Sébastien Dujardin

DEUS

Spielregel

Als Anführer einer antiken Zivilisation erkundest du unbekannte Länder und baust dir ein Imperium auf. Gründe neue Städte, errichte Gebäude, baue Rohstoffe ab und erschließe neue Handelsrouten.
Befriede Barbarendörfer und erweitere deine wissenschaftlichen Erkenntnisse!
Doch vergiss nie dich mit den Göttern gut zu stellen! Zolle ihnen Tribut, bringe ihnen Opfergaben dar und baue sagenhafte Tempel zu ihren Ehren.

Idee und Ziel des Spiels

Bei einer Partie Deus beginnt jeder Spieler mit 5 Handkarten. Während seines Zugs wählt ein Spieler eine von 2 möglichen Aktionen: **Ein Gebäude bauen** oder **einem Gott ein Opfer bringen**.

Um **ein Gebäude zu bauen**, spielt man eine Gebäudekarte und stellt eine passende Spielfigur auf ein Gebiet des Spielfelds. Der Spieler muss die Karte in die entsprechende Reihe seines Spielertableaus legen und nutzt dann – mit der untersten beginnend – die Effekte aller Karten dieser Reihe. Als einen der Effekte von Gebäuden erhält man Siegpunkte (SP). Man kann aber auch einen Tempel bauen, der dann beim Spielende Siegpunkte bringt.

Um einem Gott ein Opfer zu bringen, legt man Karten ab. Man erhält die Hilfe eines Gottes und zieht anschließend Gebäudekarten nach, bis man wieder 5 Karten auf der Hand hat.

Das Spiel endet, sobald eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Alle Barbarendörfer wurden angegriffen.
- Alle Tempel wurden gebaut.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

- **4 Spielertableaus**
- **96 Gebäudekarten** (16 Zivilgebäude, 16 Wissenschaftsgebäude, 16 Seefahrtsgebäude, 16 Militäreinheiten, 16 Produktionsgebäude, 16 Tempel)
- **100 Gebäude-Spielsteine** (5 pro Spielerfarbe):
  - je 5 Zivilgebäude
  - je 5 Wissenschaftsgebäude
  - je 5 Seefahrtsgebäude
  - je 5 Militäreinheiten
  - je 5 Produktionsgebäude
- **7 Tempel-Spielsteine** in neutraler Farbe
- **7 doppelseitig bedruckte Kontinentalplatten**
- **Goldstücke** im Wert von 1 (×63), 5 (×12) und 10 (×9)
- **Siegpunktplättchen** mit den Werten 1 (×24), 3 (×9), 5 (×9) und 10 (×17)
- **80 runde Rohstoff-Marker**: 20 Holz (braun), 20 Stein (grau), 20 Lehm (rot) und 20 Getreide (gelb)
- **1 Startspielerkarte**

Gebäudekarten und zugehörige Spielsteine

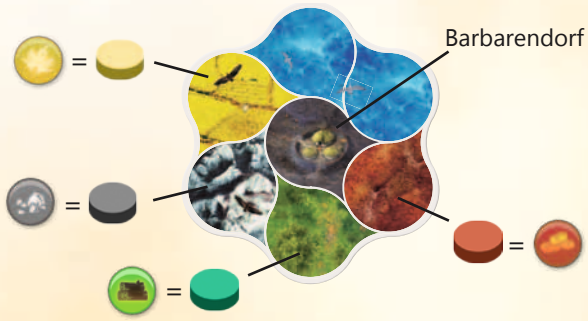
Jede Karte im Spiel repräsentiert ein Gebäude. Es gibt 6 verschiedene Arten von Gebäuden, die man anhand der Farbe der Karte und den ihnen zugeordneten Symbolen unterscheiden kann. Jeder Gebäudeart sind besondere Gebäude-Spielsteine zugeordnet.

Anmerkung: Der Einfachheit halber werden alle Spielsteine und Karten Gebäude genannt – also auch die Schiffe und die Militäreinheiten.

Kontinente, Gebiete und zugehörige Rohstoffe

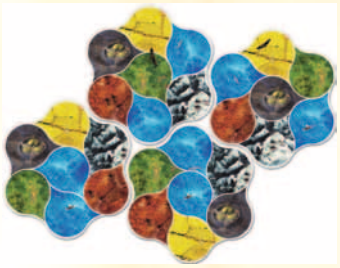
Die Kontinentalplatten bilden das Spielfeld. Jeder Kontinent besteht aus 2 Meeresgebieten, 1 Barbarendorf und 4 Landgebieten. Jedem Landgebiet ist ein Rohstoff zugeordnet, der dort produziert wird:

- Ackerland produziert Getreide.
- Wald produziert Holz.
- Sumpf produziert Lehm.
- Gebirge produziert Stein.

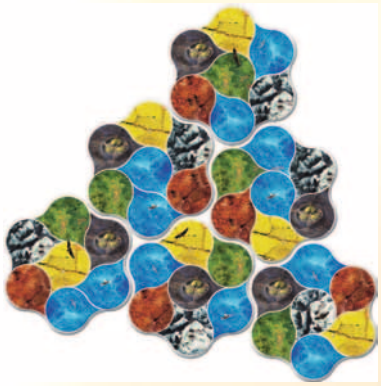


Spielaufbau

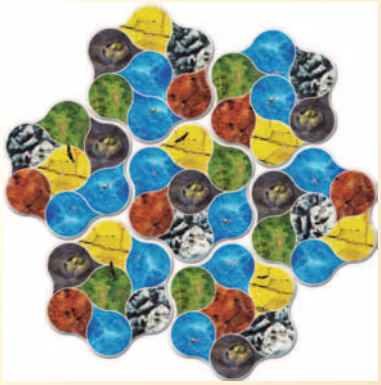
1. Das Spielfeld wird aus Kontinentalplatten gebildet. Die Anzahl und Lage der Platten ist dabei abhängig von der Anzahl der Spieler:



2 Spieler: 4 Platten



3 Spieler: 6 Platten

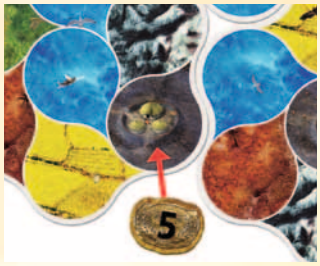


4 Spieler: 7 Platten

Die Platten können beliebig ausgerichtet werden. Allerdings dürfen niemals 2 Barbarendörfer benachbart sein.

2. Dann werden auf jedes Barbarendorf genauso viele SP gelegt, wie Gebiete an das Barbarendorf grenzen.

Beispiel:



Auf dieses Barbarendorf werden 5 SP gelegt, da es an 5 Gebiete grenzt.

3. Ein **allgemeiner Vorrat** wird aus folgenden Ressourcen gebildet:

- genauso viele **Tempel-Spielsteine** wie Kontinente ausliegen (4 bei 2 Spielern, 6 bei 3 Spielern, 7 bei 4 Spielern),
- 5 **Rohstoff-Marker** jeder Art (Getreide, Stein, Lehm, Holz) pro Spieler (10 Rohstoffe jeder Art bei 2 Spielern, 15 bei 3 Spielern und 20 bei 4 Spielern),
- alle **Siegpunktplättchen** (SP),
- alle **Goldstücke**.

Hinweis: Die nicht benötigten Tempel und Rohstoffe kommen zurück in die Spielschachtel. Während des Spiels kann ein Spieler keinen Rohstoff erhalten, der nicht mehr vorrätig ist. SP und Goldstücke hingegen stehen unbegrenzt zur Verfügung.

4. Jeder Spieler bekommt **1 Spielertableau** und alle **Spielsteine** seiner Farbe. Dann stellt jeder Spieler je 2 Spielsteine auf die entsprechenden Felder seines Tableaus; die übrigen Spielsteine bilden einen persönlichen Vorrat in der Nähe des Tableaus.

5. Jeder Spieler erhält **5 Goldstücke**, **1 Rohstoff-Marker** jeder Art und **5 SP** aus dem allgemeinen Vorrat.

6. Die 96 **Gebäudekarten** werden sorgfältig gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Von diesem werden anschließend 5 Karten an jeden Spieler verteilt.

7. Der Startspieler wird bestimmt und erhält die **Startspielerkarte**.

Spielablauf

Das Spiel besteht aus einer variablen Anzahl Runden. Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn muss jeder Spieler eine der 2 verfügbaren Aktionen wählen:

A. Ein Gebäude bauen.

B. Den Göttern ein Opfer bringen.

A. Ein Gebäude bauen.

Um ein Gebäude zu bauen, muss man zuerst eine Gebäudekarte ausspielen. Man unterscheidet 2 Gebäudesorten: Standardgebäude und Tempel.

Standardgebäude

Um ein Standardgebäude (Zivilgebäude, Wissenschaftsgebäude, Seefahrtsgebäude, Militäreinheiten, Produktionsgebäude) von der Hand auszuspielen und zu bauen, handelt man die folgenden Schritte ab:

1. Zunächst wird überprüft, ob man mindestens einen Gebäude-Spielstein dieser Art auf seinem Spielertableau hat. Hat man keinen Spielstein dieser Art, kann man die Karte nicht ausspielen.
2. Das Tableau jedes Spielers hat 6 Farben. Ausgespielte Karten bilden eine Reihe oberhalb der entsprechenden Farbe des eigenen Tableaus. Neue Karten werden immer so angelegt, dass sie ganz oben in der Reihe liegen, sodass der Effekt aller Karten dieser Reihe sichtbar bleibt.
3. Nun werden die oben links auf der Gebäudekarte angegebenen Baukosten (Rohstoffe und Goldstücke) bezahlt.

Wichtig: Beim Bezahlen der Baukosten (und nur in diesem Fall) kann jeder Rohstoff durch 4 Goldstücke ersetzt werden (selbst wenn man den Rohstoff besitzt).

4. Dann wird ein zur Art der Karte passender Spielstein auf ein Gebiet des Spielfelds gestellt. Dieser Spielstein muss vom eigenen Spielertableau kommen. Beim Setzen des Spielsteins müssen folgende Regeln beachtet werden:

- ☐ Den ersten eigenen Gebäude-Spielstein muss man in ein Gebiet am Spielfeldrand setzen. Dabei müssen die besetzten Gebiete der anderen Spieler jeweils mindestens 2 Gebiete entfernt sein, falls möglich.
- ☐ Alle weiteren Gebäude-Spielsteine können entweder in ein Gebiet gesetzt werden, das man bereits besetzt hat, oder in ein leeres Gebiet, das an ein Gebiet angrenzt, das man bereits besetzt. Wenn man einen Gebäude-Spielstein in ein Gebiet setzt, das man bereits besetzt, muss folgende grundlegende Regel beachtet werden: **Alle Gebäude in einem Gebiet müssen von unterschiedlicher Art sein** (z. B. können niemals 2 Zivilgebäude in das gleiche Gebiet gesetzt werden).
- ☐ Man kann Gebäude nicht in Gebieten bauen, die von Barbarendörfern besetzt sind. (Selbst wenn in dem Dorf keine SP mehr liegen.)
- ☐ Seefahrtsgebäude (durch Schiffe repräsentiert) müssen in Meeresgebieten gebaut werden. Die anderen Gebäudearten können nicht in Meeresgebieten gebaut werden.
- ☐ Wenn man möchte, kann man ein Gebäude im Tausch gegen 3 SP in eine leeres Gebiet am Spielfeldrand stellen. Dadurch kann man sich zum Beispiel befreien, wenn man sonst blockiert wäre.

5. Nun werden die Effekte aller Gebäudekarten abgehandelt, die in derselben Reihe liegen, in die man gerade eine Karte gelegt hat. Die Karten müssen von unten nach oben aktiviert werden. Der Effekt jeder Gebäudekarte wird darauf sowohl durch Text als auch durch Symbole dargestellt.

Beispiel:

Marina möchte ein Zivilgebäude (braune Karte) bauen. Da sich ein Gebäude-Spielstein dieser Art auf ihrem Tableau befindet, kann sie das auch tun. Sie legt ihre Karte ganz oben an ihre Reihe der braunen Zivilgebäudekarten.

Marina bezahlt für die gerade gespielte Karte entweder 1 Holz oder 4 Goldstücke.

Beispiel:

Anna hat ihr erstes Gebäude (ein Produktionsgebäude) in einem Gebirge gebaut. Marina kann ihr erstes Gebäude in irgendein Gebiet am Spielfeldrand stellen, das mehr als zwei Gebiete von Annas Gebäude entfernt ist.

Beispiel:

Nachdem Anna ihr erstes Produktionsgebäude in einem Gebirge errichtet hat, möchte sie nun ihr zweites Gebäude bauen. Sie kann das:
- entweder in demselben Gebiet, solange das Gebäude von einer anderen Art ist;
- oder in ein angrenzendes Gebiet, das durch kein Barbarendorf besetzt ist.

Beispiel:

Marina hat ihre zweite Karte in ihre braune Reihe gelegt. Nachdem sie den entsprechenden Gebäude-Spielstein in ein gültiges Gebiet gelegt hat, handelt sie den Effekt der unteren Karte ab (und erhält 1 SP, da sie 1 Wald besetzt) und dann den Effekt der oberen Karte, die sie gerade gelegt hat (und erhält 3 Goldstücke, da sie 1 Wald besetzt).

Die Tempel

Wenn ein Spieler einen Tempel bauen möchte, muss er die folgenden Schritte befolgen:

1. Wenn man seinen ersten Tempel baut, legt man die Gebäudekarte in die dafür vorgesehene Ausbuchtung des eigenen Tableaus.
2. Um seinen zweiten Tempel zu bauen, muss man mindestens 1 Gebäude jeder Farbe gebaut haben. Um seinen dritten Tempel zu bauen, muss man mindestens 2 Gebäude jeder Farbe gebaut haben und so weiter.
3. Nun müssen die Baukosten bezahlt werden, die oben links auf der Karte angegeben sind. (Tempel kosten immer 1 Rohstoff jeder Art.) Da es sich um Baukosten handelt, kann jeder Rohstoff durch 4 Goldstücke ersetzt werden. Am Ende des Spiels erhält man für gebaute Tempel SP (maximal 12 SP pro Tempel).
4. Dann stellt man einen Tempel-Spielstein aus dem allgemeinen Vorrat in ein eigenes Gebiet. Dieses Gebiet darf nicht leer sein! Genau wie bei den anderen Gebäudearten kann es nicht mehr als einen Tempel-Spielstein pro Gebiet geben. Für Karteneffekte, bei denen die Anzahl von Gebäuden in einem Gebiet eine Rolle spielen, wird ein Tempel als ein Standardgebäude angesehen.

   Hinweis: Wenn man einen Tempel in einem Gebiet errichtet, das nur eine Militäreinheit enthält, kann diese nicht mehr bewegt werden, bis ein weiteres Gebäude in diesem Gebiet gebaut wurde. Ein Tempel darf nie allein in einem Gebiet stehen.

Beispiel:

Anna baut ihren ersten Tempel. Sie legt die Karte an den dafür vorgesehenen Platz ganz rechts an ihrem Spielertableau.

Beispiel:

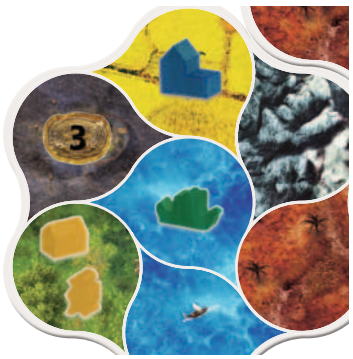
Anna kann ihren zweiten Tempel bauen, da sie mindestens 1 Gebäude jeder Farbe gebaut hat. Sie legt die Karte über ihre erste bereits gebaute Tempel-Gebäudekarte.

Wichtig: Eine Tempelkarte kann auch gespielt werden, wenn es im allgemeinen Vorrat keinen Tempel-Spielstein mehr gibt. In diesem Fall stellt der Spieler einfach keinen Tempel-Spielstein auf das Spielfeld.

Ein Barbarendorf angreifen

Nachdem man ein Gebäude gebaut hat, kann es zum Angriff auf ein Barbarendorf kommen. Ein Angriff findet **sofort** statt (die Runde wird solange unterbrochen, bis der Angriff abgehandelt ist), wenn die beiden folgenden Bedingungen erfüllt sind:
- Alle angrenzenden Gebiete des Barbarendorfes sind durch einen/mehrere Spieler besetzt.
- In diesen Gebieten steht insgesamt mindestens eine Militäreinheit.

Kommt es zum Angriff, wird das Barbarendorf von dem Spieler angegriffen, der die meisten Militäreinheiten in den angrenzden Gebieten hat. Dieser Spieler erhält nun die dort liegenden Siegpunkte und das Dorf gilt nicht länger als Barbarendorf. (Das ist für die Effekte bestimmter Karten wichtig.) Bei Gleichstand erhält der Spieler die SP, der mehr Gebäude in den anliegenden Gebieten gebaut hat. Bei erneutem Gleichstand werden die SP abgerundet auf die beteiligten Spieler aufgeteilt.



Beispiel:

Marina hat ein Seefahrtsgebäude ins Meer neben das Barbarendorf gebaut. Sofort findet ein Angriff statt, da beide Bedingungen dafür erfüllt sind. Anna erhält die auf dem Barbarendorf liegenden 3 SP, weil sie die meisten Militäreinheiten besitzt, die sich in Gebieten befinden, die angrenzend zum Barbarendorf liegen.

Wichtig: Wenn ein Spieler am Ende seiner Aktion keine Handkarten mehr hat, zieht er sofort 5 neue nach.
Sobald der Nachziehstapel der Gebäudekarten leer ist, wird ihr Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel gemischt.

B. Den Göttern ein Opfer bringen

Um den Göttern ein Opfer zu bringen, legt man Karten ab, ruft eine der 6 Gottheiten an und zieht dann neue Karten nach, bis man wieder 5 Karten auf der Hand hat. Ein Opfer besteht aus mehreren Schritten:

1. Zuerst legt man beliebig viele Handkarten ab und nennt dabei laut deren Anzahl. (Man kann also auch Karten behalten, muss aber mindestens eine Karte ablegen.)
2. Die Karten kommen offen auf den Ablagestapel. (Die anderen Spieler dürfen sich nur die oberste Karte ansehen).
3. Nun nutzt man die Macht der Gottheit, der die oberste Karte des Ablagestapels zugeordnet ist. Die Mächte der Gottheiten werden nebenstehend erklärt und auf den Spielertableaus zusammengefasst. Die Stärke der Mächte ist proportional zur Anzahl der Karten, die man gerade abgelegt hat. Die Götter schenken zusätzlich Gebäude-Spielsteine aus dem persönlichen Vorrat, die man auf sein Spielertableau stellt.

Wichtig: Wenn man irgendwann 10 Karten auf der Hand hat, darf man keine weiteren ziehen. (Selbst wenn man weitere Karten ziehen könnte, darf man dies nicht tun.)

4. Man zieht so lange Karten, bis man 5 auf der Hand hat. Wenn man Minerva (Wissenschaft/grün) ein Opfer gebracht hat, zieht man eine weitere Karte pro abgelegter Karte.

Hinweis: Sollte man zu Beginn dieser Phase mehr als 5 Handkarten haben, muss man seine Handkarten nicht auf 5 reduzieren, sondern startet einfach mit mehr Karten.

Beispiel:
Anna bringt ein Opfer und legt 3 Karten ab. Die oberste Karte ist ein Tempel (Jupiter). Sie entscheidet sich bei ihrer Anrufung Ceres' Macht zu nutzen und nimmt sich 3 Rohstoff-Marker ihrer Wahl. Außerdem erhält sie einen Produktionsgebäude-Spielstein.

Neptun (blau/Seefahrt)

Man erhält 2 Goldstücke pro abgelegter Karte und 1 Seefahrtsgebäude-Spielstein.

Ceres (grün/Produktion)

Man erhält 1 beliebigen Rohstoff-Spielstein pro abgelegter Karte und 1 Produktionsgebäude-Spielstein. Man kann Rohstoffe wählen, die man nicht produziert.

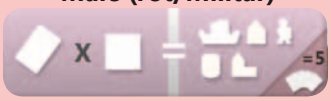
Minerva (gelb/Wissenschaft)

Man erhält 1 Wissenschaftsgebäude-Spielstein. Am Ende des eigenen Zugs kann man pro abgelegter Karte 1 Karte mehr ziehen.

Vesta (braun/Zivil)

Man gewinnt 1 SP, wenn man 1 Karte abgelegt hat, und 2 SP, wenn man mehr abgelegt hat. Zusätzlich erhält man 1 Zivilgebäude-Spielstein.

Mars (rot/Militär)



Man erhält pro abgelegter Karte 1 beliebigen Gebäude-Spielstein. Man ist nicht verpflichtet eine Militäreinheit zu nehmen.

Jupiter (violett/Tempel)

Man nutzt die Macht einer der 5 anderen Gottheiten; Jupiter wirkt wie ein Joker. Pro Opfergabe kann man nur die Macht eines einzigen Gottes wählen.

Spielende

Das Spielende tritt ein, sobald eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- ☐ Alle Tempel aus dem Vorrat wurden gebaut.
- ☐ Alle Barbarendörfer wurden angegriffen.

Sobald dies geschieht, wird die aktuelle Runde zu Ende gespielt, sodass jeder Spieler gleich oft am Zug war. Danach wird eine komplette letzte Runde gespielt, in der jeder Spieler eine letzte Aktion auswählen kann.

Hinterher ermitteln die Spieler ihre SP, indem sie folgendes zusammenrechnen:

- ☐ die während der Partie gewonnenen SP,
- ☐ die SP für gebaute Tempel,,
- ☐ die SP für Mehrheiten: Für jede Rohstoffart (Getreide, Holz, Stein, Lehm) und die Goldstücke bestimmt man jeweils den Spieler, der davon das meiste (mindestens 1) hat. Dieser erhält 2 SP. Bei Gleichstand erhält jeder daran beteiligte Spieler 2 SP.

Vorstellung der Karten im Detail

Blaue Karten (Seefahrt)

Den Seefahrtsgebäudekarten sind die Schiffe zugeordnet. Diese sind die einzigen Spielsteine, die man in Meeresgebieten bauen kann. Durch Handeln können Rohstoffe gegen Goldstücke oder SP getauscht werden. Rohstoffe können aber auch aus dem allgemeinen Vorrat gekauft werden.

Klarstellungen:

- Man kann niemals 2 Schiffe im selben Meeresgebiet bauen.
- Es kann passieren, dass man keine blaue Karte spielen kann, weil man keinen Zugang zum Meer hat.
- Es kann passieren, dass kein Spieler blaue Karten spielen kann, weil alle Meeresgebiete bereits besetzt sind.
- Verkaufte Ressourcen kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Gekaufte Ressourcen werden aus dem allgemeinen Vorrat genommen.

Grüne Karten (Produktion)

In den Produktionsgebäuden werden die 4 Rohstoffarten hergestellt, die man zum Bauen der Gebäude und für den Handel benötigt.

Klarstellung::

- Ein Produktionsgebäude produziert nur den Rohstoff, der dem Gebiet zugeordnet ist, auf dem es gebaut wurde. Wie genau der Rohstoff hergestellt wird, wird durch den Effekt auf der Karte beschrieben.

Gelbe Karte (Wissenschaft)

Mit den gelben Gebäudekarten kann man auf die Götter verzichten und muss diesen keine Opfergaben mehr darbringen. Denn manche Karten erlauben es, weitere Karten zu ziehen, und mit anderen bekommt man weitere Spielsteine etc. Mit Wissenschaft können außerdem Karten anderer Farben aktiviert werden.

Klarstellungen:

- Man kann niemals mehr als 10 Karten auf der Hand haben.
- Wenn man Gebäude-Spielsteine erhält, kann man beliebig aus den 5 Gebäudearten im persönlichen Vorrat auswählen und sie dann auf das eigene Spielertableau stellen.

Braune Karten (Zivil)

Durch die braunen Gebäudekarten erhalten die Spieler Siegpunkte oder Goldstücke je nach Entwicklung ihrer Zivilisation auf dem Spielfeld. Die eine Hälfte der Karten belohnt für die Größe der eigenen Städte, die andere Hälfte belohnt abhängig von der Art des Gebiets, in dem man gebaut hat.

Rote Karten (Militär)

Mit roten Gebäudekarten kann man seine Mitspieler angreifen und diesen Gold oder SP stehlen. Militäreinheiten sind außerdem die einzigen Spielsteine, die durch Effekte bestimmter Karten verschoben werden können.

Klarstellungen:

- Eine Militäreinheit um 1 Gebiet zu bewegen bedeutet, dass man diese Einheit in ein angrenzendes Landgebiet verschieben darf.
- Eine Einheit kann sich über ein von einem anderen Spieler besetztes Gebiet oder über ein Barbarendorf hinwegbewegen, solange sie ihre Bewegung dort nicht beendet.
- Eine Einheit darf ein Meeresgebiet betreten und ihre Bewegung dort beenden, wenn sich dort ein eigenes Schiff befindet. Ein Meeresgebiet mit einem fremden Schiff darf niemals betreten werden.
- Am Ende eines Spielzuges dürfen sich nie mehr als 2 Militärgebäude in demselben Gebiet befinden.

Spielvarianten

Alternativer Start

Statt mit 2 Gebäuden jeder Art zu beginnen, kann sich jeder Spieler insgesamt 10 beliebige Gebäude geheim auswählen und sie dann auf die entsprechenden Felder seines Spielertableaus stellen. Die übrigen Gebäude-Spielsteine kommen in den persönlichen Vorrat genau wie im Grundspiel. Erfahrene Spieler können auch mit 9 oder 8 Gebäuden statt mit 10 anfangen, Experten sogar mit 7 oder 6 Gebäuden.

Alternativer Spielfeldaufbau

Die Position der Kontinentalplatten kann zu Beginn des Spiels wie in den folgenden Beispielen oder auch ganz frei verändert werden. Wichtig ist nur, dass die Zahl der Platten zur Spieleranzahl passt (4 Platten bei 2 Spielern, 6 bei 3 und 7 bei 4) und dass sich nie 2 Barbarendörfer berühren.

Joker-Gebäudekarte

Diese Variante ist für Spieler, die das Zufallselement durch den Nachziehstapel reduzieren wollen. Ein Mal im Spiel darf jeder Spieler die Aktion „Gebäude bauen" auswählen, ohne die Farbe der gespielten Karte berücksichtigen zu müssen. Er legt diese Karte dann verdeckt in einer Spalte seiner Wahl aus. Das kostet 1 Gold, falls es die erste Karte der Spalte ist, 2 Gold, falls es die zweite ist, 3 Gold, falls es die dritte ist, usw. Diese Karte gibt keine Effekte, erlaubt aber ein Gebäude zu bauen und die Effekte der anderen Gebäude der Spalte zu aktivieren. Diese Karte zählt übrigens als eine der Karten, die man benötigt, um einen Tempel zu erbauen. Den Tempel selbst darf man auf diese Weise aber nie bauen!

Autor: **Sébastien Dujardin** • Illustrationen: **Christine Deschamps, Misda, Ian Parovel & Paul Laffond**
Redaktion der Spielregel:: **Sébastien Dujardin** • Deutsche Übersetzung: **Nicole Albers und Marcus Eibrink-Lunzenauer**
Deutsche Ausgabe: **Heidelberger Spieleverlag** • Lektorat: **Marco Reinartz & Ferdinand Köther**

Danksagungen: Der Autor dankt Madeline, Anaëlle, Etienne, Shadi, Patrick, Christian, François, Muriel, Nathan, Marcus, Emmanuel und allen, die bei der Fertigstellung dieses Projekts geholfen haben. Der Autor bedankt sich besonders bei Anaëlle für die unzählbaren gemeinsamen Partien.