

Der Hexenball

oder Die Krötengören Suppe



Im Schloss zu den Vier Haaren ist ein grosser Ball angekündigt. KARABOSSA will sich aus der Welt der Zauberei zurückziehen. Nach mehreren Jahrhunderten in dieser Welt ist sie müde geworden und will sich nun in einen kleinen Winkel der Hölle zur Ruhe setzen. Sie hat alle Hexen des Reiches eingeladen, um die neue Hexenkönigin zu krönen.

Um ihre Nachfolge anzutreten, hat KARABOSSA die sechs mächtigsten Hexen des Reiches ausgewählt : Julia Haariges Kinn, Antonia Krummer Buckel, Mathilda Krumme Nase, Ursula Pustel, Hilda Schielauge und Hanna Fauler Atem.

Nur eine Hexe wird ihre Nachfolgerin werden, und zwar die stärkste und schlaueste. Jede Hexe besitzt Krötengören, kleine wertvolle Tiere, die den Zauber, dessen die Hexen sich bedienen, herstellen. Die Macht jeder Hexe hängt von der Zahl der Krötengören, die sie besitzt, ab.

Um zur Königin der Hexen gekrönt zu werden, muss man versuchen die Krötengören der anderen Hexen hinauszwerfen, damit diese so ihre Zauberkräft verlieren.





Hilda Schielaug

SPIELZIEL

Der Spieler, der noch mindestens ein Krötengör besitzt, nachdem alle Krötengören der anderen Spieler rausgeworfen wurden, hat gewonnen.

SPIELMATERIAL

Das Spiel enthält :

- 121 Karten
- 6 Hexentafeln
- 60 Krötengören-Steine
- 1 Schwarzer Kater für die Tischrunde
- 1 KARABOSSA Figur und ihr Sockel
- 25 Scherz-Steine
- 1 Regelheft

Anmerkung : Die Scherz-Steine kommen nur bei der höchsten Schwierigkeitsstufe zum Einsatz.

SPIELER UND SPIELDAUER

Beim "Hexenball" treffen sich 3 bis 6 Spieler für eine Spieldauer zwischen 30 und 45 Minuten.

DIE ZAUBERTRANK - KARTEN UND DIE VERHEXUNGS - KARTEN

Das Spiel enthält 2 Arten von Karten : 84 "Zaubertrank-Karten" und 37 "Verhexungs-Karten".

• Die "Zaubertrank - Karten" haben 5 verschiedene Farben : grau, blau, grün, gelb, rot. Die Kraft jeder Karte hängt davon ab, ob diese Farbe mehr oder weniger häufig vorkommt. Je seltener eine Farbe ist, umso grösser ist ihre Macht im Spiel.

"Zaubertrank-Karten"

- 3 sehr seltene graue Karten ;
- 8 seltene blaue Karten ;
- 15 häufig vorkommende grüne Karten ;
- 23 sehr häufig vorkommende gelbe Karten ;
- 35 gewöhnliche rote Karten.

Auf den "Hexentafeln" ist die Anzahl der Karten in den verschiedenen Farben angegeben.

• Die "Verhexungs-Karten" dienen dazu einen besonderen Zug auszuführen. Sie kommen mehr oder wenig häufig vor und sind in drei verschiedene Schwierigkeitsstufen eingeteilt.

"Verhexungs-Karten"

- 22 Karten mit einer weissen Flasche (A)
- 12 Karten mit einer weiss-schwarzen Flasche (B)
- 3 Karten mit einer schwarzen Flasche (C)



(A)



(B)



(C)

Jede "Verhexungs-Karte" gibt die Wirkung an, die sie auslöst.

SPIELVORBEREITUNG SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Das Spiel hat drei verschiedene Schwierigkeitsstufen. Vor Spielbeginn entscheiden die Spieler, ob sie die einfache Stufe wollen, (für die Jüngsten und die Anfänger), die mittlere oder die schwierige (für geübte Spieler und Experten).

1) **Einfache Stufe** : man spielt mit allen "Zaubertrank-Karten" und man fügt die "Verhexungs-Karten" mit der weissen Flasche hinzu.

2) **Mittlere Stufe** : man spielt mit allen "Zaubertrank-Karten" und man fügt die "Verhexungs-Karten" mit der weissen Flasche und die mit der weiss-schwarzen Flasche hinzu.

3) **Schwierige Stufe** : man spielt mit allen "Zaubertrank-Karten" und mit allen "Verhexungs-Karten", das heisst mit der weissen, mit der weiss-schwarzen und mit der schwarzen Flasche.

DIE KARTEN VERTEILEN

Jeder Spieler wählt eine der 6 Hexen und nimmt 10 Krötengören, die er in die Truhe seiner Hexentafel legt.



Anmerkung : Wenn das Spiel nicht so lange dauern soll, kann man beschliessen, dass jede Hexe nur 5 oder 6 Krötengören bekommt.

Die Karten, deren Anzahl von der ausgewählten Schwierigkeitsstufe abhängt, werden gemischt und verdeckt verteilt. Jeder Spieler erhält 10 Karten, die er auf Hand nimmt.



Mathilda Krumme Nase



Ursula Pustel



Die restlichen Karten kommen als Stapel verdeckt auf den Tisch.

Im Laufe des Spieles, werden Karten abgelegt, die dann offen auf einen zweiten Stapel kommen. Dann bestimmt man wer anfängt.

DER ERSTE SPIELER

Der erste Spieler ist der jüngste Spieler. Er bekommt den schwarzen Kater und legt ihn so vor sich hin, dass alle Spieler genau erkennen können, ob es sich um die erste Tafelrunde (1) oder um die zweite Tafelrunde (2) handelt. Er bekommt auch KARABOSSA. Dann kann das Spiel beginnen.

SPIELABLAUF

Der Hexenball verläuft in mehreren Partien. Jede Partie besteht aus 3 gesonderten Phasen:

- Phase I : der Grosse Sabbat
- Phase II : Erste Tafelrunde
- Phase III : Zweite Tafelrunde

EINE PARTIE

PHASE I : DER GROSSE SABBAT

Man bestimmt den ersten Spieler. Bei Spielbeginn ist es der jüngste Spieler, bei der zweiten Partie ist es sein Nachbar zu seiner Linken und so weiter. Alle Karten, die abgelegt wurden, werden mit den noch übriggebliebenen Karten des Stapels vermischt. Dann können alle Spieler Karten nachziehen, gemäss der Anzahl von Krötengören, die sie noch in der Truhe haben, aber nur bis zu 10 Karten.

Beispiel 1 : Es bleiben Dir 4 Karten auf der Hand und Du hast noch 3 Krötengören. Du ziehst also 3 Karten nach (zusammen 7).

Beispiel 2 : Es bleiben Dir 6 Karten auf der Hand und Du hast noch 5 Krötengören. Du ziehst also 4 Karten nach (zusammen 10). Ein Spieler, der noch 10 Karten (oder mehr, was durchaus möglich ist) auf der Hand hält, zieht natürlich keine Karten nach.

Anmerkung : Bei Spielbeginn fällt diese Phase aus, weil man ja weiss, wer beginnt und weil alle Spieler 10 Karten auf der Hand halten.

PHASE II : ERSTE TAFELRUNDE

Im Uhrzeigersinn erhält jeder Spieler, wenn er am Zug ist, KARABOSSA, die er vor sich hinstellt. So steht Karabossa immer vor dem

Spieler, der regulär am Zug ist. Dieser greift eine Hexe an, mit den Karten "Verhexung" und "Zaubertrank". Am Ende der Tafelrunde landet KARABOSSA wieder beim ersten Spieler. Dieser dreht den schwarzen Kater so um, dass alle Spieler nun erkennen, dass es sich fortan um die zweite Tafelrunde handelt.

PHASE III : ZWEITE TAFELRUNDE

Diese zweite Tafelrunde wird genauso gespielt wie die erste. Am Ende der Tafelrunde landet KARABOSSA wieder beim ersten Spieler und damit endet die Partie. Man geht dann zu einer neuen Partie über, beginnt mit Phase I usw.

WIE SPIELT MAN ?

Ein Spieler muss immer angreifen, er kann nicht nach Belieben passen.

Der Besitzer von KARABOSSA kündigt laut an welche Hexe er angreifen will, indem er ihren Namen sagt und seine Karten offen auslegt.

Angriff

Der Angreifer darf 1, 2 oder höchstens 3 Karten auslegen.

Spielt er 1 Karte, muss es 1 "Zaubertrank-Karte" sein.

Spielt er 2 Karten, dann können es 2 "Zaubertrank-Karten" sein (es ist möglich, dass sie in verschiedenen Farbe sind), oder 1 "Zaubertrank-Karte" und 1 "Verhexungs-Karte".

Spielt er 3 Karten, dann müssen es 2 "Zaubertrank-Karten" (eventuell in verschiedenen Farben) und 1 "Verhexungs-Karte" sein;

Die ausgelegten "Verhexungs-Karten" sind nur die Karten, die im Angriff erlaubt sind. (Siehe auch Karten-Index)

Zuerst wird die Zauberformel der "Verhexungs-Karte" ausgeführt, wodurch alles geändert werden kann.

Dann geht(gehen) die angegriffene(n) Hexe(n) zur Verteidigung über.

Verteidigung

Der Verteidiger muss parieren, indem er seine Karten auch offen vor sich ablegt.

Es ist möglich, dass er den Angriff ganz einfach abwehrt, wenn er die entsprechende "Verhexungs-Karte" besitzt.





Julia Haariges Kinn



Antonia Krummer
Buckel



Hanna Fauler Atem



Ist dies nicht der Fall, dann muss er den Angriff parieren. Ein Angriff wird pariert mit "Zaubertrank-Karten" (1 oder 2), die in derselben Farbe sein müssen, wie die Karte(n) des Angriffs.

Der Verteidiger kann, nach Belieben, auch noch eine "Verhexungs-Karte" ablegen, unter der Bedingung, dass diese Karte in der Verteidigung erlaubt ist (Siehe auch Karten-Index). Dann wird die Zauberformel dieser Karte ausgeführt.

Wenn die Verteidigung nicht gelingt, verliert die angegriffene Hexe ein Krötengör, das sie aus ihrer Truhe nimmt und neben ihre Hexentafel legt.

Aufgepasst : Der erfolgreiche Spieler, entweder der Angreifer oder der Verteidiger, nimmt 1 Karte vom verdeckten Stapel. Ein Spieler kann nur 1 Karte nehmen, auch wenn es sich um einen mehrfachen Angriff handelt (siehe Karten-Index).

Dann kommen alle abgelegten Karten auf den offenen Stapel.

LAUTES VORLESEN DER KARTEN

Wenn ihr die Karten "Zaubertrank" und "Verhexung" ausspielt, müsst ihr immer die Zauberformel laut vorlesen (Schwarze-Katzen-Suppe, Fliegendes-Kaninchen-Feder, Hoppla hier komm ich usw.), sonst hat sie keine Wirkung. Wenn ihr euch bei der Zauberformel verspricht, dann ist dieser Zug einfach ungültig.

In diesem Fall, muss der Spieler seine "Verhexungs-Karten" ablegen, die "Zaubertrank-Karten" darf er wieder auf Hand nehmen und er muss passen. Es sind die Mitspieler, die aufpassen und auf den Versprechungsfehler aufmerksam machen müssen. Wird der Fehler nicht wahrgenommen, darf der Spieler ungehindert seinen Zug ausführen.

Eine "Spassvogel-Kobold-Karte" wird immer gespielt, auch wenn der Spieler sich versprochen hat.

NICHT GENUG KARTEN MEHR

Ein Spieler, sei es im Angriff oder in der Verteidigung, der nur noch 2 Karten in der Hand hat, nimmt 2 andere vom Stapel, aber vor oder nach dem Angriff, nie während desselben.

Ein Spieler, sei es im Angriff oder in der Verteidigung, der keine "Zaubertrank-Karte" mehr hat, legt zwei "Verhexungs-Karten" offen ab, und nimmt 2 andere vom Stapel. Er wiederholt dies so oft, bis er wieder spielen kann.

Merke Dir : Eine "Spassvogel-Kobold-Karte" kann hierbei abgelegt werden. Alle abgelegten Karten müssen für alle sichtbar sein.

Zu jedem Zeitpunkt, kann ein Spieler einen anderen fragen, wieviel Karten dieser auf der Hand hat.

RAUSWURF EINER HEXE

Eine Hexe scheidet aus dem Spiel aus, wenn alle ihre Krötengören getötet worden sind.

Der Spieler legt alle seine Karten ab und dreht seine Hexentafel um. War der ausgeschiedene Spieler am Zuge, dann führt sein Nachbar zu seiner Linken, das Spiel fort.

Demzufolge kann ein Hexenball, der mit 6 Hexen begonnen hat, mit 5, 4, 3 oder sogar 2 Spieler fortgeführt werden, bis zum Sieg der Hexe, die jetzt die neue Hexenkönigin ist.

OPTION

(Stufe : schwierig)

Wenn eine Hexe aus dem Spiel scheidet, muss sie dem Spieler, der sie rausgeworfen hat, ihre Karten übergeben. Dieser kann dann nach Belieben Karten austauschen ; aber er muss dieselbe Anzahl Karten als vor dem Austausch auf der Hand halten.

ANMERKUNG

Wenn ihr euch für die schwierige Stufe entschieden habt, dann dürft ihr nicht vergessen im Karten-Index die zusätzlichen Regeln, die mit den Karten "schwarze Flasche" und den "Scherz-Steinen" zusammenhängen, zu lesen.



ZUSAMMENFASSUNG DER KARTEN

KARTENINDEX

“ZAUBERTRANK-KARTEN”

Auf den “Zaubertrank-Karten” gibt die Illustration den Inhalt des Trankes an, den Namen der Karte, sowie die Farbe der Karte, die auch ihren Seltenheitswert erkennen lässt.

Um eine “Zaubertrank-Karte” zu parieren, braucht man eine andere “Zaubertrank-Karte” in derselben Farbe, aber nicht unbedingt mit demselben Inhalt.

Je weniger “Zaubertrank-Karten” es im Spiel gibt, desto schwieriger sind sie abzuwehren, das heisst, dass sie im Spiel sehr mächtig sind. Hier folgt der Seltenheitswert der “Zaubertrank-Karten” – von selten bis häufig – : GRAUE Karte, BLAUE Karte, GRÜNE Karte, GELBE Karte, ROTE Karte.

“VERHEXUNGS-KARTEN”

Diese Karten sind auch mehr oder weniger selten. Hier ist eine Zusammenfassung mit ihrer jeweiligen Anzahl (Zahl in Klammern), ihrem Schwierigkeitsgrad und einigen Erklärungen über ihre Wirkungen.



EINFACHE STUFE GRUNDSPIEL, KARTEN MIT DER WEISSEN FLASCHE

Wird nur im ANGRIFF gespielt

ZAUBEREI (4) :



Du greifst alle Spieler zusammen an. Die Verteidiger, denen es gelingt zu parieren, bekommen 1 Karte. Der Angreifer bekommt 1 Karte, wenn wenigstens ein Verteidiger erfolglos ist. Aufgepasst ! Der

Angreifer bekommt nur 1 Karte, auch wenn mehrere Verteidiger nicht abwehren können.

Wird nur in der VERTEIDIGUNG gespielt

BESEN, RAUS ! (3) :



Diese Karte erlaubt es, einem Angriff auszuweichen, indem man ihn auf einen beliebigen Mitspieler lenkt, ausser auf den Angreifer. Aber der angegriffene Spieler kann, falls er sie besitzt, dieselbe Karte ablegen und den Angriff auf einen anderen Spieler seiner Wahl lenken, ausser auf denjenigen, der ihm den Angriff beschert hat. So kann der Angriff auf den Spieler, der ihn als erster eingesetzt hat, zurückkommen, nachdem er zweimal abgewiesen wurde.

ABRACADABRA (5) :



Diese Karte spielt die Rolle eines Jokers und kann irgendeine fehlende “Zaubertrank-Karte” ersetzen, ausser einer grauen. Wird im ANGRIFF oder in der VERTEIDIGUNG gespielt

ZAUBERSCHATZ (5) :



Diese Karte erlaubt es 2 Karten vom Stapel zu nehmen. Man spielt sie im Angriff und in der Verteidigung, sowie wenn eine Karte “Zauberei” oder “Spass-vogel-Kobold” gespielt wird, damit man mit Hilfe dieser

2 Karten besser parieren kann. Wird VOR einem Angriff gespielt





HOPPLA, HIER KOMM' ICH (2) :



Diese Karte erlaubt es anstelle eines anderen Spielers zu spielen und ihm so seinen Zug in einer Runde wegzunehmen. So kannst Du, durch das Ablegen dieser Karte, zweimal in derselben

Runde spielen. Diese Karte legst Du ab, wenn der Spieler **KARABOSSA** erhält, bevor er spielt : nachher ist es zu spät. Nachdem Du anstelle des **KARABOSSA**-Besitzers gespielt hast, geht die Tafelrunde regulär weiter. Das heißt, der Spieler zur Linken desjenigen, der seinen Zug verloren hat, erhält **KARABOSSA**.

Man kann diese Karte nicht gegen einen Spieler einsetzen, der sie soeben selbst gespielt hat.

Wird **WÄHREND** des Angriffs gespielt



SPIEGLEIN AN DER WAND (3) :



Diese Karte erlaubt es einen Angriff zu verdoppeln, auch wenn er nicht unbedingt gegen Dich gerichtet ist und zwar auf einen Spieler Deiner Wahl. Aber dieser Spieler darf weder der Angreifer noch der Verteidiger

sein. Man muss zuerst den normalen Angriff parieren, dann den verdoppelten Angriff, auch wenn der Spieler, der den verdoppelten Angriff veranlasst hat, soeben ausgeschieden ist. Wenn der verdoppelte Angriff gelingt, vergiss nicht Dir 1 Karte zu nehmen. Ebenso darf der erfolgreiche Verteidiger sich 1 Karte nehmen.

Diese Karte kann zu irgendeinem Zeitpunkt während eines Angriffs gespielt werden.



MITTLERE STUFE KARTEN MIT DER SCHWARZ-WEISSEN FLASCHE

Wird nur im **ANGRIFF** gespielt

ZAUBERBANN (1) :



Diese Karte erlaubt es ein Krötengör des Gegners einzufangen, anstatt es zu töten. Das eingefangene Krötengör ersetzt eines Deiner getöteten Krötengören ; es benimmt sich fortan wie Deine eigenen

Krötengören.

Man kann nicht mehr als 10 Krötengören besitzen. Der neue Besitzer kann dieses Krötengör töten, wenn er einen Verlust hat ; in diesem Fall gibt er es seinem früheren Besitzer zurück, für den es dann ein totes Krötengör ist.

GESPENST (1) :



Diese Karte erlaubt es 2 Krötengören des Verteidigers zu töten, anstatt nur eines. Aber, sollte der Verteidiger erfolgreich parieren, dann verlierst Du selbst ein Krötengör.

Wird nur in der **VERTEIDIGUNG** gespielt

ZAUBERSTAB (2) :



Diese Karte hebt den gegen Dich gerichteten Angriff auf und der Angreifer verliert außerdem noch seinen Zug. Der Angreifer nimmt alle seine Karten zurück.

Wird im **ANGRIFF** oder in der **VERTEIDIGUNG** gespielt



WUNDERMITTEL (1) :



Diese Karte erlaubt es eins eurer toten Krötengören wieder lebendig zu machen.

ZAUBERTRICK (1) :



Diese Karte erlaubt es sein Spiel neu aufzubauen, das heißt man legt alle Karten ab, die man loswerden will und nimmt genau soviele vom Stapel. Die Zaubertrick-Karte selbst zählt nicht dabei.

Wird **VOR** einem Angriff gespielt

ZAUBERWONNE (4) :



Mit dieser Karte kannst Du einem Spieler, bevor Du ihn angreifst, eine Karte wegnehmen, die Du verdeckt aus seiner Hand ziehst. Diese Karte wird dann offen abgelegt. Sobald man die Zauberwonne-Karte spielt, muss man den Spieler, dem man eine Karte abgenommen hat, angreifen.

Wird **AUSSERHALB** eines Angriffs gespielt

KRISTALLKUGEL (2) :



Diese Karte erlaubt es Euch mit jedem Nachbarn eine Karte auszutauschen. Ihr könnt eine beliebige Karte abgeben, aber der Kartenwechsel erfolgt gleichzeitig, das heißt, Du kannst die Karte, die Du von einem der beiden erhältst nicht an den anderen weitergeben. Diese Karte kannst Du irgendwann während einer Tafelrunde

spielen, auch wenn Du nicht am Zuge bist, aber nie während eines Angriffs.



SCHWIERIGE STUFE KARTEN MIT DER SCHWARZEN FLASCHE

Mit diesen Karten wird ein neues Element ins Spiel aufgenommen, und zwar die "SCHERZ-STEINE". Diese Steine bringen Leben ins Spiel und verstärken gewisse Karten.

DER SCHERZ

Sehr oft sind die Hexen von kleinen Zauberwesen, wie Kobolde und Teufelchen, umgeben ; diese kleine Wesen lieben es den Menschen, aber auch den Hexen, Streiche zu spielen. Sie machen Scherze, indem sie die Zaubertränke der Hexen vermischen ohne zu wissen was daraus entstehen kann : das Resultat kann ganz schrecklich sein.

Man fügt dem Spiel die Karten "SPASSVOGEL-KOBOLD" und "TEUFELCHEN" bei.

Um den "SCHERZ" zu spielen, legt man alle "SCHERZ-STEINE" in eine undurchsichtige Schale und vermischt sie gründlich. Die Scherz-Steine sind die Zaubertränke, die der Kobold oder das Teufelchen vermischt hat. Die zwei weissen Steine sind Jokers und bedeuten, dass der Kobold oder das Teufelchen sich geirrt hat und nichts hinzugefügt hat.

Ein "SCHERZ" wird gespielt, wenn ein Spieler eine Spassvogel-Kobold- oder eine Teufelchen-Karte ablegt. Er nimmt dann 2 Steine aus der Schale, ohne hinzusehen. Er legt sie so vor sich hin, dass alle sie sehen können. Dann wird das Spiel der abgelegten Karte entsprechend fortgesetzt (siehe weiter unten). Wenn ein Spieler die zwei weissen Steine zieht, ist der SCHERZ



gescheitert und der Spieler verliert seinen Zug.

SPASSVOGEL-KOBOLD (2) :



Der Spieler, der diese Karte besitzt, muss sie spielen wenn er am Zuge ist, vor einem Angriff. Er nimmt, ohne hinzusehen, zwei SCHERZ-STEINE aus der Schale. Der SCHERZ muss so

pariert werden, als wäre es ein Angriff gegen ihn selbst. Gelingt es dem Spieler zu parieren, dann ist der Scherz zu Ende, aber der Spieler nimmt keine neue Karte vom Stapel für seine erfolgreiche Verteidigung. Er spielt normal weiter, indem er angreift.

Will oder kann der Spieler den SCHERZ nicht parieren, dann verliert er ein Krötengör und der Scherz greift alle Spieler an, einen nach dem anderen, im Uhrzeigersinn, bis ein Spieler instande ist dem SCHERZ ein Ende zu setzen.

Kann niemand den SCHERZ parieren, dann endet er von selbst, wenn er auf den Spieler, der ihn ausgelöst hat, zurückkommt.

In beiden Fällen setzt immer der Nachbar zur Linken des Spielers, der den Scherz ausgelöst hat, das Spiel fort.

Nur die Karte "ZAUBERSCHATZ" kann bei einem SCHERZ eingesetzt werden.

TEUFELCHEN (1) :



Diese Karte erlaubt es 1 Krötengör bei jedem Spieler zu töten.

Der Spieler nimmt, ohne hinzusehen, 2 "SCHERZ-STEINE" und muss den Angriff parieren. Gelingt es ihm, so tötet er ein Krötengör bei jedem Spieler. Scheitert er, so

verliert er 1 Krötengör. Nimmt er 2 weiße Steine, ist der SCHERZ zu Ende.

Diese Karte ersetzt den normalen Angriff des Spielers. Ist der SCHERZ zu Ende, dann ist sein Zug vorbei.

Ratschläge

Der Hexenball ist ein strategisches Spiel. Die Karten dienen sowohl zum Angriff, als auch zur Verteidigung, die Karten in derselben Farbe erlauben es den Angriff abzuwehren. Man verliert nur Krötengören, wenn man verteidigt, fast nie wenn man angreift. Also zögert nicht anzugreifen, aber passt immer auf, dass ihr genug Karten in der Hand habt, um euch zu verteidigen.

Der Autor

Pascal BERNARD wurde 1972 geboren und lebt in Paris. Er ist Diplom-Architekt und schon immer konnte er sich für Cartoons und Geschichte begeistern. Dieses Interesse, zusammen mit einer äusserst regen Phantasie, haben es ihm erlaubt mehrere Spiele in Frankreich zu veröffentlichen : Jeanne d'Arc 1429*, Azteka, Le Bal des cochons de l'espace und Revolution.

*Auch in Deutschland erhältlich

Illustration : Pascal BERNARD

Grafik : Asmodée

Redaktionelle Bearbeitung : TILSIT Editions

Herstellung : G.D. Productions

Der Autor dankt den vielen Testspielern und insbesondere Nathalie BRIE, Sylvain GARET, Anton MONSEF und Stéphane COLLON.

Übersetzung : Marie DONZEL

Art.-Nr. 2990301.D CE

© 1999 TILSIT Editions

37 route de Versailles

F-91160 Champlan

ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN FRANCE

TILSIT
ÉDITIONS