

Illa Schütte

DAS GROSSE

# *Windjammer*

SPIEL

SPIELANLEITUNG

Ein Gesellschaftsspiel für die ganze Familie  
2 - 6 Spieler

VERLAGSHAUS



DIE BARQUE

...wir kennen das Meer.

# Das große *WINDJAMMER* – Spiel

Immer wieder begeistert uns der Anblick eines alten Windjammers, wenn er stolz und majestätisch - eben wie eine Königin der Meere - durchs Wasser gleitet. Heute gibt es unter den verbliebenen Windjammern nur noch wenige klassische Frachtensegler. Ihre Blütezeit erfuhren sie um die Jahrhundertwende, als sie dem aussichtslosen Kampf der alten, nur vom Wind angetriebenen Segler gegen die modernen Dampfschiffe einen krönenden Abschluß gaben.

Mit ihrer Abhängigkeit von Wind und Wetter waren sie fortan chancenlos gegen die motorisierte Konkurrenz, die pünktlich nach Fahrplan jeden Hafen erreichen und dazu noch weitaus kürzere Routen, wie z.B. die durch den Suez-Kanal, nutzen konnte. Zwar ließen sich mit den Windjammern Massengüter immer noch relativ kostengünstig auf weiten Strecken transportieren, doch konnten ihre Passagen Wochen oder sogar Monate dauern, eben je nach Wind und Wetter. Viele Häfen konnten sie nur mit Hilfe von Schleppern erreichen. Die mühsame Arbeit des Ladens und Löschens mußte mit reiner Muskelkraft, von den Seeleuten damals scherzhaft mit "Armstrong" bezeichnet, bewältigt werden.

Unter der sengenden Sonne wochenlang in den Kalmengürteln treibend, bis Proviant und Wasser knapp wurden; vom Sturm gepeitscht und gebeutelt in den "Brüllenden Vierzigern" oder rund Kap Hoorn kreuzend, wo sie die oft mühsam ersegelten Meilen im Kampf gegen Wind und Wellen so oft wieder verloren, weil sie der Sturm zurücktrieb, manchmal bis in die gefährliche Zone der Eisberge, der tödlichen Gefahr; Mastbruch und Wasser im Schiff, Feuer an Bord und verfaulten Proviant,

Skorbut und die Pest; ein hartes Leben und wenig Lohn - das war das Schicksal der Männer, die diese stolzen Schiffe bemannten.

Reich werden konnten dabei nur die Kapitäne und Reeder, wenn es Ihnen gelang, ihre Schiffe ohne Verlust fahren zu lassen, und sie den richtigen "Riecher" für gewinnbringende Ladungen hatten.

Das Spiel "WINDJAMMER" ruft diese Zeiten noch einmal zurück. Mit einem eleganten Windjammer, wie der "Cutty Sark" oder der "Preussen", können die Spieler die Risiken der historischen Seefahrt nacherleben. Was für die Seeleute die Launenhaftigkeit des Windes war, ist für den Spieler das Würfelglück. Die gefahrenreichen Seegebiete stellen sich ihm als Hindernisse auf seinen Passagen rund um die Welt in den Weg. Auch für den Spieler bedeutet der Anblick einer schwarzen Piratenflagge Unglück. Und wer das Risiko nicht scheut, dem winkt Gewinn.

Gesegelt wird auf den klassischen Routen mit den Passatwinden. Salpeter aus Valparaiso, Tee und Gewürze aus Fernost, Auswanderer nach Australien und von dort mit Wolle zurück nach Europa: Die Auswahl der Häfen und Ladungen orientiert sich an der Handelsschiffahrt der damaligen Zeit. Das Spiel wurde so wirklichkeitsgetreu wie möglich gestaltet, um das Abenteuer und die Spannung der historischen Seefahrt mit Windjammern hautnah nachvollziehen zu können. "WINDJAMMER" kann von jedem gespielt werden, der sich in seinem Herzen einen Schuß Windjammer-Romantik bewahrt hat. Spezielle Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

## Spielmaterial

1 "Windjammer"-Spielbrett, 18 Windjammer-Spielfiguren mit Standfüßen, 1 Block mit Logbuch-Formularen, 6 Tabellen "Ladungsbörse", 18 Windjammer-Meßbriefe, 6 Schmuggel-Chips, 32 Ereigniskarten, 2 Würfel, 180 Geldscheine: 18 £-5-Noten, 36 £-10-Noten, 24 £-50-Noten, 42 £-100-Noten, 24 £-500-Noten, 30 £-1000-Noten, 6 £-5000-Noten.

## Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht, durch den Warenhandel mit Frachtschiffen möglichst viel Gewinn innerhalb einer zu Beginn festgelegten Zeit zu erwirtschaften. Dies wird durch eine geschickte Auswahl der Ladungen und Reiserouten und durch kluge Abwägung der Risiken erreicht. Gewonnen hat am Ende der Spieler mit dem größten ermittelten Vermögen.



# Spielvorbereitung

## *Ereigniskarten*

*"Ladungsbörse", Logbuch, Stift,  
£ 2.000*

## *Bank*

## *Windjammer kaufen*

## *Kein Bankkredit*

## *Ausgangshafen bestimmen*

## *Ladung einkaufen*

## *oder Passagiere an Bord nehmen*

# Spielverlauf

## Würfeln und Ziehen

*Würfeln mit einem oder zwei Würfeln*

*Nur "voraus" ziehen*

## Änderung des Zielhafens

## Ladungsbörse

1. Die Ereigniskarten gut mischen und auf das vorgesehene Feld auf dem Spielbrett legen.
2. Jeder Spieler erhält eine Tabelle "Ladungsbörse", ein Logbuch- Formular, einen Stift und £ 2.000 Spielgeld verschiedener Stückelung.
3. Ein Spieler übernimmt zusätzlich die Bank. Zwecks zügiger Abwicklung der Ein- und Auszahlungen sollte ein einfacher Taschenrechner zur Verfügung stehen.
4. Es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Er kauft als erstes von seinem Spielgeld einen Windjammer zu dem auf den Schiffsmeßbriefen angegebenen Preis. Von der zur Verfügung stehenden Geldmenge her kann entweder ein kleines oder ein mittleres Schiff gekauft werden. Die Gewährung eines Bankkredits (z.B. für ein großes Schiff) ist generell nicht möglich. Jeder Spieler kann nur ein Schiff gleichzeitig besitzen. Danach bestimmen alle Spieler in freier Wahl ihren Ausgangshafen in Europa (Mariehamn ausgenommen).
5. Vom restlichen Geld kann jeder Spieler eine in seinem Ausgangshafen angebotene Ladung kaufen. Dabei müssen folgende Frachtkapazitäten, wie sie auch auf den Schiffsmeßbriefen angegeben sind, berücksichtigt werden:
  - a) Kleine Schiffe können 7 Einheiten laden
  - b) Mittlere Schiffe können 10 Einheiten laden
  - c) Große Schiffe können 15 Einheiten laden

Hat sich ein Spieler zu Beginn des Spieles sofort für ein mittleres Schiff entschieden und kann somit kein Geld mehr für Ladung aufbringen, so besteht für ihn –und selbstverständlich auch für jeden anderen Spieler– die Möglichkeit, von den Häfen Liverpool und Rotterdam aus statt Ladung die auf den Schiffsmeßbriefen angegebene Anzahl Passagiere an Bord zu nehmen, wobei Einnahmen aus Passagen immer bei Reiseantritt ausbezahlt werden (siehe auch unter "Passagiere").

Zu Beginn jedes Zuges wird gewürfelt. Pro Zug darf auf dem Spielbrett um so viele Felder weiter gezogen werden, wie der/die Würfel Augen zeigen. Ob mit einem oder zwei Würfeln gewürfelt werden darf, zeigt der Windpfeil innerhalb jedes Feldes an. Ist die geplante Zugrichtung in Richtung des Windpfeiles, darf mit zwei Würfeln gewürfelt werden, sonst nur mit einem. Entscheidend ist das Spielfeld, auf dem der Spieler zu Beginn seines Zuges mit seinem Windjammer steht. Grundsätzlich kann nur "voraus", d.h. in Fahrtrichtung gezogen werden, ein "Zurücksegeln" ist nicht möglich.

Allerdings darf der Spieler seine Reiseroute frei bestimmen, selbst die Änderung des Zielhafens ist während der Reise noch möglich. Voraussetzung dafür ist jedoch, daß sich die an Bord befindliche Ladung/die an Bord befindlichen Passagiere im neuen Zielhafen gemäß Tabelle "Ladungsbörse" verkaufen läßt/ausschiffen lassen können.

Die auf der Tabelle "Ladungsbörse" verzeichneten Werte geben an, welche Ladungen zu welchem Preis in welchem Hafen einge-

Schwarze Zahlen: Einkaufspreis

Rote Zahlen: Verkaufspreis

## Ladungen

### Passagiere

Von: Liverpool, Rotterdam

Nach: Boston, Melbourne,

San Francisco

### Ballastfahrten/Fahrten ohne Ladung

£ 10 pro Ladeinheit,  
volle Kapazität laden/  
ergänzen

Zwischen europäischen Häfen

### Anlaufen eines Hafens

Vor dem Hafen warten

Schlepper - /Lotsgeld würfeln

Lotsgeld in den Schatz einzahlen

Ladung verkaufen,  
neue Ladung einkaufen

### Verlassen eines Hafens

1 Würfel

### Windpfeile auf den Spielfeldern

Mit dem Wind 2 Würfel,  
gegen den Wind 1 Würfel

### Grüne Felder

1 Würfel: mind. 4

2 Würfel: mind. 7

kauft oder verkauft werden können. Die schwarzen Zahlen stehen für den Einkaufspreis, die roten für den Verkaufspreis.

Ladungen können nur entsprechend der Tabelle "Ladungsbörse" eingekauft und verkauft werden. Dabei können Waren oder Rohstoffe, für die in einem Hafen keine Notierungen angegeben sind, dort nicht gehandelt werden.

Passagiere können nur in Liverpool oder Rotterdam an Bord genommen und in Boston, Melbourne oder San Francisco ausgeschifft werden. Die Überfahrtkosten der Passagiere erhält der Spieler *vor* dem Auslaufen.

Die Schiffe müssen zu mindestens 50 % ihrer Kapazität mit Fracht beladen sein, um fahren zu dürfen. Möchte ein Spieler ohne oder mit weniger als 50 % Ladung fahren, so muß er Ballast an Bord nehmen. Ballast muß jedoch immer bis zur vollen Ladungskapazität geladen werden. Beispiel: 40% Ladung plus 60% Ballast, aber 50% Ladung ohne Ballast.

Die Kosten für eine Ladeinheit Ballast betragen £ 10.

Möchte ein Spieler in einem europäischen Hafen nur seine Ladung löschen, um in einem anderen europäischen Hafen zu laden, muß er ebenfalls eine volle Ladung Ballast an Bord nehmen (siehe auch "Reisen zwischen europäischen Häfen").

1. Beim Erreichen eines Hafens muß der Spieler auf dem Feld vor dem Hafen bis zur nächsten Runde warten. Die restlichen Würfelpunkte verfallen.

2. In der folgenden Runde muß mit einem Würfel um das Schlepper -/ Lotsgeld gewürfelt werden.

Es beträgt (siehe auch Schiffsmeßbriefe):

- a) für kleine Schiffe das 10fache der gewürfelten Augenzahl
- b) für mittlere Schiffe das 20fache der gewürfelten Augenzahl
- c) für große Schiffe das 30fache der gewürfelten Augenzahl.

Das Schlepper-/Lotsgeld wird in den "Schatz" eingezahlt (siehe weiter unten unter "Schatz"). Erscheint dem Spieler die gewürfelte Augenzahl zu hoch, so kann er bis zur nächsten Runde aussetzen und dann erneut sein Glück versuchen.

3. Hat der Spieler sein Schlepper-/Lotsgeld bezahlt, kann er seine Ladung zu dem in der "Ladungsbörse" angegebenen Preis für den dortigen Hafen verkaufen und neue Ladung einkaufen. Die Abwicklung geschieht über die Bank.

Beim Verlassen jedes Hafens wird mit einem Würfel gewürfelt und entsprechend der Augenzahl auf den Spielfeldern gesetzt.

Die Pfeile auf den Spielfeldern zeigen die dort vorherrschende Windrichtung an. Ist die geplante Zugrichtung in Richtung des Windpfeiles, so wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Will der Spieler gegen den Wind ziehen, so darf er nur einen Würfel benutzen. Maßgebend ist das Spielfeld, auf dem er zu Beginn seines Zuges mit seinem Windjammer steht.

Die grünen Felder kennzeichnen Strecken mit wenig Wind (Kalmenzonen). Steht der Spieler zu Beginn seines Zuges auf einem grünen Feld, so kann er nur weiterziehen, wenn er

- a) bei einem Würfel mindestens eine 4 wirft



## Rote Felder

*Gerade Augenzahl: voraus  
ungerade Augenzahl: zurück*

## Orangene Felder

*Ereigniskarte ziehen*

## Blaues Feld

*Kollision mit Eisberg:  
Zur Reparatur nach Buenos Aires oder  
Valparaiso.*

*Kosten: halber  
Schiffspreis*

## Schwarze Felder

*Ladung verloren*

## Schmuggeln

*Bei Reiseantritt  
Schmuggel-Chip nehmen,  
nach Verkauf £ 500 kassieren*

*Bei Pasch Strafe zahlen  
und Schmuggelware verloren*

*Auf bestimmten Strecken  
nicht schmuggeln*

b) bei zwei Würfeln die geworfene Augenzahl mindestens 7 ist.

Es darf nur einmal gewürfelt werden. Wird die erforderliche Augenzahl nicht erreicht, so muß der Spieler bis zur nächsten Runde warten und es dann erneut versuchen.

AUSNAHME: Das vor dem afrikanischen Hafen Mombasa liegende grüne Feld gilt *nur* für einlaufende Schiffe als Wartefeld (Spielregel siehe unter "ANLAUFEN EINES HAFENS")

Die roten Felder kennzeichnen sturmreiche Strecken (Starkwindzonen). Steht ein Spieler zu Beginn seines Zuges auf einem roten Feld, so wird folgendermaßen verfahren:

- Bei einem Wurf mit gerader Augenzahl kann er entsprechend der Augenzahl in Fahrtrichtung ziehen.
- Bei einem Wurf mit ungerader Augenzahl muß er entsprechend der Augenzahl zurückgehen, jedoch höchstens bis zum ersten weißen Spielfeld.

Die orangenen Felder kennzeichnen Ereignisfelder. Kommt ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem orangenen Feld an, so muß er eine Ereigniskarte ziehen und die Anweisungen darauf befolgen.

Muß ein Spieler einen auf der Ereigniskarte genannten Hafen anlaufen, so setzt er seine Spielfigur sofort und direkt dorthin. Ein Schlepper-/Lotsgeld entfällt.

Das blaue Feld kennzeichnet einen Eisberg, mit dem der Spieler kollidiert, wenn er am Ende seines Zuges auf dem Eisbergfeld ankommt. Er verliert seine Ladung und muß wahlweise Buenos Aires oder Valparaiso anlaufen, um sein Schiff dort reparieren zu lassen.

Die Spielfigur wird sofort und direkt dorthin gesetzt, ein Schlepper-/Lotsgeld entfällt. Die Reparaturkosten betragen den halben Kaufpreis des Schiffes und sind an die Bank zu zahlen. Hat der Spieler die Reparaturkosten bezahlt, kann er seine Reise in der nächsten Runde von Buenos Aires oder Valparaiso aus in Ballast oder mit neuer Ladung fortsetzen. Kann er die Reparaturkosten nicht bezahlen, ist der Spieler bankrott (siehe weiter unten unter "Bankrott").

Die schwarzen Felder kennzeichnen ein Zusammentreffen mit einem Piratenschiff. Im Kampf unterliegt der Spieler und verliert seine Ladung sowie seine Schmuggelware, falls er mit Schmuggel-Chip schmuggelt, an die Piraten. Er kann jedoch bei der nächsten Spielrunde einen Hafen seiner Wahl anlaufen, um neue Ladung zu kaufen.

Jeder Spieler kann während der Fracht- und Passagierreisen schmuggeln, außer, wenn er Ballast an Bord hat. Er erklärt dann bei Antritt seiner Reise, daß er schmuggeln will und erhält dafür von der Bank einen Schmuggel-Chip. Die Schmuggelware kann nur beim Verkauf von Ladung an Land geschmuggelt werden. Für die geschmuggelte Ware erhält der Spieler nach dem Verkauf seiner Ladung gegen Rückgabe des Schmuggel-Chips £ 500 von der Bank.

Das Schmuggeln ist jedoch mit einem Risiko verbunden. Würfelt der Spieler, der gerade schmuggelt, einen Pasch (zwei Würfel mit gleicher Augenzahl), so verliert er seine Schmuggelware und muß das 100fache der gewürfelten Augenzahl als Strafe an die Bank zahlen.

Auf folgenden Strecken kann nicht geschmuggelt werden:

- Zwischen Europa und Boston/Havanna

## Reisen zwischen europäischen Häfen

*Ballast, 1 Würfelauge, Schlepper-/Lotsgeld*

## Schiffskauf in Mariehamn

*Ladung verkaufen,*

*nach Mariehamn segeln, altes Schiff verkaufen, neues Schiff kaufen*

*zum Ladehafen segeln, Ladung einkaufen oder Passagiere an Bord nehmen*

## Bankrott

*Kleines Schiff und £ 500 Startkapital, am Spielende £ 1.000 Abzug*

## Spielende

2. Zwischen australischen Häfen
3. Zwischen asiatischen Häfen
4. Zwischen südamerikanischen Häfen
5. Zwischen San Francisco/Vancouver und Callao/Valparaiso

Der Handel zwischen europäischen Häfen ist nicht möglich. Wohl aber kann ein Spieler in Ballast (siehe unter "Ballastfahrten") von einem europäischen Hafen zu einem anderen segeln, um dort lukrativere Ladung einzukaufen. Dafür sind der Kauf von Ballast, ein Würfelauge zurück zum letzten weißen Feld vor den europäischen Häfen sowie das Schlepper-/Lotsgeld erforderlich.

Jeder Spieler kann nur ein Schiff gleichzeitig besitzen. Möchte er sein altes Schiff verkaufen, um sich ein größeres zu kaufen, so muß er folgendermaßen verfahren:

1. Er muß seine an Bord befindliche Ware verkaufen.
2. In der folgenden Spielrunde (bzw. den folgenden Spielrunden) muß er nach Mariehamn/Finnland segeln, dafür sind von einem europäischen Hafen aus mindestens 2 Würfelaugen erforderlich; der Kauf von Ballast sowie das Schlepper-/Lotsgeld entfallen. Dort kann er sein altes Schiff zu dem auf dem Schiffsmeßbrief angegebenen Preis verkaufen und gleichzeitig ein neues Schiff kaufen.
3. In der folgenden Spielrunde segelt er zu einem Ladehafen seiner Wahl, um dort neue Ladung oder Passagiere an Bord zu nehmen. Dafür sind ebenfalls mindestens zwei Würfelaugen, jedoch kein Ballast und kein Schlepper-/Lotsgeld erforderlich.

Verliert ein Spieler während einer Reise sein ganzes Geld, so daß er anstehende Zahlungen nicht mehr leisten kann, so ist er bankrott. Um weiter mitspielen zu können, erhält er in Mariehamn (siehe "Schiffskauf in Mariehamn", Regel 3) ein kleines Schiff und £ 500 als Startkapital für den Neuanfang. Bei der Abrechnung am Spielende erhält der Spieler für jeden Bankrott einen Abzug von £ 1.000.

Das Spiel endet nach der von den Spielern zu Beginn festgelegten Zeit. Wenn Sie noch keine Erfahrungen mit "WINDJAMMER" sammeln konnten, empfehlen wir Ihnen eine Spielzeit von 60 bis 90 Minuten.

Gewonnen hat der Spieler, der das bei der Endabrechnung größte Vermögen erwirtschaftet hat.

Die Abrechnung wird folgendermaßen erstellt:

Wert des Schiffes zum Einkaufspreis	£ _____
Wert der Ladung zum Einkaufspreis	+ £ _____
Bargeld	+ £ _____
Bankrott	- £ _____
	<hr/>
Vermögen	£ _____



## Anhang: Im Spiel gebrauchte seemännische Fachausdrücke

abwracken	- von Wrack. Ein Schiff "verschrotten"
achterlich	- achtern = hinten. Hier: achterlicher Wind = der Wind, der von hinten in die Segel bläst
anheuern	- einen Seemann einstellen
ausschiffen	- von Bord gehen
Ballast	- Last aus Sand, Steinen, Eisen, Wasser, welche geladen wird, um dem Schiff die notwendige Stabilität zu geben
Bark	- drei- oder mehrmastiges Schiff, alle Masten sind rahgetakelt, mit Ausnahme des Besanmastes, der Schratsegel - meistens ein Gaffelsegel - führt
Barkentine	- drei- oder mehrmastiges Schiff; nur der Fockmast ist rahgetakelt, alle anderen Masten führen Schratsegel
Besanmast	- auf einem Segelschiff der hintere Mast
"Blinder Passagier"	- ein "Passagier", der sich, ohne für die Reise zu bezahlen und ohne sich an Bord zu melden, auf das Schiff geschlichen hat ("Schwarzfahrer")
"Brüllende Vierziger"	- gemeint ist das Seegebiet um den südl. 40. Breitengrad, das häufig von schweren Stürmen heimgesucht wird
bunkern	- Brennstoff oder Wasser an Bord nehmen
ein-/ausklarieren	- von klarieren = in Ordnung bringen. Hier: ein Schiff behördlich abfertigen
einschiffen	- für längere Zeit an Bord gehen
Fockmast	- bei zwei- und mehrmastigen Schiffen der vordere Mast
Großrah/-mast	- untere Rah des Großmastes, das ist der mittlere Mast auf einem dreimastigen Segler
Hafenlotse	- Lotse (ortskundiger Berater), der vor dem Hafen an Bord geht und das Schiff in den Hafen bis zum Liegeplatz bringt
Kalmengürtel	- Schwachwindzonen auf den Weltmeeren
Kap Hoorn	- südlichster Punkt Südamerikas. Von allen Seeleuten wegen seiner häufig starken Stürme gefürchtet
Kollision	- Zusammenstoß
Laderaum	- Räume innerhalb eines Schiffes, in denen die Ladung verstaut wird
Logbuch	- Schiffstagebuch
Lotsgeld	- Gebühr für die Dienste des Lotsen
Meßbrief	- von einer Schifffahrtsbehörde ausgestellte Urkunde über die amtliche Vermessung und Registrierung eines Schiffes
Musterrolle	- Schriftstück/Nachweis über alle an Bord befindlichen Seeleute
Navigation	- Bestimmung des Kurses und dessen Einhaltung auf See- und Luftfahrzeugen
Rah	- hier: waagrecht am Mast angebrachtes Rundholz zur Befestigung der Segel (Rahsegel)
rammen	- stoßen, kollidieren
Schiffsjunge	- unterster Dienstgrad an Bord; Einstieg in die seemännische Laufbahn
Schoner	- zwei- oder mehrmastiges Schiff; alle Masten führen Schratsegel. Der Fockmast ist bei einem Zweimast-Schoner kürzer als der Großmast
Schratsegel	- alle direkt am Mast gesetzten Segel, die auch in der Längsrichtung des Schiffes geführt werden können
"Schwarze Gang"	- Spezialkommando des Zolls zur Durchsuchung von Schiffen
SOS	- Save our Souls - internationaler Notruf auf See
Starkwind	- Windstärken 6 bis 8 Beaufort
stauen	- Ladung sachgemäß und seefest in den Laderäumen verpacken. Hier: umstauen = Ladung während der Reise an Bord neu packen
Sturm	- Windstärken 9 bis 11 Beaufort
Takelage	- Masten, Rahen, Segel und die dazugehörigen Leinen eines Segelschiffes
Tee-Clipper	- legendäre Schnellsegler, transportierten u.a. die ersten wertvollen chinesischen Tee-Ernten eines Jahres von Shanghai nach London
Trampschiff	- Frachtschiff, das nicht regelmäßig eine bestimmte Route fährt, "Vagabund" auf allen Weltmeeren
Vollschiff	- drei- oder mehrmastiges Schiff, jeder Mast trägt einen vollen Satz Rahsegel
Wachoffizier	- der Offizier der im Dienst befindlichen Wache

## Impressum

©-1987 Verlagshaus Die Barque GmbH, Hamburg

*"Windjammer" einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne die Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung/Verarbeitung in elektronischen Systemen.*

Redaktion: Rüdiger M. Wöllert, Barsbüttel b. Hamburg • Illustration der Spielschachtel: Kurt Schmischke, Hamburg  
Illustration des Spielbrettes: Hinnerk Bodendiek, Hamburg • Layout, Graphik und Satz: Yacht Photo Service, Hamburg  
Lithographie: Neue Repro GmbH, Norderstedt b. Hamburg • Gesamtherstellung: Otto Maier Verlag, Ravensburg

Printed in Germany

