

# DIE SCHLACHTEN VON WESTEROS

EIN BATTLELORE™ SPIEL



HERREN DER  
FLUSSLANDE

SPIELREGEL UND  
SCHLACHTSZENARIEN

# HERREN DER FLUSSLANDE

Diese Erweiterung für *Die Schlachten von Westeros (SvW)* enthält weitere Truppen und Kommandeure, welche die Spieler ihren Armeen hinzufügen können. Zusätzlich zu den neuen Regeln und Komponenten enthält die Erweiterung auch drei neue Schlachten und ein neues Scharmützel. Wie immer kann man mit dem Inhalt dieser Box auch eigene Szenarien entwerfen und spielen.

## SPIELMATERIAL

- Diese Spielanleitung mit Schlachtszenarien
- 32 Plastikfiguren, bestehend aus:
  - » 9 Tully-Flussreiter (hellbraun)
  - » 12 Tully-Langbogenschützen (hellbraun)
  - » 8 Krieger von 'Wanderers Ruh' (hellbraun)
  - » 3 besondere Kommandeure des Hauses Tully (dunkelgrau)
- 32 grüne Figurensockel, bestehend aus:
  - » 22 quadratischen Sockeln
  - » 10 rechteckigen Sockeln
- 12 Fahnenstangen aus Plastik
- 2 Bögen Flaggenaufkleber
- 30 Karten, bestehend aus:
  - » 3 Kommandeurkarten
  - » 15 Kommandokarten
  - » 3 Einheiten-Übersichten
  - » 1 Scharmützel-Übersicht
  - » 6 Scharmützel-Aufbaukarten
  - » 2 Initiativkarten
- 12 Spielplanauflagen
- 3 Kommandeurscheiben
- 7 Händlerkarrenmarker
- 3 Außenpostenmarker
- 3 Marker Versteckte Furt

Die Figuren sollten in die unten abgebildeten Sockel passen. Es empfiehlt sich, beim Zusammenbau der Figuren etwas Plastikleber zu benutzen. Damit wird verhindert, dass sich die Figuren im Spiel von ihren Sockeln lösen.



## DIESE ERWEITERUNG VERWENDEN

Die Schlachtszenarien geben an, wann das hier enthaltene Spielmaterial verwendet wird. Es wird genau wie das Material aus dem *SvW*-Basisspiel eingesetzt. Einzige Ausnahme sind die Initiativkarten, die optional bei Schlachten oder Scharmützeln eingesetzt werden können.





## ALLIIERTE ARMEEN

Der Begriff **Alliiertes** gilt für Kommandeure oder Einheiten, deren Hauswappen auf ihrer Übersichtskarte nicht mit dem Wappen auf der Kommandotafel ihres Spielers übereinstimmen. In dieser Box befinden sich Alliierte Kräfte des Hauses Tully und der Männer unter dessen Banner.

Alliierte Armeen bieten den Spielern die Möglichkeit, ihr **Haupthaus** mit anderen Häusern zu verstärken. Als Haupthaus gilt das Haus, dessen Symbol sich auf der Kommandotafel des Spielers befindet. Alliierte Einheiten sind an ihrer hellbraunen Figurenfarbe erkennbar, während Kommandeure (dunkelgrau) anhand des Wappens auf ihrer Kommandeurskarte identifizierbar sind.

Alliierte Einheiten benutzen die Banner, die ihr eigenes Hauswappen zeigen. Wenn ein Spieler Alliierte Kräfte benutzt, darf sein Gegner keine Einheiten dieses Wappens benutzen.

Darüber hinaus kann ein bestimmter Kommandeur immer nur von einer Seite in eine Schlacht oder ein Scharmützel geführt werden, unabhängig von seiner Haus-Zugehörigkeit.

Ansonsten werden Alliierte Einheiten und Kommandeure genau so gehandhabt wie ihre Gegenstücke des Haupthauses.

## ALLIIERTE KOMMANDOKARTEN

Beim Zusammenstellen des Kommandodecks geht man nach den Regeln des Basisspiels vor. Man erhält dadurch einen Kartenstapel, bei dem einige Karten andere Rückseiten haben. Nach dem Mischen eines Kartendecks mit Alliierten-Karten sollte daher der Mitspieler einmal abheben.

## ALLIIERTE SCHARMÜTZELKARTEN

Wie bei den kommandeursspezifischen Kommandokarten stellen auch die Rückseiten der Alliierten Scharmützelkarten das Wappen des Alliierten Hauses dar. Nach der Auswahl einer Scharmützel-Aufbaukarte darf jeder Spieler einen Satz Alliierten Scharmützelkarten nehmen, die er zusätzlich zu den Scharmützelkarten seines Hauses spielen kann. Der Spieler mit dem Streitkolben darf zuerst aussuchen.

Wenn man Kommandeure wählen soll, darf man diese von allen Kommandeuren seines Haupthauses und/oder des Alliierten Hauses nehmen. Dann werden alle Scharmützel-Aufbaukarten gemischt (vom Haupt- und vom Alliiertenhaus), die nicht als Kommandeure gewählt wurden, um ein Deck zu bilden, aus dem dann Einheiten und Gelände ausgewählt werden. Für diese Auswahl zieht man die Karten von der *Unterseite* des Decks.

## ERSETZUNGSREGEL FÜR SCHARMÜTZEL

Beim Zusammenstellen der Kräfte für ein Scharmützel kann es vorkommen, dass einem Spieler durch die Karten mehr Truppen einer bestimmten Art zur Verfügung stehen, als vorhanden sind. Falls das passiert, kann der Spieler Einheiten gleicher Klasse von seinem Haupthaus als Ersatz nehmen.



## NEUE KOMMANDEURE

Um dem Spieler noch mehr taktische Optionen zu bieten, enthält die Erweiterung drei neue Tully-Kommandeure, die als Alliierte Kommandeure mit jedem anderen Haus zusammen eingesetzt werden können.

Für jeden dieser Kommandeure liegt dieser Box eine neue Kommandeurkarte bei. Außerdem liegen für jeden Kommandeur jeweils fünf spezielle Kommandokarten bei, die dann benutzt werden, wenn dieser Kommandeur an einer Schlacht teilnimmt (sie werden gemäß der Spielanleitung des Basisspiels verwendet).

**Da die besonderen Kommandokarten der Kommandeure einer Alliierten Armee eine andere Rückseite haben als die Karten des Haupthauses eines Spielers, sollte man unbedingt so vorgehen:** Nach dem Mischen der Kommandokarten muss ein Spieler, der Alliierte Kommandeure benutzt, seinen Kartenstapel einmal vom Gegner abheben lassen.

## Edmure Tully



Edmure Tully hält Hof in Riverrun, dem Hauptsitz der Flusslande. Er befehligt das Kriegsheer von Riverrun und ist ein wertvoller Alliiertes, wenn es darum geht, Schlachten südlich des als Neck bekannten sumpfigen Nadelöhrs zu schlagen.

**Fähigkeit der Einheit:** Loyale Anhänger von Tully folgen blind den Anweisungen Edmures, des Herrn von Riverrun. Wenn sie befehligt wird, kann Edmures Einheit den an sie gerichteten Befehl übergehen und stattdessen eine benachbarte **Tully**-Einheit befehligen (egal, ob aktiv oder nicht). Diese darf sich bewegen *oder* angreifen. Die befehligte Einheit *sowie* Edmures Einheit sind danach aktiv.

**Fähigkeit, wenn „ungebunden“:** Edmure hat außerdem die Fähigkeit, einen Pfeilhagel durch **Tully**-Fernkämpfer auszulösen. Die Karte wird umgedreht, um eine gegnerische Einheit innerhalb von Edmures Sichtlinie als Ziel zu bestimmen. **Tully**-Fernkämpfer (egal, ob aktiv oder nicht) innerhalb Reichweite des Ziels führen einen einzelnen Angriff mit einem Würfel weniger darauf aus, unabhängig von der Sichtlinie. Die Angriffe werden einzeln ausgewertet.

## Brynden Tully



Brynden Tully, bekannt unter dem Namen „Der Blackfish“, ist ein fähiger Kommandeur, der seine Ortskenntnis immer zu seinem Vorteil einsetzt. Jedoch ist seine Kommandofähigkeit eingeschränkt, da er sich vom Haus Tully wegen der Missachtung eines Befehls zur Vermählung entfremdet hat.

**Fähigkeit der Einheit:** Der Reiter-Kommandeur Brynden kann seine Einheit situationsunabhängig äußerst schnell bewegen. In der Kommandophase darf Bryndens Einheit die normalen Bewegungsregeln ignorieren und sich durch die Felder jeglicher eigenen Einheiten bewegen, vorausgesetzt, die Bewegung endet auf einem freien Feld.

**Fähigkeit, wenn „ungebunden“:** Brynden ist geschickt darin, seine eigenen Einheiten zur Tarnung seiner Manöver zu benutzen. Wenn man seine Karte vor der Bewegung umdreht, erhält Bryndens Einheit einen zusätzlichen Angriffswürfel pro eigener Einheit, durch deren Feld er sich in diesem Zug bewegt.

## Marq Piper



Marq Piper, der ungestüme Herr von Burg Pinkmaiden hat sich einen Namen als Kommandeur mit Blitzangriffstaktiken gemacht. Doch sein keckes Auftreten und seine jugendliche Überheblichkeit verhindern, dass ihn alle Truppen wirklich ernst nehmen, was seine Kommandofähigkeiten weniger effektiv macht.

**Fähigkeit der Einheit: Flussgeboren.**

**Fähigkeit, wenn „ungebunden“:** Da er seine Jugend an den Ufern des Trident und seiner Nebenflüsse verbrachte, hat Marq dort Verbündete unter seinem Kommando, die ihm eine rasche Bewegung entlang von Flüssen durch entsprechende Transportmöglichkeiten verschaffen. Seine Karte kann umgedreht werden, nachdem Marq seine Bewegung benachbart zu einem Flussfeld beendet hat. Seine Einheit wird dann auf ein beliebiges freies Feld gesetzt, das benachbart zu einem beliebigen Flussfeld desselben Flusses ist.



## NEUE EINHEITEN

Die Spezialeinheiten des Hauses Tully können eingesetzt werden, um Gegner durch neue Stärken und Eigenschaften zu überraschen.

Jede Einheit verfügt über eine Einheiten-Übersicht, welche die Eigenschaften der Einheit aufschlüsselt. Diese Karten funktionieren wie die Einheiten-Übersichten aus dem **SvW**-Basisspiel.

## Tully-Flussreiter



The image shows a unit card for 'Tully-Flussreiter'. The card features a blue and red wavy pattern on the left and a small illustration of a knight on horseback on the right. The text on the card is as follows:

TULLY-FLUSSREITER		
Tully-Reiter FLUSSGEBOREN NACHSETZEN 3		
RANG	BEFEHLS- OPTIONEN	ANGRIFFS- WURFEL
	BEWEGEN 1 UND ANGRIFF	2
	BEWEGEN 3 UND ANGRIFF ODER BEWEGEN 4	3
	BEWEGEN 5 UND ANGRIFF	4

Die Flussreiter-Kavallerie des Hauses Tully besteht im Wesentlichen aus Scouts, die in den Sumpfgewässern aufgewachsen sind, aus denen die Flusslande bestehen. Als **Flussgeborene** Reiter sind sie in der Lage, versteckte Furten zu finden. Wenn diese jedoch einmal entdeckt worden sind, kann sie natürlich auch der Feind nutzen.



## Tully-Langbogenschützen



Dank ihres ausführlichen Trainings und ihrer überlegenen Bogen zählen Langbogenschützen zu den versiertesten und tödlichsten Fernkämpfern von Westeros. Die Langbogenschützen von Haus Tully sind besonders geschickt darin, sich mit anderen Einheiten im Feld abzustimmen. Das erlaubt es ihnen, Ziele durch andere Einheiten ausmachen zu lassen, wodurch sie diese Ziele unter **Indirekten Beschuss** nehmen können. Außerdem können sie gemeinsam mit benachbarten Fernkampfseinheiten mit einem vernichtenden (Pfeil-)Hagel angreifen.

## Krieger von Wanderers Ruh'



Die Soldaten des Hauses Vance mit dem Sitz in Wanderers Ruh' sind Meister in der Taktik blitzartiger Überfälle. Da das kleine Haus Vance keine eigene Armee aufstellen kann, hat es sich den Tullys von Riverrun verschworen.

Diese Krieger sind **Raubgesindel** und können daher in kürzester Zeit mobilisiert werden. Das erlaubt es ihnen, schnell beim Gegner zuzuschlagen und ihm dabei womöglich Ressourcen abzunehmen.

## NEUE STICHWÖRTER



**Flussgeboren** – Bei der Vorbereitung nimmt sich ein Spieler, der mindestens eine Flussgeborene Einheit besitzt, die Marker „Versteckte Furt“ und legt sie in seinen Spielbereich.



Als Teil ihrer regulären Bewegung dürfen Einheiten mit dem Stichwort Flussgeboren sich auf jedes beliebige Flussfeld bewegen. Dadurch verfallen alle ihre eventuell noch verbleibenden Bewegungspunkte und sie müssen sofort einen Marker Versteckte Furt auf dieses Flussfeld legen. Sobald alle drei Marker Versteckte Furt ausgelegt wurden, dürfen Flussgeborene Einheiten in diesem Spiel keine Flussfelder mehr betreten.

Flussgeborene Einheiten ignorieren sämtliche Einschränkungen für Kampf und Bewegung, die für Furtfelder gelten (das gilt auch für Versteckte Furten).

**Hagel** – Einheiten mit dem Stichwort Hagel haben +X Würfel mehr, wenn sie einen Fernkampfangriff ausführen. X steht dabei für die Anzahl der eigenen aktiven und inaktiven Fernkampfseinheiten, die sich in ununterbrochenen Ketten benachbart zur Einheit des Hagel-Stichworts befinden.

**Indirekter Beschuss** – Einheiten mit dem Stichwort Indirektes Feuer dürfen beim Angriff ihre Sichtlinie von einer benachbarten Einheit aus bestimmen. Die Reichweite jedoch wird nach wie vor von der angreifenden Einheit aus bestimmt.

**Raubgesindel** – Einheiten mit dem Stichwort Raubgesindel können versuchen, einen Befehlsmarker des Gegners zu stehlen. Dazu würfelt der Besitzer der Raubgesindel-Einheit mit einem Würfel, nachdem diese eine gegnerische Einheit eliminiert hat. Wenn sein gewürfeltes Symbol mit einem Befehlsmarker im Befehlsvorrat des Gegners übereinstimmt, darf er sich den Marker vom Gegner nehmen und in seinen eigenen Befehlsvorrat legen.

## NEUES GELÄNDE

Mit **Herren der Flusslande** halten vier neue Geländearten Einzug in die Schlachten von Westeros: Marschland (bereits in der Erweiterung **Wächter des Nordens** eingeführt), Seen, Versteckte Furten und Vorposten.

### MARSCHLAND

**Blockiert Sichtlinie:** Nein

**Bewegung:** Eine Einheit muss beim Betreten eines Marschlandfelds anhalten. Einheiten in einem Marschlandfeld dürfen sich nur um ein Feld weit bewegen oder angreifen an Stelle ihrer normalen Befehlsoptionen.

**Kampf:** Einheiten in einem Marschlandfeld verlieren das Stichwort **Mutig**.

Fernkampfangriffe, die Einheiten in Marschlandfeldern gelten, erhalten einen Angriffswürfel zusätzlich.

**Abbrennen:** Nein

**Spezialregel:** Keine

### SEE

**Blockiert Sichtlinie:** Nein

**Bewegung:** Unpassierbar

**Kampf:** Keine Einschränkungen.

**Abbrennen:** Nein

**Spezialregel:** Karten, die Flussfelder betreffen, gelten auch für Seefelder.

### VERSTECKTE FURT

Diese Marker werden wie normale Furten behandelt, allerdings können sie nur mithilfe des Stichworts **Flussgeboren** platziert werden.

Sie unterscheiden sich durch das besondere Tully-Wappen auf ihrer Rückseite. Kein Haus außer Tully darf Versteckte Furtmarker legen, sobald sie jedoch ausgelegt wurden, dürfen sie alle Einheiten auf dem Spielplan benutzen, um den Fluss wie bei normalen Furten von beiden Seiten zu überqueren.



## VORPOSTEN

Der Vorposten ist die erste Geländeart, bei der sich eine Einheit entscheiden muss, wie sie das Gelände nutzen möchte. Dazu liegen dem Spiel runde **Vorpostenmarker** bei, die weiter unten genau beschrieben werden. Auf einer ihrer Seiten ist ein Kasernensymbol abgebildet, auf der anderen ein Turmsymbol.



Wenn eine seiner Einheiten ein Vorpostenfeld betritt, muss ihr Spieler einen Vorpostenmarker nehmen und mit der Seite nach oben auf das Feld legen, die er für seine Einheit nutzen möchte. Praktisch bedeutet das, dass er entscheidet, ob seine Einheit im Turm Position bezieht oder sich in den Gebäuden um den Turm herum niederlässt, den Kasernengebäuden.

Wenn eine Einheit ein Vorpostenfeld verlässt, egal aus welchem Grund, wird der Vorpostenmarker wieder entfernt.

Wichtig: Die Angaben zur Sichtlinie, Bewegung und zum Abbrennen bleiben immer dieselben, egal welche Seite des Vorpostenmarkers gewählt wurde.

Alle anderen Geländeeigenschaften findet man im Text zur jeweiligen Seite des Vorpostenmarkers.

**Blockiert Sichtlinie:** Ja - Erhöht.

**Bewegung:** Einheit muss beim Betreten anhalten.

**Abbrennen:** 4. Gebäude ist nach vier Brandstufen zerstört; ein Verwüstungsmarker kommt auf den Vorposten.

### KASERNENSYMBOL

**Kampf:** Einheiten auf einem Vorposten mit dem Kasernensymbol haben **Deckung 1**, außer sie sind im Kampf und der Kampfanzeiger zeigt ihr Hauswappen.



Fernkampfangreifer auf einem Vorpostenfeld mit Kasernensymbol haben maximal 2 Kampfwürfel.

**Spezialregel:** Vorpostenfelder mit Verwüstungsmarker werden wie Ebenenfelder behandelt.



## TURM-SYMBOL

**Kampf:** Einheiten auf einem Vorposten mit dem Turmsymbol dürfen nicht im Nahkampf angreifen und auch nicht im Nahkampf angegriffen werden.



Fernkampfangreifer in einem Vorpostenfeld mit dem Turmsymbol zählen 1 zu ihrer maximalen Reichweite hinzu.

Werden Ziele in einem Vorpostenfeld mit dem Turmsymbol angegriffen, müssen die Angreifer 1 von ihrer maximalen Reichweite abziehen.

Die Sichtlinie einer Fernkampfeinheit in einem Vorpostenfeld mit dem Turmsymbol wird durch andere Einheiten oder die Sichtlinie blockierendes Gelände nicht beeinträchtigt (außer Erhöht).

Eine Einheit kann keinen Rückzug aus einem Vorpostenfeld mit dem Turmsymbol durchführen und nimmt daher einen Treffer pro gegen sie gewürfeltes Moralsymbol hin.

Reiter-Einheiten dürfen die Turmsymbol-Seite des Vorpostenmarkers nicht benutzen.

## INITIATIVKARTEN TULLY (OPTIONAL)



Initiativkarten sind optionale Karten, die an Stelle der Streitkolben-Regeln aus dem SvW-Basisspiel verwendet werden können. Beide Spieler müssen der Verwendung dieser optionalen Regel zu Beginn des Spieles zustimmen, ansonsten können sie nicht verwendet werden.

Dieser Erweiterung liegen lediglich Initiativkarten für das Haus Tully bei. Da ein und dasselbe Alliierte Haus immer nur von einem Spieler in einer Schlacht benutzt werden darf, **sind zusätzliche Initiativkarten notwendig, um mit dieser optionalen Regel spielen zu können** (Initiativkarten befinden sich in anderen SvW-Erweiterungen).

Initiativkarten sorgen für eine Fähigkeit, die der Spieler mit Streitkolben auslösen kann, indem er den Streitkolben an seinen Gegner abgibt.

Vor der Schlacht oder dem Scharmützel wählt jeder Spieler eine Initiativkarte, die seinem Haus oder einem seiner gewählten Alliierten entspricht, um sie während des Spieles einzusetzen. Jeder Spieler legt seine Initiativkarte verdeckt ab. Bei der Vergabe des Streitkolbens deckt der Spieler, der den Streitkolben erhalten würde, seine Initiativkarte auf. Er sollte zur Verdeutlichung zusätzlich auch den Streitkolben an sich nehmen.

Gibt es bei der Initiative ein Unentschieden, gewinnt der Spieler, dessen Initiativkarte aufgedeckt ist.

Während des Spiels kann der Spieler der aufgedeckten Initiativkarte die darauf abgedruckte Eigenschaft einsetzen. Tut er dies, wird die Initiativkarte sofort umgedreht (wie im Text der Karte angegeben). Sein Gegner dreht darauf seine eigene Initiativkarte um. Der Initiativbonus hat nun die Seite gewechselt und auch alle mit ihm verbundenen Vorteile (man gewinnt die Initiative bei Unentschieden und kann die Eigenschaft der Initiativkarte seines Hauses nutzen).

Die beiden Initiativkarten des Hauses Tully, die in dieser Erweiterung liegen, funktionieren genau wie die bisherigen Initiativkarten, sie dürfen aber nur gewählt werden, wenn man mindestens eine Einheit oder mindestens einen Kommandanten des Hauses Tully in die Schlacht führt.

Ein Spieler, dem die Initiativkarten von mehr als einem Haus zur Verfügung stehen, wählt dennoch immer nur eine Initiativkarte.

## SCHLACHTSZENARIO-NUMMERN

Jedes Schlachtszenario verfügt zur leichteren Zuordnung über eine eigene Nummer. Diese Nummer steht vor dem Titel des Schlachtszenarios und kennzeichnet die Reihenfolge der Veröffentlichung des Szenarios in Relation zu anderen SvW-Ausgaben.

Diese Erweiterung enthält die Schlachtszenarien mit den Nummern 17 bis 19.

# CREDITS

**Spieldesign und Entwicklung:** Robert A. Kouba

Inspiziert durch das klassische Spielsystem von Autor  
Richard Borg

**Produzent:** Jason Walden

**Redaktion:** Mark O'Connor und Mark Pollard

**Grafik-Design:** Dallas Mehlhoff

**Schachtelillustration:** Tomasz Jedruzek

**Spielplanillustrationen:** Henning Ludvigsen

**Gestaltung der neuen Karten:** Nacho Molina und Niko-  
lay Stoyanov

Zusätzliche Spiel-Illustrationen von den Künstlern des  
Kartenspiels *A Game of Thrones: The Card Game*

**Figurendesign:** Andrew Olson, Nikolay Stoyanov und  
Aaron Panagos

**Figurenfotos:** Jason Beaudoin und Keith Hurley

**Zusätzliche Hintergrundtexte:** Dan Clark

**Spielertester:** „Lurkers in the Valley“-Spieltestgruppe (Ed  
Browne, Meric England, Loren Overby, Lisa Poff, und  
Vernon Wester), James Voelker, Touyee Yang, Zach Yetzer  
und Jamie Zephyr

**Künstlerische Leitung:** Zoë Robinson in Zusammenar-  
beit mit Kyle Hough

**Künstlerische Koordination:** Kyle Hough

**Leitung Schachtelillustration:** Zoë Robinson

**Produktionsleitung:** Gabe Laulunen

**Leitender Designer, FFG:** Corey Konieczka

**Leitender Produzent, FFG:** Michael Hurley

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Deutsche Bearbeitung:** Heiko Eller

**Deutsche Übersetzung:** Michael Kröhnert

**Lektorat:** Henning Kröpke

**Layout und grafische Bearbeitung der deutschen  
Ausgabe:** Heiko Eller und Michael Kröhnert

**Mit Unterstützung der World of Battlelore:** Alexander  
Willig und Marcus Baumgarten

Exklusiver Vertrieb der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger  
Spieleverlag**



Besucht uns im Internet:

[WWW.HDS-FANTASY.DE](http://WWW.HDS-FANTASY.DE)  
[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)  
[WWW.WORLDOFBATTLELORE.DE](http://WWW.WORLDOFBATTLELORE.DE)

©2010 George R.R. Martin, ©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc.,  
all rights reserved. No part of this product may be reproduced without  
specific written permission. *A Song of Ice and Fire* ©2010, used under  
License. *Battles of Westeros*, *Lords of the River*, *BattleLore*, the *BattleLore*  
logo, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are  
trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published  
by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records.  
Not suitable for children under 36 months due to small parts. Made in  
China.

