

Willkommen im ZVERGENDORF

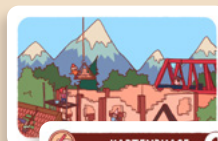
Ein Zwergen-Zieh-und-Zeichenspiel von

RITA MOUL

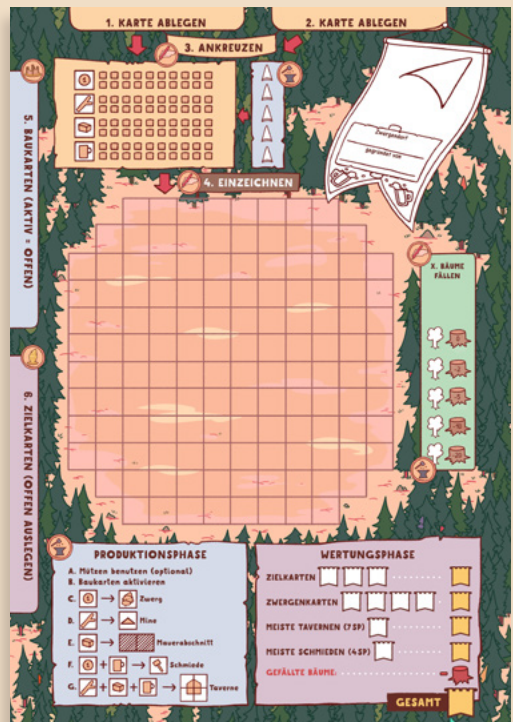
Spielmaterial



16 Zwergenkarten



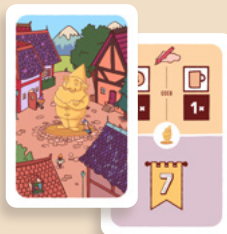
4 Bleistifte



1 Spielblock



10 Phasenkarten



31 Zielkarten
(Zwergenstatue 🗿)



31 Rohstoffkarten
(Schubkarre 🗜️)



31 Baukarten
(Baustelle 🏠)

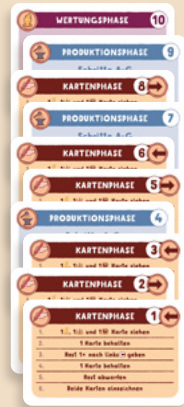
Einleitung

Ihr steht vor eurer Abschlussarbeit: Bevor ihr als Zwergenbaumeister eine Höhle ausbauen dürft, müsst ihr euch beim Bau im Wald bewähren. Die Aufgabe besteht darin, das beste Dorf zu planen und zu errichten.

Dabei müsst ihr darauf achten, dass ihr euch nicht verkalkuliert, denn aus jedem bereitgestellten Rohstoff bauen die Zwerge ganz geschickt in den Produktionsphasen allerlei Nützliches für ihr Dorf. Für jede Goldmünze kommt ein neuer Zwerg ins Dorf, für jeden Stein bekommt ihr einen Mauerabschnitt, für jede Kombi aus Holz, Stein und Bier wird eine Taverne gebaut usw.

Da die Waldlichtung, die euch als Bauplatz zur Verfügung steht, aber nicht unbegrenzt Raum bietet, müsst ihr gut im Voraus planen, damit auch alles genügend Platz in eurem Zwergendorf findet. Natürlich muss auch noch auf die Wünsche der Bewohner eingegangen werden, damit ihr Siegpunkte generiert!

Kommt ihr mit dem Platz hin, den die Waldlichtung bietet, oder seid ihr zu gierig und häuft nur Rohstoffe an? Nur der beste Zwergenbaumeister, derjenige mit den meisten Siegpunkten, wird vom Zwergenältesten zum Meisterzwergenbaumeister gekürt und bekommt ein Höhlenbauzertifikat.



Vorbereitungen

Jeder Spieler bekommt einen **Dorfplan** und einen **Stift**. Gebt eurem Dorf einen wohlklingenden Namen und malt euch selbst als Zwerg.

Die **Rohstoff-**, **Bau-** und **Zielkarten** werden einzeln gemischt und als separate Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt. Für euer erstes Spiel solltet ihr euch einen Radiergummi zur Seite legen.

Legt die **Phasenkarten** am besten aufgefächert (wie auf dem Bild) in die Tischmitte, sodass ihr immer den kompletten Ablauf des Spiels seht. Auf den Phasenkarten sind Zahlen von **1** - **10** abgebildet.

Sie beinhalten **6 KARTENPHASEN**, **3 PRODUKTIONSPHASEN** und eine **WERTUNGSPHASE** am Ende des Spiels.

Die Phasenkarten werden im Verlauf des Spiels von **1** - **10** abgehandelt.

Zwergenkarten

Es gibt 4 verschiedene Zwergenkarten-Sets mit den Farben **grau I**, **beige II**, **braun III** und **grün IV**.

Für euer erstes Spiel nehmt ihr **die Zwergin** und **den Schmied** aus dem **grauen I** Set.



Legt sie für alle gut sichtbar in die Tischmitte. Lest euch die Aufgaben auf diesen Karten durch, für diese gibt es am Spielende die meisten Punkte. Für die nächste Spielpartien nehmt ihr am besten eine graue Zwergenkarte mehr.

Ihr könnt jedes Spiel mit bis zu 4 Zwergenkarten spielen.

Habt ihr alle Farbensets durchgespielt, könnt ihr auch die Zwergenkarten unterschiedlicher Sets miteinander kombinieren.

Die Ziele der **Zwergin** (oben links) sind auch dann erfüllt, wenn sich noch zusätzliche andere Rohstoffe, Gebäude oder Zwerge im Inneren der Mauer befinden.

Achtet bei eurer Auswahl darauf, dass immer eine Zwergin dabei ist und kein Zwerg doppelt vorkommt.

DENKT DARAN: Auf einigen Zwergenkarten taucht der Begriff „Waldrand“ auf. Mit „Waldrand“ sind immer alle Kästchen am äußersten Rand des Rasters gemeint.

Phasenkarten

Die Phasenkarten leiten euch durch die jeweilige Spielrunde, von diesen gibt es drei Arten: **KARTENPHASE**, **PRODUKTIONSPHASE** und **WERTUNGSPHASE**.

Handelt sie immer komplett ab, dreht sie dann um und wendet euch der nächsten Phasenkarte zu. Sie sind nummeriert von **1 (Anfang)** bis **10 (Wertung)**.

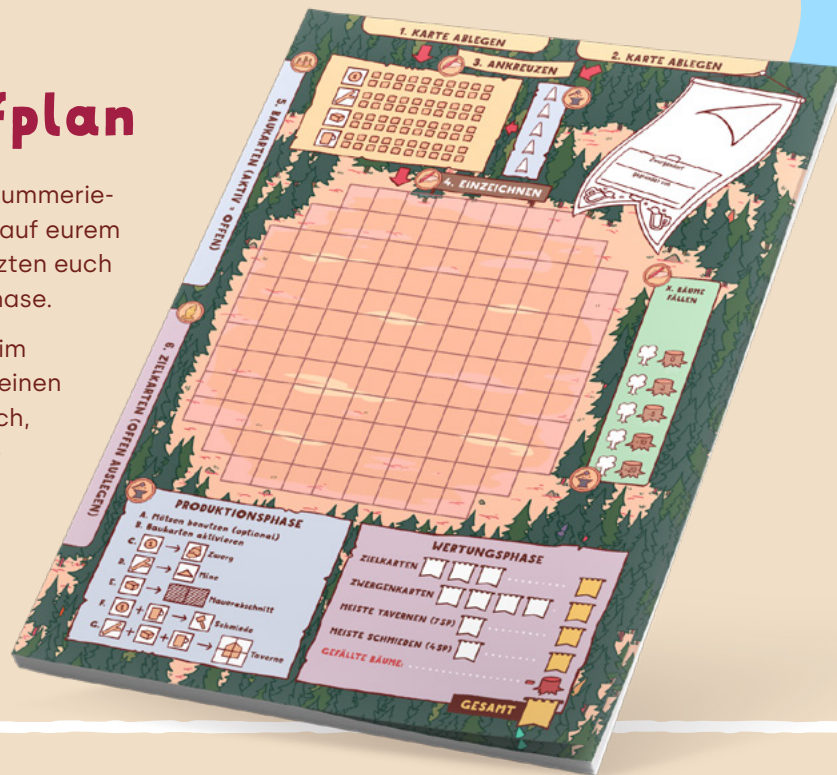
Auf eurem Dorfplan findet ihr die einzelnen Phasen farblich und durch Symbolik gekennzeichnet wieder.



Der Dorfplan

Die Beschriftung, Nummerierung und Symbolik auf eurem Dorfplan unterstützen euch in der jeweiligen Phase.

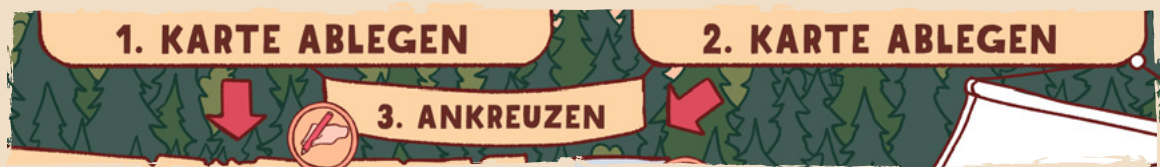
Legt am besten beim Studium der Regel einen Dorfplan neben euch, um die Zusammenhänge besser zu verstehen.



Das Spiel beginnt



Kartenphase

Es wird Phasenkarte **1** gespielt. Es ist eine **KARTENPHASE**: Jede Person zieht je eine Karte vom Zielkarten-, Rohstoff- und Baukartenstapel.



Sucht euch 1 Karte davon aus und legt sie verdeckt oberhalb eures Dorfplans bei

1. KARTE ABLEGEN ab.

Gebt die restlichen 2 Karten an den linken bzw. rechten Mitspieler (je nachdem, was der Pfeil   auf der Phasenkarte sagt) weiter.

Wählt dann wieder 1 Karte aus und legt sie verdeckt oberhalb eures Dorfplans bei

2. KARTE ABLEGEN ab.

1 Karte bleibt bei jedem übrig. Diese kommt auf den verdeckten Ablagestapel.

Rohstoffe auf dem Dorfplan eintragen

Es folgt: **3. ANKREUZEN**

Die Spieler kreuzen in der Liste die Anzahl der erhaltenen Rohstoffe als Kästchen ab. Die Liste soll erleichtern, die Übersicht über die gewonnenen Rohstoffe zu behalten. Durch sie müsst ihr in der Produktionsphase nicht erst die Rohstoffe auf dem Plan suchen und zählen.

TIPP: Ist eine Kartenphase vorbei, so macht ihr bei eurer Liste in jeder Zeile einen Querstrich, dann wisst ihr, was ihr schon in euer Dorf eingezeichnet habt.

Es folgt: **4. EINZEICHNEN**

Jeder Rohstoff kann nun auf einem beliebigen freien Feld in eurem Dorf eingetragen werden. Sie müssen nicht zusammenhängend sein!

Achtet schon beim Eintragen darauf, wie ihr die Rohstoffe in eurem Dorf anordnet, damit ihr die Aufgaben der Zwerge erfüllt und so am Spielende möglichst viele Siegpunkte bekommt.



BEISPIEL:

Wenn ihr **3 Holz**, **2 Steine** und **1 Münze** in dieser Runde erhalten habt, macht ihr **3 Kreuze** bei Holz, 2 bei Stein und 1 bei Münze.

Danach zeichnet ihr die ausgewählten Rohstoffe in euer Dorf unter „4. Einzeichnen“ ein.

Mit dem Begriff „Dorf“ ist in diesen Spielregeln immer das Raster gemeint, in welchem im Verlauf des Spiels euer Dorf entsteht.

DENKT DARAN: Ihr müsst immer ALLES einzeichnen, was ihr bekommt, oder produziert! Es sei denn, ihr fällt einen Baum (siehe Seite 9).

Symbole auf Karten

Die 4 Rohstoffe sind:



Münze



Holz



Stein



Bier

Bei Erhalt werden diese auf der Liste angekreuzt und ins Dorf eingetragen.

Des Weiteren findet ihr auf den Karten noch:



Zwerge



Minen



Mauerabschnitte



Schmieden



Tavernen



Bäume

Diese werden nicht auf der Liste angekreuzt, da sie in der Produktionsphase nichts Neues produzieren.

Grundsätzlich sind die Symbole, die wir benutzen, nur eine Richtlinie.

Werdet gerne selbst kreativ! Zeichnet schöne Tavernen oder Zwerge ein und lasst eurer Fantasie freien Lauf. Achtet nur darauf, dass ihr alle Symbole noch erkennt und dass ihr sie unterscheiden könnt.

Erklärung der einzelnen Kartentypen

Jede Karte hat zwei Hälften: oben und unten. Es wirken immer beide Hälften. Auf jeder Karte müsst ihr euch bei der oberen Hälfte entscheiden, ob ihr die Rohstoffe links oder rechts eintragen wollt.

Rohstoffkarte

mit Schubkarre auf der Rückseite



Diese Karten bringen einmalig viele Rohstoffe.

Ihr müsst euch bei diesen Karten sowohl im oberen als auch im unteren Bereich zwischen den Rohstoffen links und rechts entscheiden.

Tragt die Rohstoffe bei „3.-4.“ auf eurem Plan ein und legt die Karte dann auf den Ablagestapel.

Mit den Rohstoffkarten wird euer Dorf schneller voll. Auf diesen Karten kommen auch Bäume vor.

Diese zeichnet ihr zusätzlich über den Bäumen auf eurem Blatt bei „X. Baum fällen“ ein. Sie werden später noch erklärt.



Bei der abgebildeten Rohstoffkarte z.B. könnt ihr euch oben zwischen **1x Münze** und **1x Holz** oder **2x Bier** und unten zwischen **1x Bier** oder **1x Holz** entscheiden.

Baukarten

mit Baustelle auf der Rückseite



Der obere Teil der Karte stellt euch wieder vor die Wahl, welche Rohstoffe ihr in „3.-4.“ einzeichnet. Der untere Teil betrifft die Produktionsphase. Legt diese Karte offen auf den dafür vorgesehen Platz bei „5. Baukarten“ links auf eurem Dorfplan ab.

Ihr könnt im Verlauf des Spiels beliebig viele Baukarten haben. Am Anfang der Produktionsphase könnt ihr euch immer entscheiden, ob ihr die Karte nutzt oder nicht.

Nutzt ihr sie in einer Produktionsphase nicht, so dreht ihr sie um. Sie ist dann für diese Produktionsphase nicht verfügbar. In einer späteren Produktionsphase könnt ihr sie wieder nutzen.

Baukarten veredeln eure Produktion und benötigen dafür mehr Rohstoffe. Gleichzeitig wird euer Dorf dabei aber nicht so schnell voll.

Ihr könnt mehrere Baukarten in der Produktionsphase nutzen.



Bei der abgebildeten Baukarte müsst ihr euch oben zwischen **2x Bier** oder **2x Stein** entscheiden. Nutzt ihr diese Karte in einer Produktionsphase, so braucht ihr für eine Taverne anstatt **einem Stein** jetzt **2 Steine**.

Zielkarten

mit Statue auf der Rückseite



Der obere Teil der Karte stellt euch wieder vor die Wahl, welche Rohstoffe, Gebäude oder Zwerge ihr bei „3.-4.“ einzeichnet. Der untere Teil hat eine Siegpunktbedingung oder direkt Siegpunkte.

Legt diese Karte offen auf den dafür vorgesehen Platz links neben „6. Zielkarten auslegen“ ab. Die Zielkarten haben ein Limit von max. 12 Siegpunkten, die ihr mit diesen generieren könnt.

Es gibt Zielkarten, bei denen man die größte zusammenhängende Gruppe einer Sorte Rohstoffe braucht oder die meisten Gebäude einer Sorte. Diese Karten geben nur dem Besitzer der Karte Punkte. Dies aber auch nur, wenn er den Vergleich mit seinen Mitspielern gewinnt.

Ihr könnt im Verlauf des Spiels beliebig viele Zielkarten haben. Am Spielende wählt ihr 3 davon zur Wertung aus, den Rest legt ihr auf den Ablagestapel.

Es folgt die erste Produktionsphase.



Bei der abgebildeten Zielkarte müsst ihr euch oben für **1x Mine** oder **2x Zwerg** entscheiden und bekommt am Spielende für **je 3 Steine** in eurem Dorf **3 Siegpunkte**, jedoch maximal 12. In diesem Fall werden keine Rohstoffe eingetragen.

Seid ihr mit der ersten Kartenphase und dem Einzeichnen fertig, deckt die nächste Phasenkarte auf und handelt sie wie auf ihr angegeben ab.

Danach deckt ihr erneut die nächste Phasenkarte auf. Sobald ihr 3 Kartenphasen gespielt habt, hat jeder Spieler die Symbole von 6 Karten im Dorf eingezeichnet.




















Produktionsphase

In Phase **4** folgt die erste **PRODUKTIONSPHASE** im Spiel.

Auf eurem Plan seht ihr sämtliche Schritte der Produktionsphase abgebildet. Geht die einzelnen Schritte gleichzeitig der Reihe nach durch.

BEACHTET! FÜR ALLE PRODUKTIONSSCHRITTE GILT:

- Alle Rohstoffe werden für jede mögliche Produktion und Produktionsphase verwendet.
- Was produziert wird, wird direkt auf ein leeres Feld in eurem Dorf eingezeichnet.
- Ihr dürft frei in eurem Dorf einzeichnen, ihr müsst nicht zusammenhängend einzeichnen.
- Nutzt ihr Baukarten, braucht ihr entsprechend eurer Baukarte mehr Rohstoffe.
- Achtet beim Eintragen immer auf eure Ziele und die Wünsche der Zwerge, um so möglichst viele Siegpunkte zu machen.

- A.** Merkt ihr am Anfang einer Produktionsphase, dass euch ein wichtiger Rohstoff (**Münze** , **Holz** , **Stein**  oder **Bier** ) für eure Planung fehlt, so könnt ihr diesen aus der Zwergenmütze herzaubern. Kreuzt dafür einfach eine **Mütze**  ab, kreuzt dafür den passenden Rohstoff in der Liste an und zeichnet ihn in euer Dorf ein. Ihr habt während des Spiels bis zu **5 Mützen**  zur Verfügung.
- B.** Habt ihr **Baukarten**, so entscheidet euch jetzt, ob ihr diese in der aktuellen **Produktionsphase** verwenden möchtet. Wollt ihr sie nicht benutzen, so dreht ihr sie auf die Rückseite. Ist die **Produktionsphase** abgeschlossen, dreht ihr die **Baukarten** wieder um.
- C.** **Münze**  → **Zwerg** : Jeder Spieler, der eine Münze auf seinem Plan eingetragen hat, zeichnet jetzt pro Münze einen Zwerg ein.
- D.** **Holz**  → **Mine** : Jeder Spieler, der ein Holz auf seinem Plan eingetragen hat, zeichnet jetzt pro Holz eine Mine ein.
- E.** **Stein**  → **Mauerabschnitt** : Jeder Spieler, der einen Stein auf seinem Plan eingetragen hat, zeichnet jetzt pro Stein einen Mauerabschnitt. **Dieser belegt immer zwei benachbarte Felder, wird umrandet und schraffiert.**
- F.** **Münze**  + **Bier**  → **Schmiede** : Jeder Spieler, der eine Münze und ein Bier auf seinem Plan eingetragen hat, zeichnet jetzt pro Paar aus Münze und Bier eine Schmiede.
- G.** **Bier**  + **Stein**  + **Holz**  → **Taverne** : Jeder Spieler, der ein Bier, einen Stein und ein Holz auf seinem Plan eingetragen hat, bekommt pro Set aus Bier, Stein und Holz eine zusätzliche Taverne. Diese benötigt 4 Felder.

DENKT DARAN: Ihr verwendet für jede mögliche Produktion immer jeden Rohstoff, die Rohstoffe verbrauchen sich nicht! Beispiel: **Ein Holz, ein Stein und ein Bier** in eurem Dorf bringen so in der Produktionsphase **eine Mine, einen Mauerabschnitt und eine Taverne.**

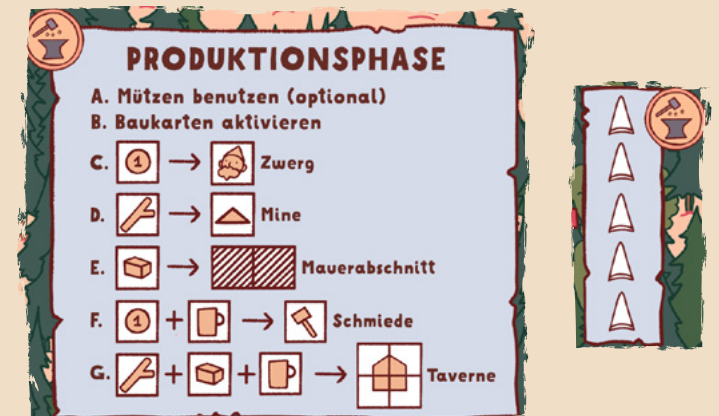
Ist jeder mit dem Produzieren fertig, handelt ihr die nächste Phasenkarte ab und startet eine neue **KARTENPHASE**. Diese ist jetzt nur 2 Karten lang.

Dann produziert ihr wieder wie oben beschrieben.

Beispiel: Hatte ein Spieler in der vorherigen Produktionsphase für **3 Münzen 3 Zwerge** eingetragen und hat jetzt **2 Münzen mehr**, so trägt er jetzt **5 Zwerge** ein.

Ihr könnt also im Verlauf des Spiels immer mehr eintragen!

Danach kommt noch eine letzte **KARTENPHASE**, eine letzte **PRODUKTIONSPHASE** und zum Schluss die **WERTUNGSPHASE**.



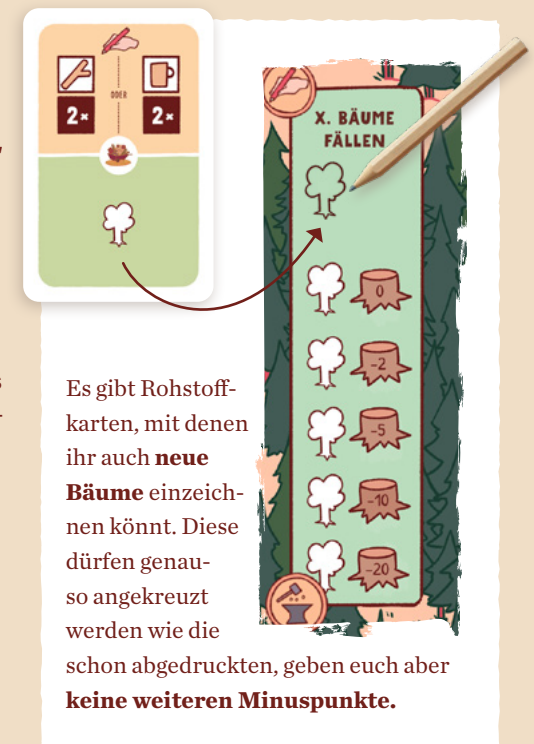
X. Bäume fällen

Könnt oder wollt ihr etwas nicht einzeichnen, egal ob es sich um einen Rohstoff in der Kartenphase oder ein Produkt aus der Produktionsphase handelt, so kreuzt ihr für jedes nicht eingetragene Symbol einen Baum ab.

Ihr fällt also einen Baum, da ihr mehr Platz auf der Lichtung für euer Dorf braucht.

Auch für große Eintragungen, wie eine nicht eingezeichnete Taverne oder einen Mauerabschnitt, muss nur ein Baum angekreuzt werden. Bei Spielende werden die Minuspunkte des letzten gefälltten Baumes gewertet. Sie werden also nicht addiert.

Ihr könnt also **nicht mehr als 20 Minuspunkte** bekommen. Habt ihr den letzten Baum bereits gefällt und könnt etwas nicht mehr einzeichnen, endet das Spiel für euch nach der aktuellen Phase. Der betroffene Spieler kann bis zum Ende des Spiels keine weiteren Rohstoffe mehr eintragen. Der Spieler nimmt nur noch an der Wertung teil.






Es gibt Rohstoffkarten, mit denen ihr auch **neue Bäume** einzeichnen könnt. Diese dürfen genauso angekreuzt werden wie die schon abgedruckten, geben euch aber **keine weiteren Minuspunkte.**

Spielende

Die letzte Phasenkarte ist die **WERTUNGSPHASE**, bei der ihr eure Siegpunkte zählt.

Ihr geht jetzt zusammen den unteren Teil eures Dorfplans durch. Allgemein gilt, dass nur orthogonale Felder gezählt werden, nie diagonale! Orthogonal: Wenn auf Zwergen- oder Zielkarten der Begriff angrenzend oder zusammenhängend benutzt wird, gelten nur Verbindungen, die oben/unten oder rechts/links angeordnet sind, nicht über Eck.

1. Als erstes sucht ihr euch von euren **eigenen Karten 3 Zielkarten (Statue)** aus, die ihr wertet. Die anderen Karten verfallen. Habt ihr 3 oder weniger Zielkarten, wertet ihr alle, die ihr habt. Ihr tragt die Siegpunkte auf eurem Plan in die dafür vorgesehenen Felder ein.
2. Als zweites wertet ihr die **2-4 allgemeinen Aufgaben auf den Zwergenkarten**, die am Anfang des Spiels in die Mitte des Tisches gelegt wurden und tragt die Siegpunkte auf eurem Plan in die dafür vorgesehenen Felder ein. Mit diesen Karten werdet ihr die meisten Siegpunkte machen.
3. Habt ihr **Bäume**  gefällt, so übertragt ihr auch noch die **Minuspunkte**.
4. Der Spieler mit den **meisten Tavernen**  erhält **7 Siegpunkte**. Bei **Gleichstand** erhält jeder Beteiligte **3 Siegpunkte**.
5. Der Spieler mit den **meisten Schmieden**  erhält **4 Siegpunkte**. Bei **Gleichstand** erhält jeder Beteiligte **2 Siegpunkte**.

Zählt nun all eure Pluspunkte zusammen und zieht eure Minuspunkte von der Summe ab.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Zwergen.

Varianten

Forgeschrittene Bau-Variante

Bei dieser Variante kann jede Baukarte nur für eine Produktionsphase verwendet werden. Habt ihr eine Baukarte und verwendet diese in einer Produktionsphase, so wird sie danach auf den Ablagestapel gelegt. Überlegt daher gut, in welcher von den 3 Produktionsphasen ihr die Karte verwenden wollt.

Spielvariante - Die fiesen Zwerge (für mehr Interaktion)

Das Spielprinzip und der Ablauf sein gleich. Zieht von jeder Sorte Karte eine, wählt eine für euch, eine Karte werft ihr direkt auf den Ablagestapel und eine Karte gebt ihr an euren linken bzw. rechten Spieler weiter. Diese muss der Spieler dann eintragen.

Solomodus

Vorbereitungen

Lies dir zunächst die regulären Regeln durch.

Die Rohstoff-, Ziel- und Baukarten werden einzeln gemischt und als separate Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Die Reihenfolge muss im Solomodus eingehalten werden (links die Rohstoffkarten, in der Mitte die Zielkarten, rechts die Baukarten).

Ziehe jetzt von jedem Stapel verdeckt eine Karte, beginnend links, sodass diese oben liegt. Wiederhole dies 4x, sodass du einen präparierten Stapel mit 12 Karten hast. Diesen platzierst du neben deinem Blatt.

Entscheide außerdem, mit wie vielen Zwergenkarten (2, 3, oder 4) du spielen willst. Die Zusammensetzungen der Zwergenkarten-Sets findest du in der regulären Anleitung unter Vorbereitungen.

Das Spiel beginnt

Der Ablauf ist der gleiche. Ziehe in jeder Kartenphase je eine Karte vom Rohstoff-, Ziel- und Baukartenstapel. Wähle eine Karte aus und lege die restlichen beiden Karten auf den Ablagestapel.

Jetzt ziehst du von deinem präparierten Stapel die obersten zwei Karten.

Du wählst hier eine Karte aus, die andere kommt auf den Ablagestapel.

Nach einer Kartenphase hast du dann wie auch im regulären Spiel zwei Karten, von denen du Rohstoffe auswählst und wie gehabt einträgst.

So läuft jede Kartenphase ab. Die Produktionsphase ist wie im regulären Spiel.

Wertung

Im regulären Spiel gibt es häufig Zielkarten, bei denen die Mehrheit eine Rolle spielt und du deinen Plan mit denen der anderen Spieler vergleichen musst. Dies geht natürlich im Solomodus nicht. Deshalb gibt es eine Mindestanzahl von Rohstoffen oder Gebäuden, die bei diesen Karten erreicht werden muss, um die Siegpunkte zu bekommen:

Zielkarten, mit einer Mehrheit von Münze, Holz, Stein oder Bier:

Du musst 10 von dieser Rohstoffe auf deinem Plan haben.

Zielkarten, mit einer Mehrheit von Zwergen, Minen oder Mauerabschnitten:

Du musst mindestens 20 davon auf deinem Plan haben.

Karten, bei denen du eine Karte deines Mitspielers auswählst:

Wähle eine deiner Zielkarten.

Die meisten Tavernen:

Du musst mindestens 6 Tavernen haben.

Die meisten Schmieden:

Du musst mindestens 7 Schmieden haben.

Bei **2 Zwergenkarten** solltest du mindestens **60 Siegpunkte** erreichen.

Bei **3 Zwergenkarten** solltest du mindestens **80 Siegpunkte** erreichen.

Bei **4 Zwergenkarten** solltest du mindestens **100 Siegpunkte** erreichen.

Spiele nun, um deinen persönlichen Highscore zu erreichen!

Startszenarien

1. Die kleine Lichtung

Ihr zeichnet vor dem Beginn der Partie die äußerste linke und rechte Spalte im Dorf mit Wald voll. Damit stehen euch 16 Felder weniger zu Verfügung. Schafft ihr es, euer Dorf auf der kleinen Lichtung richtig zu planen, oder müssen am Ende doch wieder viele Bäume gefällt werden?

.....

2. Die noch kleinere Lichtung

Ihr zeichnet in alle äußeren Reihen und Spalten Wald ein. Euch stehen somit 32 Felder weniger zu Verfügung. Geht euer Plan auf und wie viele Punkte schafft ihr?

.....

Vorgefertigte Pläne für die Startszenarien findet ihr hier:



Zwergendorf-Community

Ihr habt Fragen oder Ideen für weitere Szenarien oder neue Karten, Pläne oder andere Einfälle zum Spiel?

Ihr wollt immer auf dem Laufenden bleiben was Zwergendorf oder auch andere Skellig Games-Neuheiten betrifft?

.....

Dann besucht uns auf Discord und werdet Teil unserer kleinen, aber feinen Gemeinschaft.

.....



Ersatzteilservice: info@skellig-games.de

Danksagung

Die Autorin dankt all ihren zahlreichen Testspieler*innen. Ein ganz besonderer Dank geht an die Spielegruppe Seeshaupt mit Rainer, Ingrid, Marco, Susan und Familie Ruff, sowie den Testspielern in Plankstetten und Brixen, Lieberhausen und Krumbach.

Außerdem dem Spielecafé Würfel und Zucker in Hamburg und Konni von der Boardgame Bee.

Dank geht raus an alle Mitarbeiter und Helfer von Skellig Games für eure wundervolle Arbeit.

Und allen Spielern wünscht Skellig Games viel Spaß beim Spielen.

Skellig Creditis

Autor: Rita Modl

Illustrationen: Carolin Buckenhüskes

Grafik: Christian Schaarschmidt

Redaktion: Joachim Joch

SKELLIG GAMES GmbH

Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Deutschland

www.skellig-games.de



Vorschau 2023

Neuheit bei Skellig Games

KINGSCRAFT

wird 2023 erscheinen.

Mehr Infos
findet ihr hier:



Hergestellt in Deutschland

© 2022 Skellig Games GmbH

Änderungen vorbehalten