

# COMET





# Spielidee und Spielziel

Comet versetzt dich in eine ferne Vergangenheit. Dort hast du die Chance, bedrohte Tierarten zu retten, bevor ein herabstürzender Komet ihren Lebensraum endgültig verwüstet. Kannst du den Lauf der Geschichte verändern?

Der Schweif des Kometen zeichnete schon lange eine dünne Linie in den Himmel. Doch bald wird diese Linie zu bedrohlichen Feuerstreifen anwachsen, die jederzeit die Lebensgrundlage der Tiere zerstören können. Du weißt nicht, wann genau der Komet einschlagen wird – du weißt nur, dass es bald sein wird.

Nutze die dir verbleibende Zeit, um möglichst viele Tiere in die sichere Höhle zu bewegen. Die Jungtiere, die du schlüpfen lässt, sind für ihre Bewegungen auf deine Retter angewiesen. Hast du sie jedoch einmal in Sicherheit gebracht, werden sie dich mit ihren Fähigkeiten bei folgenden Rettungen unterstützen.



## Spielmaterial



1 Regelwerk



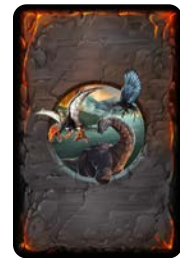
100 Silberne Karten



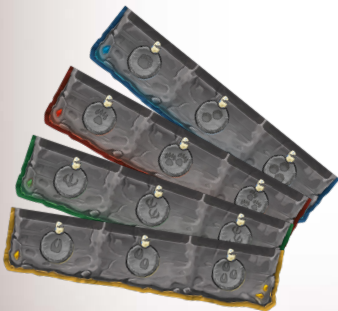
50 Goldene Karten



1 Kometenkarte



10 Heldenkarten



4 Retter-Tableaus



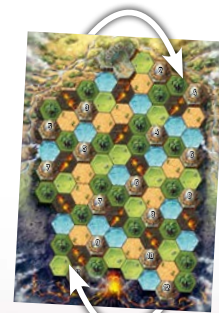
1 Mammut



1 Riesenschildkröte



12 Retter-Spielsteine  
in 4 verschiedenen Farben



1 Doppelseitiges Spielbrett

## Übersicht Tierkarten

Tierkarten sind die häufigste und wichtigste Kartenart im Spiel. Alle silbernen und die meisten goldenen Karten sind Tierkarten. Die Tiere auf den goldenen Karten haben stärkere Fähigkeiten oder bringen mehr Rettungspunkte als artverwandte Tiere auf silbernen Karten. Tierkarten haben eine Doppelfunktion: Zum einen zeigen sie die Tiere, die du im Verlauf des Spiels retten kannst, samt ihren Fähigkeiten, Rettungspunkten und der Entfernung ihres Nests von der sicheren Höhle. Zum anderen zeigen sie die Gebiete, die du betreten kannst, falls du die Karte stattdessen zur Bewegung deiner Retter einsetzen möchtest.

Anatomie der Tierkarten:



### 1 Name des Tiers

### 2 Gebietssymbole

Gebiete, die betreten werden können, wenn das Tier für die Bewegung deiner Retter-Spielsteine genutzt wird. Hier 1x Wasser und 1x Lava.

### 3 Fähigkeit

Z.B.: Während der Bewegung in deinem Zug, kannst du diese Karte erschöpfen, um eine zusätzliche Karte zur Bewegung auszuspielen.

### 4 Nestentfernung

Dieses Tier schlüpft auf einem Nestfeld mit dieser Zahl. Die Nestentfernung entspricht der Anzahl der Felder bis zur sicheren Höhle.

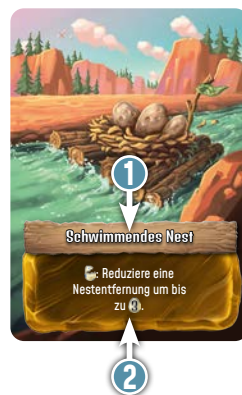
### 5 Rettungspunkte

Diese Punktzahl erhältst du am Spielende, wenn du dieses Tier gerettet hast.

## Übersicht Hilfsmittelkarten

Ein Teil der goldenen Karten sind Hilfsmittelkarten. Hilfsmittelkarten ermöglichen dir **einmalig** eine Sonderaktion und werden danach **abgelegt**. Es können beliebig viele Hilfsmittelkarten im **eigenen Zug gespielt** werden. Beachte jedoch dass sie eventuell nur während bestimmter Zugtypen verwendet werden können (z.B. nur während einer Bewegung 🦶 oder während des Schlüpfens 🥚).

Anatomie der Hilfsmittelkarten:



### 1 Name des Hilfsmittels

### 2 Fähigkeit

Z.B.: Während des Schlüpfens in deinem Zug, kannst du diese Karte ausspielen, um die Nestentfernung eines Tieres, das du gerade schlüpfen lässt, um bis zu 3 zu reduzieren.

## Übersicht Heldenkarten

Heldenkarten zeigen das heroische Tier, das deine Rettungsaktion leitet und vorantreibt. Jeder von euch spielt einen einzigartigen Helden, der die Spielstrategie mit jeweils unterschiedlichen Fähigkeiten von Anfang an beeinflusst.

Anatomie der Heldenkarten:



### 1 Name des Helden

### 2 Fähigkeit

Z.B.: Während der Bewegung in deinem Zug, kannst du diese Karte erschöpfen, um 1 Joker zu erhalten.

### 3 Rettungspunkte

Manche Helden bieten Möglichkeiten, um zusätzliche Rettungspunkte am Ende des Spiels zu erhalten, z.B.: Du erhältst am Spielende 2 Rettungspunkte für jedes weiße Ei unten links auf deinen geretteten Tierkarten.



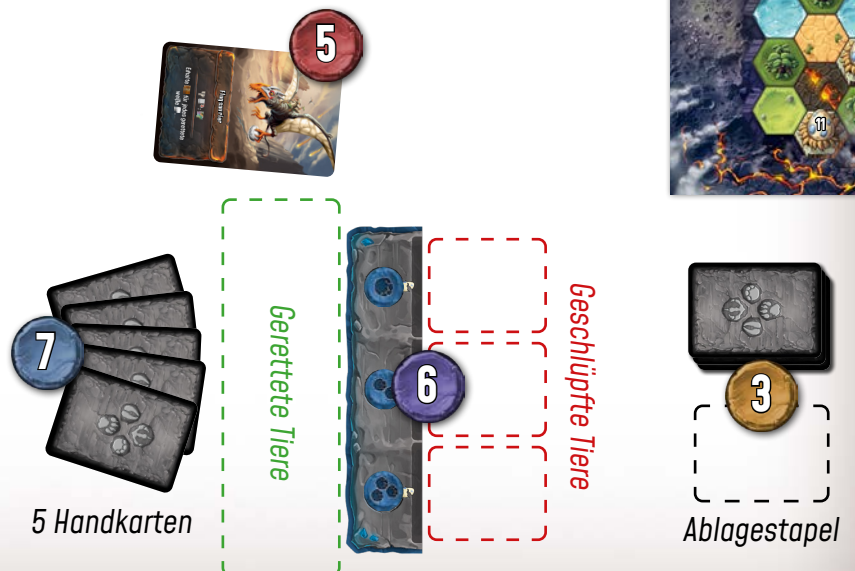
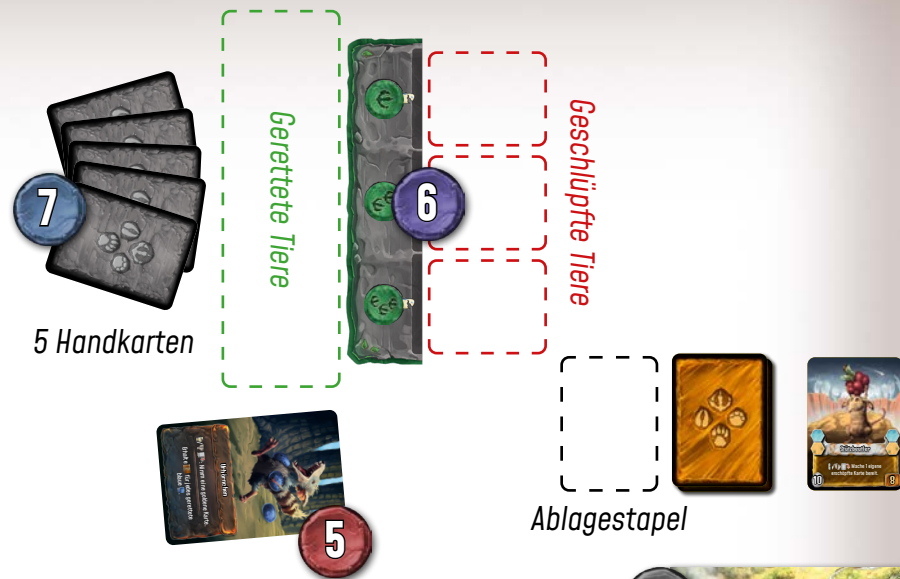
# Spielaufbau



- 1 Legt das Spielbrett in die Tischmitte und wählt gemeinsam eine Seite aus. Beide Seiten sind für beliebige Personenzahlen, sie unterscheiden sich nur im Spielerlebnis. Verwende die Seite mit den blau gepunkteten Eiern für euer **erstes Spiel**.
- 2 Platziert das Mammut und die Riesenschildkröte neben dem Spielbrett.
- 3 Mischt **gründlich alle silbernen Karten** und legt sie verdeckt neben dem Spielbrett bereit. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel der silbernen Karten. Die 100 silbernen Karten werden nun je nach Personenzahl gemäß der folgenden Tabelle in den Nachziehstapel und den Kometenstapel aufgeteilt.

Personenzahl	Anzahl silberner Karten im Nachziehstapel	Anzahl silberner Karten im Kometenstapel
2	55	45
3	70	30
4	85	15

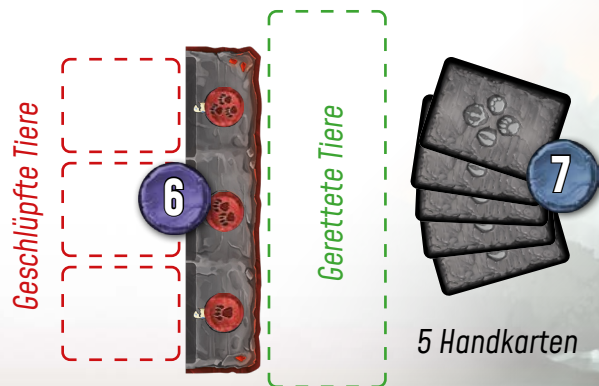
Der Kometenstapel wird erst in der Kometenphase am Spielende benötigt. Legt die **Kometenkarte** oben auf den Kometenstapel, damit ihr nicht versehentlich vom falschen Stapel zieht, bis ihr die Kometenphase erreicht.





- 4 Mischt **alle goldenen Karten** und legt sie verdeckt neben dem Spielbrett bereit. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel der goldenen Karten. Legt die obersten 4 Karten dieses Stapels als offene Auslage daneben aus.
- 5 Mischt die Heldenkarten verdeckt und gibt jeder Person eine zufällige Heldenkarte, die dann aufgedeckt wird.
- 6 Legt vor euch jeweils 1 Retter-Tableau bereit. Setzt eure drei passenden Retter-Spielsteine den Symbolen entsprechend auf das Tableau.
- 7 Zieht nun jeweils 5 silberne Karten auf eure Hand.

Wer zuletzt ein Tier einer bedrohten Tierart gesehen hat, beginnt das Spiel.





# Spielablauf



Während des Spiels wirst du Tierkarten schlüpfen lassen und sie mit deinen Retter-Spielsteinen über das Spielbrett zur sicheren Höhle bewegen. Erst wenn ein Retter-Spielstein dort angekommen ist, kannst du die Fähigkeit der geretteten Tierkarte für nachfolgende Rettungen einsetzen. Vor der Rettung ist der Kartentext auf Tierkarten inaktiv. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, musst du **eine** der folgenden 3 Aktionen ausführen:

## A) Schlüpfen

## B) Bewegen

## C) Rasten

Fülle dann die Auslage der goldenen Karten auf 4 offen liegende Karten auf.

Danach ist die nächste Person an der Reihe.



Du lässt ein neues Tier schlüpfen.

Um dein Tier schlüpfen zu lassen, lege die Tierkarte aus deiner Hand oberhalb deines Retter-Tableaus auf einen freien Platz. Platziere dann den dazugehörigen Retter-Spielstein auf einem Nestfeld auf dem Spielbrett, welches der **Nestentfernung** auf der Tierkarte entspricht. Sind alle Nester mit dieser Zahl bereits belegt, wähle das nächste freie Nest mit höherer Nestentfernung. Es ist nicht erlaubt freiwillig ein Nest mit höherer Nestentfernung zu wählen, während ein passendes Nest frei ist. Gibt es auch kein freies Nest mit **höherer** Nestentfernung, kannst du dieses Tier momentan nicht schlüpfen lassen.



**Beispiel:** Tobias möchte einen Dodo schlüpfen lassen. Dazu legt er diese Karte aus seiner Hand offen auf den zweiten Platz seines Retter-Tableaus. Nun platziert er den zugehörigen Retter-Spielstein auf ein Nest, das der Nestentfernung auf der Tierkarte entspricht (hier auf Nest 8).

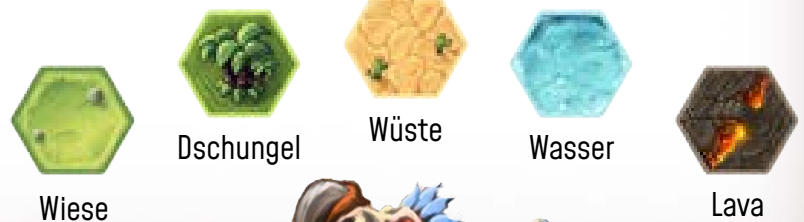



B) Bewegen

Du bewegst einen oder mehrere deiner Retter.



Um einen oder mehrere deiner Retter-Spielsteine zu bewegen, spielst du eine silberne oder goldene Tierkarte aus deiner Hand aus. Diese wird sofort auf den passenden Ablagestapel abgelegt. Grundsätzlich darf **nur eine** Tierkarte zur Bewegung gespielt werden.

Nutzt du eine Tierkarte zur Bewegung, verwendest du nur die zwei Gebietssymbole auf der Tierkarte (diese sind zur Verbesserung der Nutzung durch Links- und Rechtshänder jeweils doppelt auf jeder Karte abgebildet, einmal links und einmal rechts). Du kannst deine Retter-Spielsteine nur **auf die angrenzenden unbesetzten Gebiete** bewegen, die auf der abgelegten Tierkarte zu sehen sind.




Karten mit Jokersymbol  darfst du jedoch in beliebiger Anzahl zusätzlich ausspielen, um ein beliebiges der fünf Gebietssymbole (**kein Nest**) zu deinen Bewegungsmöglichkeiten hinzuzufügen.

Die Gebietssymbole können in beliebiger Reihenfolge verwendet und auf verschiedene eigene Retter-Spielsteine aufgeteilt werden. Jedes Gebietssymbol kann nur für **einen** Bewegungsschritt genutzt werden.

Mit Spielsteinen (eigene und fremde Retter / Mammut  / Riesenschildkröte ) besetzte angrenzende Felder können kostenlos übersprungen werden.

Du bewegst deinen Retter-Spielstein entweder **auf ein an ihn angrenzendes unbesetztes Feld** oder **auf ein unbesetztes Feld direkt**

**hinter den übersprungenen Spielsteinen**, das mit dem genutzten Gebietssymbol übereinstimmt.

Um auf das Feld der **sicheren Höhle**  zu ziehen, kann jedes beliebige Gebietssymbol (oder ein Joker) genutzt werden.



Wenn du einen Retter-Spielstein in die sichere Höhle gezogen hast, setze ihn zurück auf dein Retter-Tableau und lege die dort angelegte Tierkarte zu deinen **geretteten Tieren** in den Bereich **unterhalb** deines Retter-Tableaus.

Ab sofort kannst du die Fähigkeiten des geretteten Tieres einsetzen (siehe Seite 8 **Die Fähigkeiten deiner geretteten Tiere nutzen**).




### Beispiele:

*Katja legt eine Karte mit Lavasymbol und Wüstensymbol auf den Ablagestapel und zieht einen ihrer Retter  auf eine Wüste ① und danach auf ein angrenzendes Lavafeld ②.*





*Katja hätte die Bewegungen auch auf ihre Retter aufteilen können. In diesem Fall würde sie einen Retter  auf ein Wüstenfeld und den anderen Retter  auf ein Lavafeld ziehen.*



*Max legt eine Karte mit Wiesen- und Wüstensymbol auf den Ablagestapel und zieht einen seiner Retter  auf eine Wiese ①. Dann überspringt er die beiden von dem Mammut  und Franziskas Retter  besetzten Felder, um seinen Retter auf das dahinter angrenzende Wüstenfeld zu bringen ②.*



*Franziska legt zu ihrer Karte mit Wasser und Dschungel noch 2 zusätzliche Jokerkarten ab und zieht ihren Retter  wie folgt: ① Joker -> ② Wasser -> ③ Joker (überspringt damit das von Katjas Retter  besetzte Feld) -> und zieht zum Schluss mit Dschungel in die sichere Höhle ④. Dann setzt sie den Retter zurück auf ihr Retter-Tableau und legt die dort angelegte Tierkarte zu ihren geretteten Tieren unterhalb ihres Retter-Tableaus.*





## C) Rasten

Du machst deinen Helden und deine erschöpften geretteten Tiere wieder bereit und ziehst neue Karten.

**Achtung:** Tiere bereit zu machen oder Karten nachzuziehen, geschieht nicht automatisch am Beginn deines Zuges oder in Aktion A oder B. Du musst die Aktion C wählen, wenn du deine erschöpften Tiere wieder bereit machen oder Karten ziehen möchtest.

Diese Aktion erfolgt in 5 Schritten in dieser Reihenfolge:

1. Mache alle deine **erschöpften** Tierkarten und deine Heldenkarte wieder bereit (drehe sie um 90° zurück, so dass sie wieder senkrecht liegen, siehe **Die Fähigkeiten deiner geretteten Tiere nutzen**).
2. Wirf beliebig viele Handkarten auf die passenden Ablagestapel ab.
3. Nimm 1 goldene Karte aus der Auslage.
4. Ziehe silberne Karten bis du dein Handkartenlimit erreichst (zu Spielbeginn beträgt das Limit 5 Karten, was durch bestimmte Tiere erhöht werden kann).
5. Fülle die Auslage der goldenen Karten auf 4 offen liegende Karten auf (wenn der goldene Stapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel der goldenen Karten verdeckt gemischt, um einen neuen Stapel zu bilden).






## Die Fähigkeiten deiner geretteten Tiere nutzen

Genau wie dein Held, können viele Tiere dir, **nachdem sie selbst gerettet wurden**, bei deinen weiteren Rettungen helfen.

Manche Tiere haben dauerhafte Effekte wie:  
"Du darfst Tiere auf besetzten Nestfeldern schlüpfen lassen."

Andere Tiere haben aktivierte Fähigkeiten, die nur zu bestimmten Zeitpunkten eingesetzt werden dürfen. Die folgenden Symbole bestimmen jeweils die möglichen Zeitpunkte:

	Verwende diese Aktion nur während eines Zuges, in dem du die Aktion <b>Schlüpfen</b> ausführst.
	Verwende diese Aktion nur während eines Zuges, in dem du die Aktion <b>Bewegen</b> ausführst.
	Verwende diese Fähigkeit zwischen den Zügen von zwei Personen. Wenn eine Person ihren Zug beendet, kannst du diese Aktion durchführen, bevor der Zug der nächsten Person beginnt. Falls mehrere Personen eine solche Fähigkeit verwenden möchten, werden sie beginnend mit der Person, deren nächster Zug bevorsteht, im Uhrzeigersinn reihum ausgeführt.

Manche Tierkarten müssen erschöpft werden, um ihre Fähigkeit zu nutzen:



Zum Verwenden der Fähigkeit diese Karte erschöpfen, also um 90° drehen, so dass die Karte waagrecht statt senkrecht liegt.

Du kannst die Fähigkeit erschöpfter Tierkarten erst wieder verwenden, nachdem du die Aktion **Rasten** in einem Zug verwendet hast.

**Fähigkeiten von Tierkarten, die noch nicht gerettet wurden** (also deren Retter-Spielsteine noch unterwegs sind) **können nicht verwendet werden.**



# Spielende: Kometenphase



Die Kometenphase beginnt, sobald der silberne Nachziehstapel aufgebraucht ist. Führt dann folgende Schritte nacheinander aus:

1. Entferne die Kometenkarte vom Kometenstapel (siehe Spelaufbau Schritt 3). Die als Kometenstapel zur Seite gelegten silbernen Karten werden als neuer silberner Nachziehstapel bereitgelegt.
2. Falls du während des Nachziehens nicht mehr genügend silberne Karten vom Stapel nachziehen konntest, ziehst du nun weiter silberne Karten vom neuen Stapel nach, bis du insgesamt die passende Anzahl an Karten gezogen hast.
3. Alle Mitspielenden wählen reihum, ob sie **entweder** mit silbernen Karten auf ihr Handkartenlimit aufziehen möchten, **oder** ob sie **stattdessen** alle ihre erschöpften Karten bereit machen möchten.
4. Danach wird das Spiel wie gewohnt fortgesetzt.

Sollte auch der Kometenstapel aufgebraucht werden, wird der Ablagestapel der silbernen Karten verdeckt gemischt und als neuer Nachziehstapel ausgelegt.

In der **Kometenphase** stehen nur noch die zwei Aktionen **Schlüpfen** und **Bewegen** zur Verfügung. Die Aktion **Rasten** kann in der Kometenphase **nicht** mehr verwendet werden.

Alle spielen nun mit ihren verbliebenen Karten weiter, bis ihnen die Möglichkeiten ausgehen. Kann oder möchte jemand in seinem Zug keine Aktion mehr ausführen, wird er von nun an übersprungen und die restlichen Mitspielenden führen weiter Züge aus, bis alle in ihrem Zug keine Aktion mehr ausführen wollen. Dann folgt die Schlusswertung.

## Schlusswertung

Zählt alle eure Rettungspunkte zusammen. Rettungspunkte erhaltet ihr wie folgt:

- Jedes gerettete Tier gibt dir die Punktzahl unten rechts auf der Tierkarte. Restliche Handkarten und geschlüpfte, aber bei Spielende noch oberhalb des Retter-Tableaus angelegte Karten wurden nicht gerettet und geben somit keine Rettungspunkte.
- Manche Tiere geben dir zusätzliche Rettungspunkte für bestimmte Kombinationen von geretteten Tieren gemäß den Angaben in ihrem Kartentext.



**Beispiel:** Hast du insgesamt 4 Vikunjas gerettet, erhältst du zusätzlich 10 Punkte.



- Manche Heldenkarten geben dir zusätzliche Rettungspunkte gemäß den Angaben in ihrem Textfeld.

**Beispiel:** Jedes blaue Ei auf deinen geretteten Tieren zählt 2 Punkte.



Die Person mit den meisten Rettungspunkten gewinnt.



## Heldenkarten



### Riesenbiber

Zählt sich selbst nicht als geretteten Biber (sondern nur die Urbiber und Riesenbiber auf Tierkarten).



### Quagga

Zu Spielbeginn startest du bereits mit einem erhöhten Handkartenlimit und ziehst daher 6 silberne Karten statt 5.

## Tierkarten



### Beutelwolf

Verwende den Beutelwolf zwischen den Zügen von zwei Personen. Wenn eine Person ihren Zug beendet, kannst du dir eine silberne Karte vom Ablagestapel nehmen, die gerade ausgespielt wurde, bevor der

Zug der nächsten Person beginnt.

Falls mehrere Personen eine solche Fähigkeit verwenden möchten, werden sie beginnend mit der Person, deren nächster Zug bevorsteht, reihum ausgeführt.

Falls eine Person die gewünschte Karte bereits mit ihrem Beutelwolf genommen hat, dann kannst du diese Karte nicht mehr nehmen, und dein Beutelwolf wird nicht erschöpft.

Du darfst nur eine zur Bewegung ausgespielte silberne Karte nehmen, also keine Karte, die während der Aktion "Tiere bereit machen und nachziehen" abgeworfen wurde.



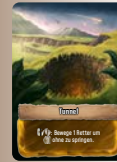
### Mondnagelkänguru

Du darfst nur eine Karte von der offenen Auslage der goldenen Karten nehmen (nicht vom verdeckten Stapel ziehen).



### Urhörnchen

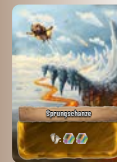
Du darfst nur eine Karte von der offenen Auslage der goldenen Karten nehmen (nicht vom verdeckten Stapel ziehen).



### Tunnel

Die durch den Tunnel ermöglichte Bewegung findet an einem Stück statt, darf also nicht aufgeteilt werden. Alle 3 Schritte müssen als Einheit direkt hintereinander von einem Retter durchgeführt werden. Die Bewegung kann durch besetzte Felder führen, darf aber nicht auf einem besetzten Feld enden.

Du darfst den Tunnel zwischen zwei Bewegungen durch Gebietssymbole auf ausgespielten Karten verwenden.



### Sprungschanze

Darf in Kombination mit anderen Karten zur Bewegung gespielt werden. Gebietssymbole und Joker aller zur Bewegung gespielten Karten dürfen in beliebigen Reihenfolgen verwendet werden.



### Echsen-Set

Du erhältst 15 Rettungspunkte für jedes 3er-Set bestehend aus 1 Leguan + 1 Gecko + 1 Salamander. Chamäleons können als Ersatz für beliebige Echsen verwendet werden.

Berechnungsbeispiel:

Leguan + Gecko + Chamäleon = **15** Punkte.





### Mammutreiter und Schildkrötenreiter

Du darfst die Mammut- und die Riesenschildkrötenspielsteine auch auf unbesetzte Nestfelder platzieren.



### Mauritius-Papagei

Verwende den Mauritius-Papagei zwischen den Zügen von zwei Personen. Wenn eine Person ihren Zug beendet, kannst du die Gebietssymbole einer gerade ausgespielten Karte zur Bewegung deiner Retter verwenden, bevor der Zug der nächsten Person beginnt.

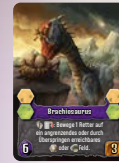
Falls mehrere Personen eine solche Fähigkeit verwenden möchten, werden sie beginnend mit der Person, deren nächster Zug bevorsteht, reihum ausgeführt.

Du darfst nur die Gebietssymbole einer zur Bewegung ausgespielten Karte nutzen, also keine Symbole auf einer Karte, die abgeworfen wurde.



### Raptor

Die Gebietssymbole aller zur Bewegung gespielten Karten dürfen in beliebigen Reihenfolgen verwendet werden.



### Brachiosaurus

Du kannst 1 Retter auf ein direkt angrenzendes Nest oder das sichere Höhlenfeld bewegen.



Oder du kannst 1 Retter durch Überspringen anderer Spielsteine/Gebiete auf ein direkt dahinter liegendes Nest oder das sichere Höhlenfeld bewegen.



Du darfst diese Bewegung zwischen zwei Bewegungen durch Gebietssymbole auf ausgespielten Karten verwenden.



### Hüterin und Späher

Alle Hüterinnen und Späher erlauben dir Felder bestimmter Gebietsarten bei der Bewegung zu überspringen, als ob sie besetzte Felder wären. Du benötigst weiterhin das passende Gebietssymbol (des Feldes, auf das du ziehen möchtest), um überhaupt eine Bewegung durchführen zu können.

Alle Hüterinnen und Späher erlauben dir Felder bestimmter Gebietsarten bei der Bewegung zu überspringen, als ob sie besetzte Felder wären. Du benötigst weiterhin das passende Gebietssymbol (des Feldes, auf das du ziehen möchtest), um überhaupt eine Bewegung durchführen zu können.



### Goldmull

Ziehe einen Retter auf ein angrenzendes Feld. Es ist nicht erlaubt, auf ein besetztes Feld zu ziehen.

Du darfst diese Bewegung zwischen zwei Bewegungen durch Gebietssymbole auf ausgespielten Karten verwenden.

## Hast du noch weitere Fragen?

Dann schau mal auf unserer Comet-FAQ Webseite vorbei:



[funtails.de/comet-das-brettspiel/](https://funtails.de/comet-das-brettspiel/)

# Symbolübersicht



Zum Verwenden der Fähigkeit diese Karte erschöpfen, also um 90° drehen, so dass die Karte waagrecht statt senkrecht liegt.



Verwende diese Aktion nur während eines Zuges, in dem du die Aktion **Schlüpfen** ausführst.



Verwende diese Aktion nur während eines Zuges, in dem du die Aktion **Bewegen** ausführst.



Verwende diese Fähigkeit zwischen den Zügen von zwei Personen. Wenn eine Person ihren Zug beendet, kannst du diese Aktion durchführen, bevor der Zug der nächsten Person beginnt.

Falls mehrere Personen eine solche Fähigkeit verwenden möchten, werden sie beginnend mit der Person, deren nächster Zug bevorsteht, im Uhrzeigersinn reihum ausgeführt.



Bewege einen Retter-Spielstein um die angegebene Zahl an Feldern ohne andere Spielsteine zu überspringen. Die Bewegung kann durch besetzte Felder führen, darf aber nicht auf einem besetzten Feld enden.



Reduziere beim Schlüpfen die Nestentfernung um die angegebene Zahl.



Wiese, Dschungel, Wüste, Wasser und Lava Gebiete



Setze die Riesenschildkröte auf ein freies Gebiet oder Nest deiner Wahl.



Setze das Mammut auf ein freies Gebiet oder Nest deiner Wahl.



Nestfeld



Jokersymbol, steht für ein beliebiges der fünf Gebietessymbole (kein Nest). Karten mit Jokersymbol können zusätzlich zur Bewegungskarte ausgespielt werden.



Rettungspunktwert am Spielende



Weißes, rotes, blaues, violettes, grünes und schwarzes Ei



Steht für eine Vikunja Tierkarte



Steht für die sichere Höhle

## Mitwirkende

**Autor:** Peter Prinz

**Redaktion und Entwicklung:** Dr. Hans Joachim Höh, Maikel Cheney

**Illustration:** Hendrik Noack

**Grafikdesign:** Daniel Müller

**Lektorat:** Swantje Schurig, Henrik Sörgel, Peter Prinz, Caroline Heinz, Daniel Utendrup

**Spieltest:** Philipp Adamik, Julia Bahr, Daniel Blanke, Maximilian Dengl, Rebecca Dengl, Janus Duda, Ben Freund, Callista Gratz, Carla Heinz, Caroline Heinz, Matthias Hennig, Hauke Heseding, Tobias Immich, Tino Jokic, Lucas Kilian, Maximilian König, Andreas Kosmoll, Jonas Krohn, Raphael Kunert, Matthes Nidder, Martin Olschowski, Alexander Pfister, Selina Reinhard, Franziska Schied, Sebastian Serth, Marcus Tiedemann, Ralf Teusner, Wolfgang Warsch

© 2023 Funtails GmbH – Alle Rechte vorbehalten.

© 2023 HUCH! – Alle Rechte vorbehalten.

Hutter Trade GmbH + Co. KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1 – 5  
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND  
www.hutter-trade.com

