vor, die im letzten Abschnitt aufgelistet sind, und führt sie aus. Manchmal fällt dieser Abschnitt weg – das bedeutet dann, dass ihr nichts gefunden habt. Trotzdem kann der Ereignis-Abschnitt Informationen enthalten, die für zukünftige Aktionen entscheidend sind.

Um euch die Suche zu erleichtern, sind alle Nummern, die auf einer Seite des **Story-Buchs** zu finden sind, auch am **äußeren Rand** der jeweiligen Seite aufgelistet.

Spielplan

Ihr benötigt ihn, um neue **Raum-Karten** zu platzieren und deren einzelne Bereiche zu erkunden. Es werden ausschließlich **Raum-Karten** auf den Spielplan gelegt, und ihre Anordnung entspricht den Vorgaben der jeweils zugehörigen **Plan-Karte** (mehr dazu später auf Seite 5).

Im Laufe der Partie können sich einige Regeln ändern, die sich auf **Raum-Karten** oder die Verwendung des **Spielplans** beziehen. Kommt es zu einem solchen „Regelkonflikt“, **befolgt ihr immer die neuen Regeln, die im Story-Buch oder auf den Karten eingeführt werden.**

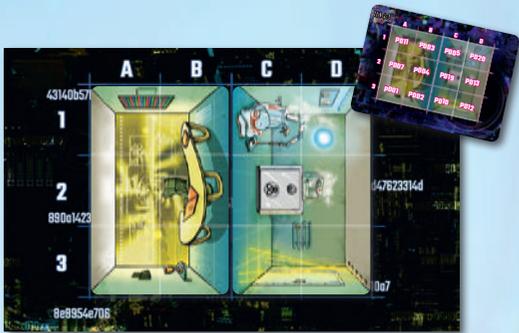
Räume

Auf den **Raum-Karten** entdeckt ihr neue Rätsel oder Gegenstände und erfährt etwas über den weiteren Verlauf der Geschichte.

Im Anweisungsabschnitt des Paragraphen, mit dem ein Raum eingeführt wird, erhaltet ihr die Aufforderung, euch bestimmte **Raum-Karten** sowie die angegebene **Plan-Karte** und einige **Aktions-Scheiben** zu nehmen (mehr dazu später im Abschnitt „Einen Raum erkunden“ auf Seite 4).

Sofern nicht anders angegeben, sucht ihr alle aufgeführten Karten aus den entsprechenden Stapeln heraus und deckt sie sofort auf.

Dann legt ihr die im Paragrafen genannten **Raum-Karten** auf den **Spielplan** – und zwar entsprechend der vorgegebenen Anordnung auf der **Plan-Karte**, welche die Umrisse dieses Raums zeigt. Die Plan-Karte ist in der Regel in 12 Felder unterteilt. Legt sie so neben den **Spielplan**, dass in beiden Fällen die Raster gleich ausgerichtet sind. Jetzt habt ihr einen Raum vorbereitet und seid zur Erkundung bereit.

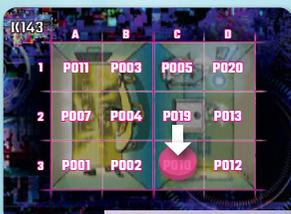


ACHTUNG! Aufgrund eurer Entscheidungen ist es möglich, dass ihr im Laufe der Partie **nicht alle Raum-Karten** erhaltet.

Einen Raum erkunden

WICHTIG! Wenn ihr über euren nächsten Schritt diskutiert, ist es immer sinnvoll, euch die **Raum-Karten** sorgfältig anzuschauen.

Habt ihr beschlossen, einen bestimmten Bereich zu erkunden, legt ihr eine der verfügbaren **Aktions-Scheiben** auf das entsprechende Feld der **Plan-Karte** und lest den Paragrafen, der diesem Feld zugeordnet ist. Während der Erkundung könnt ihr eine oder mehrere **Entdeckungs-Karten** erhalten.



Die Anzahl der **Aktions-Scheiben** reicht nicht aus, um problemlos jeden Winkel jedes Raums zu erkunden. Deshalb ist es wichtig, Bereiche, die ihr euch anschauen möchtet, sorgfältig auszuwählen. Falls euch die **Aktions-Scheiben** ausgehen, könnt ihr eine **Stress-Karten** ziehen.

Wichtig! Falls ihr Aktions-Scheiben übrig habt, wenn ihr zu einem neuen Raum wechselt, dürft ihr diese **Aktions-Scheiben mitnehmen**. Ihr müsst sie nicht in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.
Teilt euch ein Paragraf im Story-Buch mit, dass ihr neue Aktions-Scheiben erhaltet, legt ihr diese Scheiben einfach zu den Scheiben, die ihr bereits zur Verfügung habt.

Stress-Karten

Stress-Karten ermöglichen es euch, die Partie fortzusetzen, wenn eure **Aktions-Scheiben** verbraucht sind. Immer wenn ihr einen Bereich erkunden wollt (oder eine andere Aktion durchführen möchtet, für die ihr **Aktions-Scheiben** abgeben müsst), aber keine **Aktions-Scheiben** mehr habt, müsst ihr die oberste Stress-Karte vom Stapel aufdecken und alles lesen, was auf der Karte geschrieben steht (einschließlich des Kleingedruckten unten auf der Karte).



Der obere Teil der **Stress-Karte** beschreibt das Ereignis, während der untere Teil über die Auswirkungen informiert, die in der angegebenen Reihenfolge von links nach rechts eintreten.

NICHT VERGESSEN: Für jede Geschichte gibt es eigene **Stress-Karten**. Wenn ihr also eine neue Geschichte beginnt, legt ihr alle **Stress-Karten** der vorangegangenen Geschichte ab und nehmt euch das entsprechende nächste Set (S0 für das Tutorial, S1 bis S5 für „Elizabeth Weber“, S10 bis S14 für „John Barns“ und S20 bis S22 für „Black_Princess“).

Seid im Umgang mit den **Stress-Karten** vorsichtig: Wenn ihr sie sehr häufig nutzt, kann das einen Einfluss auf den Spielverlauf und das Ende haben!

DENKT DARAN: Ihr dürft keine neue **Stress-Karte** ziehen, wenn ihr noch ungenutzte **Aktions-Scheiben** habt.

Entdeckungs-Karten

Im Verlauf der Partie werdet ihr durch Spielauswirkungen und Paragrafen immer wieder aufgefordert, **Entdeckungs-Karten** zu ziehen (K001 – K148). Ihr deckt sie sofort auf und legt sie offen auf den Tisch, sodass ihr sie alle gut sehen könnt. Abgeworfen werden **Entdeckungs-Karten** erst, wenn eine Aktion des **Story-Buchs** euch dazu auffordert (in der Regel nach der Nutzung dieser Karte). Ist eine Geschichte abgeschlossen, legt ihr alle eure Karten ab – außer den **Story-Karten** (das sind Entdeckungs-Karten mit den Symbolen ,  oder ).



Der Stapel der **Entdeckungs-Karten** enthält verschiedene Arten von Karten:

Rätsel-Karten

Sie weisen in der rechten unteren Ecke ein **Rätsel-Symbol** auf **pinkfarbenem Hintergrund** auf. Jedes Rätsel kann aus einer oder mehreren Karten bestehen. Am besten sortiert ihr die Karten nach den Rätsel-Symbolen, damit die einzelnen Elemente des jeweiligen Rätsels beisammen liegen.



Gegenstands-Karten

Sie sind an ihrem Hintergrund zu erkennen und zeigen die Abbildung eines Gegenstands. Manchmal weisen **Gegenstands-Karten** in der linken unteren Ecke ein **Symbol auf gelbem Hintergrund** auf. Die Gegenstände auf den Karten können im späteren Spielverlauf nützlich sein. Ihr behaltet sie auch, wenn ihr andere Räume aufsucht – doch ihr könnt sie **nie** über das Ende der aktuellen Geschichte hinaus behalten.



Bedingungs-Karten und Unerledigt-Karten

Diese Karten haben einen Effekt (z. B. die Möglichkeit, einen bestimmten Paragraphen zu lesen), der lediglich dann eintritt, wenn ihr die entsprechende/n Karte/n und/oder Symbol/e habt bzw. eine bestimmte Anzahl an Fortschritts-Scheiben auf einer vorgegebenen Karte besitzt.

WICHTIG! Verwendet ausschließlich **Fortschritts-Scheiben**, wenn ihr Scheiben auf Unerledigt-Karten legt (also Karten, auf die eine bestimmte Anzahl an Scheiben platziert werden muss, damit sie in Kraft treten).

Plan-Karten

Sie weisen dasselbe Raster auf wie der **Spielplan** und zeigen eine kleinere Abbildung der **Raum-Karten**. Ihr legt eure **Aktions-Scheiben** auf die Plan-Karte, um den Raum zu erkunden. Plan-Karten werden normalerweise zusammen mit **Raum-Karten** gezogen. Die Raum-Karten müssen immer entsprechend ihrer zugehörigen Plan-Karte auf den **Spielplan** gelegt werden.



Im Laufe der Partie können sich einige Regeln ändern, die sich auf **Raum-Karten** oder die Verwendung des **Spielplans** beziehen. Kommt es zu einem solchen „Regelkonflikt“, **befolgt ihr immer die neuen Regeln, die im Story-Buch oder auf den Karten eingeführt werden.**

Story-Karten

Dies sind besondere Karten, die entscheidende Elemente der Geschichte hervorheben. **Story-Karten** sind immer mit einem der **Symbole** (*), (#) oder (<) versehen. Sie sind außerdem die **einzigsten** Karten, die ihr **von einer Geschichte zu nächsten behaltet**. Legt erhaltene Story-Karten separat gesammelt in die Nähe des Spielplans, da sie zu jeder Zeit während der Partie nützlich sein können.

WICHTIG! Es ist möglich, dass eine Karte verschiedenen Kategorien angehört. So kann eine Gegenstands-Karte beispielsweise ein Rätsel und zugleich eine Bedingungs-Karte sein. Solche Karten kombinieren die unterschiedlichen Merkmale, die bei den jeweiligen Kartenarten beschrieben sind.

Rätsel und Website

Die Rätsel in diesem Spiel bestehen hauptsächlich aus **Entdeckungs-Karten**, können aber **auch andere Spielmaterialien** verwenden. Jedes Rätsel umfasst mindestens eine Karte (in der rechten unteren Ecke mit einem Rätsel-Symbol gekennzeichnet). Zu jedem Rätsel muss eine Lösung auf der Website eingegeben werden.

Das Spiel beinhaltet Rätsel, die für den weiteren Fortschritt nötig sind, und Rätsel, die euch auf eine andere Art helfen. Scheut euch also nicht, ein Rätsel ungelöst zu lassen, wenn ihr euch lieber weiter durch das Spiel arbeiten wollt: Das Spiel wird euch nicht weitermachen lassen, falls ihr die für die Entwicklung der Geschichte erforderlichen Rätsel nicht gelöst habt.

Die „Escape Tales“-Website ist so gestaltet, dass ihr sie dem Startbildschirm eines Mobilgeräts hinzufügen und als App verwenden könnt.

Die Website funktioniert auch ohne Internetzugang: Nachdem ihr die Website einmal besucht habt, seid ihr also in der Lage, sie ohne Verbindung zum Internet zu verwenden.

Ihr findet die Website unter folgender Adresse:
<https://app.escape-tales.com>



Wenn ihr die Website startet, wählt ihr das Spiel „Low Memory“ und als Sprache Deutsch aus.

Das Hauptmenü der Website umfasst die Symbole für alle Rätsel, und ihr könnt frei zwischen den einzelnen Symbolen hin und her springen. Immer wenn ihr ein neues Symbol für ein Rätsel findet, solltet ihr das Rätsel öffnen und die Angaben dazu lesen.

WICHTIG! Für alle Aktionen, die ihr auf der Website ausführt, benötigt ihr **keine Aktions-Scheiben!** Die Aktionen auf der Website haben auch keine negative Auswirkung auf den Verlauf des Spiels – ihr könnt sie also nach Belieben nutzen.

Für jedes Rätsel gibt es auf der Website drei Menüpunkte:

Lösen, Benötigte Karten und Hilfe

A Lösen – Diesen Bereich nutzt ihr, um einen Code oder ein Lösungswort als Antwort für das Rätsel einzugeben. Die vorgegebene Anzahl an Strichen ist jeweils auf das Rätsel abgestimmt: Sind bei einem Rätsel also drei Striche zu sehen, bedeutet dies, dass die Antwort aus genau drei Zeichen (Ziffern und/oder Buchstaben) besteht. Nachdem ihr die richtige Antwort eingegeben habt, leitet euch die Website zu einem Paragrafen im **Story-Buch**.



Neben dem Antwortfeld kann es einen Hinweis geben: Er bezieht sich nicht darauf, wie das Rätsel zu lösen ist, sondern hilft nur dabei, die Antwort auf die richtige Art und Weise auf der Website einzugeben.

B Benötigte Karten – Mithilfe dieser Option könnt ihr erfahren, wie viele Karten und welche Spielelemente benötigt werden, um ein bestimmtes Rätsel zu lösen. Ihr könnt hier jederzeit nachschauen, aber diese Schaltfläche auch ignorieren und stattdessen der Geschichte und Logik folgen, um alle Hinweise zu sammeln. Doch denkt daran: Ohne alle jeweils benötigten Karten werdet ihr nicht in der Lage sein, die Rätsel zu lösen.

C Hilfe – Hier könnt ihr euch Hilfe zu einem Rätsel holen. Durch das Anklicken der Schaltfläche „Hilfe“ erhaltet ihr einzeln nacheinander zwei bis vier Hilfestellungen, je nach Rätsel. Sind keine weiteren Hilfen vorhanden, erscheint die Schaltfläche „Auflösung“: Wenn ihr sie anklickt, wird euch die Lösung des Rätsels angezeigt. Die Nutzung dieser Option hat keine negative Auswirkung auf das Spiel, ihr werdet sie aber bestimmt dennoch nur im Notfall einsetzen wollen.

Ende der Partie

In den **Story-Büchern** gibt es verschiedene Enden. Eure Entscheidungen und Aktionen werden euch zu einem Ende führen. Damit ist die aktuelle Geschichte und – im Falle der letzten Geschichte – auch das gesamte Abenteuer beendet. Die Entscheidungen, die ihr in den Geschichten trifft, sowie eure Schlussfolgerungen beeinflussen, wie das Abenteuer schlussendlich ausgeht.

Denkt daran, nach dem Ende der ersten und zweiten Geschichte eure **Story-Karten** separat zu verstauen. Falls ihr eine Geschichte über mehrere Partien verteilt spielen wollt, solltet ihr diese **Geschichte** in der Spielschachtel separat aufbewahren. Etwaige andere, abgelegte **Entdeckungs-Karten** werden nicht mehr benötigt.

Spielstand sichern

Es ist jederzeit möglich, eine Partie zu unterbrechen und ein andermal fortzusetzen. Dazu füllt ihr die Tabelle auf Seite 7 aus. Wenn ihr weiterspielt, bereitet ihr das Spiel gemäß der Tabelle vor. Unterbrecht am besten an den Stellen, wo ihr den Raum wechselt oder nachdem ihr eine Geschichte abgeschlossen habt.

„Escape Tales – Low Memory“ ist nicht nur länger, sondern auch anspruchsvoller als „Escape Tales – The Awakening“. Falls ihr dazu bereit seid, könnt ihr versuchen, alle Geschichten direkt nacheinander durchzuspielen. Wir empfehlen aber Pausen.

Unterschiede zu „The Awakening“

Wie schön, dass ihr wieder da seid, um ein weiteres Abenteuer zu erleben! Hier findet ihr alle Informationen für erfahrene „Escape Tales“-Spieler, um direkt mit „Low Memory“ loszulegen. Alles andere, was ihr bereits über „Escape Tales“ wisst, gilt unverändert.

- **Verzweigungs-Karten** heißen hier **Stress-Karten** (und funktionieren genauso wie die **Verzweigungs-Karten**). Zu jeder Geschichte gehört ein eigener Satz **Stress-Karten**.
- Neben den **Aktions-Scheiben** gibt es **Fortschritts-Scheiben**. Diese verwendet ihr nur, wenn ihr im Laufe der Partie explizit dazu aufgefordert werdet.
- Das Spiel besteht aus dem Tutorial plus 3 Geschichten, die Bestandteile eines großen Abenteuers sind. Ihr müsst sie in der richtigen Reihenfolge durchspielen – achtet also darauf, jede Partie passend vorzubereiten und die richtigen **Stress-Karten** für jede Geschichte zu verwenden.
- Bei „Low Memory“ gibt es keine **Ausgangs-Karten**. Es gibt keine Möglichkeit, das Aufsuchen neuer Räume hinauszuzögern.
- Die Rätsel in „Low Memory“ erstrecken sich nie über mehr als einen einzigen Raum. Die Rätsel-Elemente können auf verschiedenen Karten auftauchen, doch nie in unterschiedlichen Räumen.
- Bei „Low Memory“ gibt es eine neue Karten-Art: **Story-Karten**. Auf Seite 5 findet ihr weitere Informationen darüber.
- „Low Memory“ ist wesentlich umfangreicher (und deutlich anspruchsvoller!) als „The Awakening“. Wir empfehlen, Pausen zwischen den Geschichten einzulegen.

	Gesammelte Entdeckungs-Karten	Zuletzt gelesener Paragraf	Raum-Karten	Oberste Stress-Karte	Anzahl verfügbarer Aktions-Scheiben	Auf der Plan-Karte erkundete Paragrafen
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Impressum

**Autoren: Jakub Caban,
Bartosz Idzikowski**

Polnische und englische Original-Ausgabe

Redaktion: Małgorzata Mitura

Illustration: Magdalena Klepacz

Grafik: Mikołaj Ławnicki, Zbigniew Umgelter

**Story-Bücher: Szymon Stoczek, Jakub Caban,
Bartosz Idzikowski**

Englische und zusätzliche Texte: Błażej Kubacki

Board & Dice

Executive Manager: Andrei Novac

Head of Localization and Art Direction: Kuba Polkowski

Head of Marketing: Filip Głowacz

Head of Sales: Ireneusz Huszcza

Head of Development: Błażej Kubacki

Deutsche Ausgabe

Übersetzung aus dem Englischen: Birgit Irgang

Grafik: Sensit Communication GmbH

Redaktion: Ralph Querfurth, Alexandra Kunz

**Jakub Caban, Bartosz Idzikowski, Board&Dice und KOSMOS
danken allen Testspielern und Regelletern.**

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA

Art.-Nr.: 695156