

Im ganzen Land gibt es viel zu tun!

Städte, Klöster und Dörfer brauchen eure Hilfe beim Errichten von verschiedenen Gebäuden. Schlüpft in die Rolle eines Architekten, stellt eine fähige Gruppe von Handwerkern zusammen und beginnt mit eurer Arbeit.

Neubauten, Reparaturen oder einfache Feldarbeit – viele Wege führen zu Ruhm und Anerkennung bei der Queen.

So sichert ihr euch das Privileg, ihren neuen Palast bauen zu dürfen. Dies macht euch zu dem erfolgreichsten Architekten und Sieger des Spiels.

# QUEEN'S ARCHITECT

Ein Spiel von Volker Schächtele für 2-4 Spieler



## Spielmaterial

- 1 Spielplan – doppelseitig für 2 und 3 oder 4 Spieler.

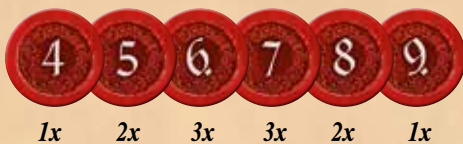


Seite für 2 und 3 Spieler

- 28 Vorgabenplättchen (in 3 Größen)



- 12 Anerkennungsplättchen – in den Werten 4-9



- 1 Marker – für die Preisskala am schwarzen Brett



- 50 Münzen – 1er (30x) und 3er (20x)



### Spielmaterial:

- Je Spieler in Spielerfarbe:
  - 3 Spielfiguren
  - 1 Wagen
  - 8 Gebäudemarker
  - 1 Wirtshausstableau
  - 1 Aktionsstern
  - 6 Feierabendplättchen (zeigen die verschiedenen Handwerksgruppen)



Wirtshausstableau



Aktionsstern

- 54 Handwerker – in 6 Farben



- 28 Schuldscheine



- 1 Spielregel

## Spielaufbau-Beispiel für 4 Spieler

1. Der Spielplan wird mit der Seite für 4 Spieler in die Tischmitte gelegt.

2. Die 12 Anerkennungsplättchen werden verdeckt gemischt. Dann wird auf jedes Anerkennungsfield ein Plättchen offen ausgelegt. Die übrigen Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.

3. Jeder Spieler nimmt sich in seiner Farbe:  
1 Aktionsstern, 3 Spielfiguren, 1 Wagen, 8 Gebäudemarker, 6 Feierabendplättchen (Spielerfarbe auf der Rückseite), 1 Wirtshausstableau und 2 Schuldscheine.

Der Wagen wird auf die Hauptstadt in der Mitte des Spielplans platziert.

Eine Spielfigur wird auf das unterste Feld der Geldwechsler-Leiste gestellt.

Die 6 Feierabendplättchen werden, wie unten abgebildet in beliebiger Reihenfolge auf den Eingang zum Wirtshaus gestapelt.

Eine Spielfigur wird als Architekt auf das oberste Feld „Bauen“ des Aktionssterns gestellt.

Die 8 Gebäudemarker sowie die 2 Schuldscheine werden neben das Wirtshausstableau gelegt.

Die letzte Spielfigur wird auf das Startfeld der Anerkennungsleiste auf dem Spielplan gestellt.

Geldwechsler

Das Wirtshaus

3.



Geldwechsler-Leiste

Eingang

6 Feierabendplättchen

Architekt

2 Schuldscheine



8 Gebäudemarker



Anerkennungsleiste

Palast

Reisekosten

Letztes Anerkennungsfield

Dorf

Hauptstadt

Stadt

Kloster

Anerkennungsplättchen

1.

2





Schwarzes Brett

Preisskala

4.

5.

Vorgabenplättchen

Handwerker

Handwerksgruppensymbol

Nachziehstapel

7.



6.

4. Der Preismarker wird auf der Preisskala auf das linke Feld gesetzt.

5. Die Vorgabenplättchen werden verdeckt gemischt. Dann wird für jedes Vorgabenfeld auf dem Spielplan zufällig ein entsprechend großes Plättchen gezogen und offen auf das jeweilige Feld ausgelegt. Die übrigen Plättchen werden ebenfalls zurück in die Schachtel gelegt.



6. Aus den Handwerkerplättchen werden die 18 Starhandwerker herausgesucht (an dem (!) Symbol auf der Rückseite des Plättchens zu erkennen), gemischt und als verdeckter Stapel beiseitegelegt.

Die übrigen Handwerkerplättchen werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel auf das Nachziehfeld auf dem schwarzen Brett platziert.

Vom Starhandwerkerstapel werden 6 Plättchen aufgedeckt und je eins auf jedes Handwerkerfeld auf dem schwarzen Brett gelegt. Dabei ist auf die Ausrichtung der Plättchen zu achten. Das Handwerksgruppensymbol zeigt immer nach oben.

Dann werden je nach Spieleranzahl weitere Starhandwerker aufgedeckt und neben dem Spielplan ausgelegt:

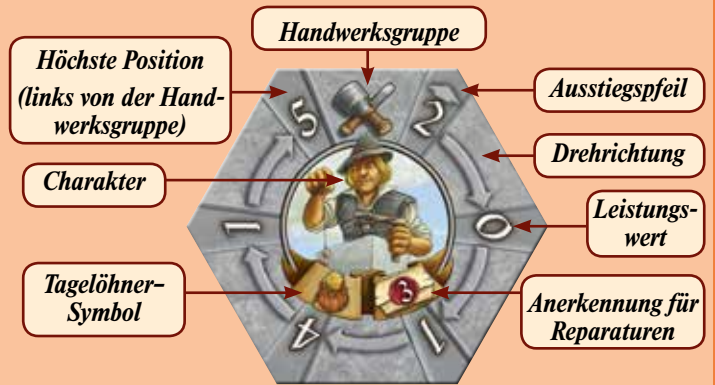
Spieleranzahl:	2	3	4
Handwerker:	4	6	8

Die übrigen Plättchen werden verdeckt auf den Nachziehstapel gelegt.

7. Die Münzen und die Schuldscheine werden als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.

## Die Handwerkerplättchen

Nun geht es ans Anheuern der ersten zwei Handwerker. Doch vorher schauen wir uns die Handwerkerplättchen im Detail an.



Es gibt **6 verschiedene Handwerksgruppen**: Holzfäller, Schmied, Glaser, Steinmetz, Maurer und Schneider. Je Gruppe gibt es 3 unterschiedliche Handwerker mit verschiedenen Werten und jeweils anderem Portrait.



Ein angeheuerter Handwerker wird an den Aktionsstern des Spielers angelegt.

Die **aktuelle Leistung**, die der Handwerker erbringt, gibt die Zahl an, die neben dem Hammersymbol auf dem Aktionsstern steht. Die Leistung der Handwerker bestimmt, wieviel Anerkennung und/oder Münzen man für das Errichten eines Gebäudes bekommt.



*Beispiel: Die aktuelle Leistung des Handwerkers ist 3.*

Wenn ein Handwerker seine **Arbeit** verrichtet hat (Aktion Bauen oder Tagelöhner), wird er in **Pfeilrichtung um eine Position weitergedreht**.



*Beispiel: Der Holzfäller wird im Uhrzeigersinn gedreht. Seine Leistung beträgt nun 0.*

Arbeitet ein Handwerker und der **Ausstiegspfeil** befindet sich neben dem Hammersymbol auf dem Aktionsstern, so erbringt er zum letzten Mal seine Leistung. Nach getaner Arbeit verlässt er eure Dienste. Er wird zurück in die Schachtel gelegt.



*Beispiel: Der Holzfäller erbringt zum letzten Mal seine Leistung und wird anschließend wieder zurück in die Schachtel gelegt.*

## Auswahl der Starhandwerker und Münzen erhalten

Zunächst wird zufällig ein Startspieler bestimmt.

Der Startspieler beginnt, wählt einen der neben dem Spielplan liegenden **Starhandwerker** und legt ihn mit der **höchsten Position** in Richtung des Hammersymbols an eine beliebige Stelle des Aktionssterns an.

*Beispiel: Dennis wählt die Schneiderin und legt sie mit der höchsten Position an seinen Aktionsstern an.*



Nun hat der Spieler die Möglichkeit, Münzen zu erhalten. Für jedes Drehen des Plättchens in Pfeilrichtung erhält der Spieler 1 Münze.

*Tipp: Es ist eine gute Idee, zum Start des Spiels ein paar Münzen zu besitzen, um flexibler in der Aktionswahl zu sein.*

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Hat jeder Spieler gewählt, beginnt ein neuer Durchgang in umgekehrter Spielerreihenfolge. (Der Spieler rechts vom Startspieler beginnt, dann folgt der nächste Spieler gegen den Uhrzeigersinn).

Nun kann das Spiel beginnen.



*Beispiel: Dennis entscheidet sich, die Schneiderin 3-mal in Pfeilrichtung zu drehen und erhält 3 Münzen aus dem Vorrat.*

## Spielziel

Die Spieler schlüpfen in die Rolle eines Architekten, der mit seinem Ensemble an Handwerkern durch die Lande zieht, um im Auftrag der Königin in Dörfern, Klöstern und Städten neue Gebäude zu errichten. Es gilt, die passenden Handwerker mitzubringen und deren Leistungen im Überblick zu behalten.

Eine leistungsstarke Truppe bringt euch Münzen und sichert euch die Anerkennung der Königin.

Das Ziel eines Spielers ist es, soviel Anerkennung zu sammeln, dass die Königin ihm erlaubt, ihren neuen Palast zu bauen.

## Spielablauf

Queen's Architect wird in mehreren Runden gespielt.

Der Spieler am Zug setzt seinen Architekten auf dem Aktionsstern 1-3 Felder im Uhrzeigersinn weiter und führt die dort abgebildete Aktion aus.

Er kann auch darauf **verzichten**, die Aktion auszuführen.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Waren alle Spieler am Zug, beginnt eine neue Runde.

*Anmerkung: Der Architekt muss in jeder Runde bewegt werden. Er darf nicht stehen bleiben.*



*Beispiel: Lena setzt ihren Architekten 2 Felder weiter und führt die Aktion Anheuern durch.*

### Die einzelnen Aktionen:



■ Tagelöhner



■ Anheuern



□ Vertrauen gewinnen/  
Schuldscheine einlösen



■ Reise



■ Wirtshaus



■ Bauen



## Tagelöhner

Ihr schickt eure Handwerker als Tagelöhner auf die Felder, was euch sofort Münzen, jedoch keine Anerkennung einbringt. Einen Münzbonus erhaltet ihr, wenn ihr besonders fähige Leute zur Hilfe auf die Felder schickt.

Für je 2 seiner Handwerker erhält der Spieler 1 Münze. Dabei rundet er auf.

Beschäftigt der Spieler Handwerker, die das **Tagelöhner-Symbol** besitzen, darf er für jeden einzelnen davon entscheiden, diesen in Pfeilrichtung um eine Position weiter zu drehen, um dafür 2 Münzen extra zu erhalten.



Beispiel: **Dennis** schickt seine 5 Handwerker zur Feldarbeit und erhält  $5:2$  aufgerundet = 3 Münzen aus dem Vorrat.



Beispiel: **Dennis** entscheidet sich, einen seiner zwei Handwerker mit Tagelöhner-Symbol in Pfeilrichtung (im Uhrzeigersinn) um eine Position zu drehen und nimmt sich dafür 2 Münzen zusätzlich.



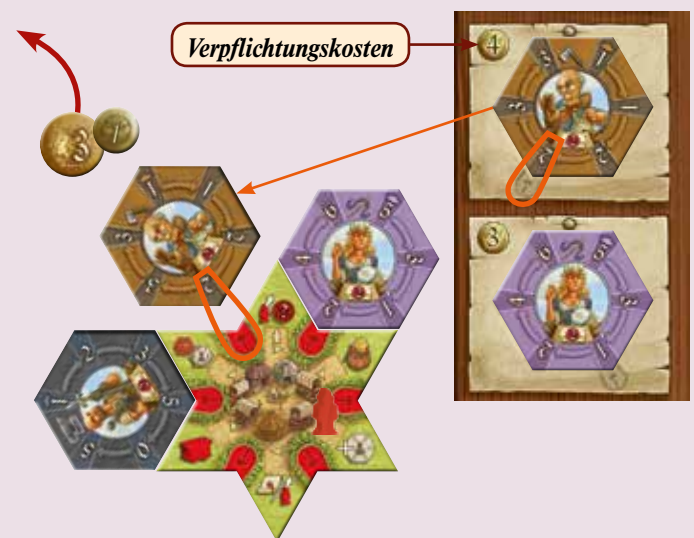
## Anheuern

Ihr schaut euch am schwarzen Brett nach neuen Handwerkern um, die ihr in eure Dienste aufnehmen wollt. Je größer die Erfahrung der Handwerker, desto kostspieliger ist deren Verpflichtung.

Der Spieler darf einen Handwerker vom **schwarzen Brett** für seine Dienste verpflichten.

Die Kosten stehen links neben dem jeweiligen Handwerker.

Hat sich der Spieler für einen Handwerker entschieden, zahlt er die geforderte Anzahl Münzen in den Vorrat und nimmt sich den Handwerker. Er wird mit der Ecke, die auf dem schwarzen Brett mit dem **Hammersymbol** markiert war, an eine beliebige Position seines Aktionssterns angelegt.



Beispiel: **Lena** zahlt 4 Münzen für den Holzfäller und legt ihn mit der Ecke, die auf dem schwarzen Brett mit dem **Hammersymbol** markiert war, an ihren Aktionsstern an.

Ein Spieler darf mehrere Handwerker einer Handwerksgruppe einstellen, allerdings **nicht 2 identische Charaktere**.

Sind bereits **6 Handwerker** in Diensten des Spielers, darf er **einen Handwerker** seiner Wahl **entlassen**, bevor er den neuen anlegt. Der entlassene Handwerker geht aus dem Spiel.

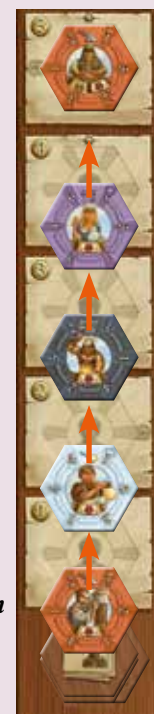


*Beispiel: **Lena** kann die **Schneiderin** nicht einstellen, da die identische Schneiderin schon in ihren Diensten ist.*

Nun wird der Preismarker auf der Preisskala um 1 Position nach rechts verschoben. Die Verpflichtung dieses Handwerkers kostet nun **1 Münze weniger**.

Stand der Marker bereits auf dem **letzten Feld**, geht der **Handwerker aus dem Spiel** und der **Marker** wird wieder auf die **6** gesetzt.

Wird der oberste Handwerker verpflichtet, wird der Marker ebenfalls **zurück auf die 6** gesetzt.



Zuletzt rücken die **Handwerker** auf dem schwarzen Brett **nach oben** auf.

Die jetzt ein bzw. zwei freien Plätze unten werden mit neuen Handwerkern vom Stapel aufgefüllt. Die Ausrichtung der neuen Handwerker ist die gleiche wie im Spielaufbau.

*Beispiel: Die Handwerker rücken um eine Position nach oben und gewinnen an Erfahrung. Der leere Platz unten am schwarzen Brett wird mit einem neuen Handwerker vom Stapel gefüllt.*



## Reise

Im ganzen Königreich wird die Hilfe von fähigen Architekten und Handwerkern benötigt. Bietet eure Dienste an vielen verschiedenen Orten an, dann steigt eure Anerkennung umso schneller.

Der Spieler **versetzt** seinen **Wagen** um die gewünschte Anzahl Felder und **bezahlt** die entsprechende Anzahl Münzen an den **Vorrat**.

Felderanzahl:	1	2	3	4	5	6
Münzen:	0	1	3	6	10	15

Dabei ist es erlaubt, ein Feld zu betreten oder zu passieren, auf dem ein Wagen eines Mitspielers steht.



*Beispiel: **Dennis** zahlt 6 Münzen in den Vorrat und zieht mit seinem Wagen 4 Felder weiter zum nächsten Dorf.*



## Vertrauen gewinnen/Schuldscheine einlösen

Um eure Reisen und Handwerker zu finanzieren, braucht ihr viele Münzen. An die kommt ihr am schnellsten, wenn ihr eure königlichen Schuldscheine bei einem Geldwechsler gegen Münzen eintauscht. Je mehr Vertrauen der Geldwechsler zu euch hat, desto mehr Schuldscheine lässt er euch gleichzeitig einlösen.

**Der Spieler muss sich entscheiden:**

- entweder das Vertrauen des Geldwechslers gewinnen
- oder seine Schuldscheine einlösen

### Vertrauen gewinnen

Der Spieler setzt seine Spielfigur auf der Geldwechsler-Leiste um ein Feld weiter nach oben.

Steht die Spielfigur bereits auf dem obersten Feld, kann diese Aktion nicht mehr gewählt werden.

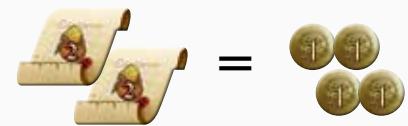
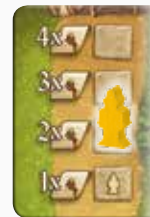
### Schuldscheine einlösen

Der Spieler darf maximal so viele Schuldscheine einlösen, wie die Zahl neben seiner Spielfigur auf der Geldwechsler-Leiste angibt.

Je **Schuldschein** erhält der Spieler **2 Münzen** aus dem Vorrat. Die Schuldscheine gehen zurück in den Vorrat.



*Beispiel: Leo schiebt seinen Marker ein Feld weiter nach oben auf die 2. Er darf von nun an beim nächsten mal 2 Schuldscheine auf einmal gegen Münzen eintauschen.*



*Beispiel: Leo löst 2 Schuldscheine ein. Er erhält 4 Münzen aus dem Vorrat.*



## Wirtshaus

Nach harter Arbeit ist es eine gute Idee, euren Handwerkern eine Auszeit im Wirtshaus zu gönnen. So tanken sie wieder Kraft für die nächsten Aufgaben. Je häufiger Handwerker das Wirtshaus besuchen, desto länger bleiben sie bei euch und liefern gute Arbeit.





Der Spieler verschiebt zunächst alle Feierabendplättchen, die sich im Schlafsaal befinden, zum Eingang.

Dann werden alle Plättchen, die sich im Schankraum befinden, in den Schlafsaal gelegt.

*Anmerkung: Benutzt der Spieler die Aktion Wirtshaus zum ersten Mal, wird dieser Schritt übersprungen.*

*Beispiel: Dennis setzt zunächst sein weißes Feierabendplättchen vom Schlafsaal zum Eingang. Anschließend legt er das braune und schwarze Plättchen vom Schankraum in den Schlafsaal.*



Der Spieler kann alle Handwerksgruppen ins Wirtshaus schicken, deren Feierabendplättchen jetzt auf dem Eingang liegen.

Hat er sich für eine oder mehrere Handwerksgruppen entschieden, legt er die entsprechenden Feierabendplättchen vom Eingang in den Schankraum. Er bezahlt dafür Münzen an den Vorrat:

Feierabendplättchen:	1	2	3	4	5	6
Münzen:	1	3	6	10	15	21

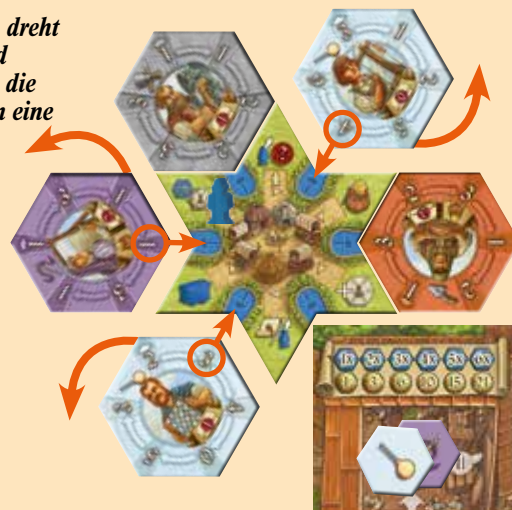
*Beispiel: Dennis bezahlt 3 Münzen und schickt die Glaser und die Schneider ins Wirtshaus.*



Anschließend dreht er **alle Handwerker**, die zur selben Handwerksgruppe gehören, gegen die Pfeilrichtung (gegen den Uhrzeigersinn) um eine Position weiter.

*Anmerkung: Liegt ein Handwerker schon mit der höchsten Position am Hammersymbol des Aktionssterns an, wird dieser nicht mehr gedreht.*

*Beispiel: Dennis dreht seine Glaser und Schneider gegen die Pfeilrichtung um eine Position weiter.*



## Bauen

Im ganzen Königreich gibt es viel zu tun. Dörfer, Klöster und Städte brauchen eure Hilfe beim Errichten wichtiger Gebäude und Anlagen. Aber auch kleinere Reparaturen bleiben nicht unbeachtet. Bietet eure Dienste an und helft das Königreich aufzubauen. Die Königin wird es euch mit ihrer Anerkennung und Münzen danken.

Der Spieler muss sich entscheiden,

- entweder ein Gebäude zu errichten
- oder Reparaturen durchzuführen

## Ein Gebäude errichten

Um ein Gebäude an einem Ort zu errichten, muss der Spieler zunächst drei Voraussetzungen erfüllen:

1. *Sein Wagen muss an dem Ort stehen, wo er ein Gebäude errichten möchte.*
2. *Er darf in diesem Ort noch kein Gebäude errichtet haben (d.h. es liegt noch kein Gebäudemarker in seiner Farbe in diesem Ort).*
3. *Er muss mindestens einen Handwerker jeder Handwerksgruppe (Farbe) in seinen Diensten haben, die auf dem Vorgabenplättchen gezeigt sind.*

Sind alle Voraussetzungen erfüllt, darf der Spieler ein Gebäude errichten.

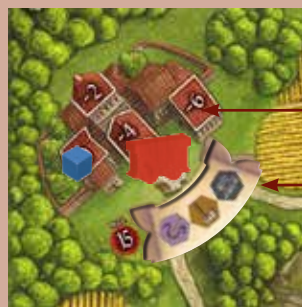
Es **nehmen immer alle Handwerker** in Diensten des Spielers an der Errichtung des Gebäudes **teil**. Auch die, die nicht auf den Vorgabenplättchen gefordert sind.

### Der Spieler erhält Anerkennung:

Er **addiert** alle aktuellen **Leistungswerte** seiner Handwerker. Das Ergebnis ist die **Anerkennung**, die er für den Bau des Gebäudes bekommt.

Der Spieler stellt seinen Gebäudemarker auf den besten freien Bauplatz. Baut er als Erster, stellt er ihn auf das -0, als Zweiter auf die -2, als Dritter auf die -4 und als Vierter auf die -6.

Den Wert auf dem Bauplatz muss der Spieler von seiner Anerkennung abziehen.



*Beispiel: Lena darf in dem Kloster ein Gebäude errichten, da sie dort noch kein Gebäude errichtet hat und die benötigten Handwerksgruppen in ihren Diensten sind.*



*Beispiel: Lena erhält 19 Anerkennung.*



*Beispiel: Lena errichtet als zweiter Spieler ein Gebäude und stellt ihren Gebäudemarker auf den Bauplatz mit der -2. Sie muss also zwei Anerkennung von ihrem Ergebnis abziehen.  $19-2=17$  Anerkennung.*

Abhängig von dem Ort, an dem das Gebäude errichtet wird, gibt es eine **maximale Anerkennung**, die der Spieler bekommen kann:

Ort:	Dorf	Kloster	Stadt
Max. Anerkennung:	10	15	20

Auch wenn der Spieler rechnerisch mehr Anerkennung bekommen würde, erhält er nur den **max. möglichen Wert** des jeweiligen Ortes.

Errichtet ein Spieler ein **Gebäude in einer Stadt**, erhält er zusätzlich zur Anerkennung noch einen **Bonus**, der auf dem Vorgabenplättchen abgebildet ist.

Anschließend nutzt der Spieler seine erhaltene Anerkennung, um auf der **Anerkennungsleiste aufzusteigen**.

Jeder Schritt auf der Leiste kostet so viel Anerkennung, wie auf dem dort liegenden Anerkennungsplättchen angegeben ist. Der Spieler geht so viele **Schritte nach oben**, wie er sich durch seine **Anerkennung leisten kann**.

Übriggebliebene Anerkennung bekommt er in Form von **Schuldscheinen** ausgezahlt (1 Schuldschein je 1 Anerkennung).

Der Spieler kann sich auch entscheiden, einen oder mehrere Schritte auf der Anerkennungsleiste nicht aufzusteigen und sich stattdessen die entsprechende Anzahl Schuldscheine auszahlen zu lassen.

Jetzt muss der Spieler **alle** seine Handwerker **in Pfeilrichtung** um eine Position weiter **drehen**.

*Anmerkung: Werden Handwerker gedreht, die mit ihrem Ausstiegspfeil am Hammersymbol anliegen, so verlassen sie nun das Spiel.*



*Beispiel: Lena würde insgesamt 17 Anerkennung erhalten. Da sie aber das Gebäude in einem Kloster errichtet, erhält sie nur die max. möglichen 15 Anerkennung.*



*1/2/3 Anerkennung wird beim Addieren der Handwerkerleistung einmalig mit drauf gerechnet.*



*2/3/4 Münzen aus dem Vorrat nehmen.*



*Direkt im Anschluss an diese Aktion eine Aktion Anheuern zusätzlich durchführen. Der Architekt auf dem Aktionsstern wird dabei nicht bewegt.*



*Beispiel: Lena kann nun zwei Schritte auf der Anerkennungsleiste aufsteigen und erhält 3 Schuldscheine für ihre 3 übriggebliebene Anerkennung.*

*Statt des zweiten Schrittes könnte Lena sich auch 5 zusätzliche Schuldscheine auszahlen lassen.*



## Reparaturen durchführen

Reparaturen kann ein Spieler durchführen, **unabhängig davon**, auf welchem Feld des Spielplans sein Wagen steht, was für ein Vorgabenplättchen dort liegt und ob er dort schon ein Gebäude errichtet hat.

Er kann **maximal 3 Handwerker** zum Reparieren schicken. Dabei dürfen **nur Handwerker von unterschiedlichen Handwerksgruppen** (unterschiedliche Farben) gewählt werden.

Die **Anerkennung**, die er für jeden Handwerker erhält, steht als Zahl in der Mitte des **jeweiligen Handwerkerplättchens auf dem Pergament**.

Diese Werte aller an den Reparaturen beteiligten Handwerker werden **zusammengezählt** und das Ergebnis erhält der Spieler als **Anerkennung**.

Die Anerkennung wird wie bei „Ein Gebäude errichten“ genutzt. Für Reparaturen in einer Stadt erhält der Spieler nicht die Boni der Vorgabenplättchen.

Anschließend muss der Spieler **alle an den Reparaturen beteiligten Handwerker in Pfeilrichtung um eine Position weiter drehen**.



**Beispiel:** Da **Leo** nur Handwerker von zwei Handwerksgruppen hat, kann er auch nur maximal 2 zum Reparieren schicken. Er erhält 5 Anerkennung.



**Beispiel:** **Leo** dreht die zwei Handwerker um eine Stufe herunter.

## Spielende

Das Spiel endet in der Runde, in der ein oder mehrere Spieler am Palast gebaut haben.

Ein Spieler muss folgende Bedingungen erfüllen, um am Palast bauen zu können:

- *er muss das letzte Anerkennungsfeld auf der Anerkennungsleiste erreicht haben,*
- *sein Wagen muss in der Hauptstadt stehen,*
- *sein Architekt muss auf der Aktion Bauen stehen,*
- *die addierten aktuellen Leistungswerte seiner Handwerker müssen mindestens 15 betragen.*

Sobald der erste Spieler am Palast gebaut hat, wird die Runde bis zum Startspieler noch zu Ende gespielt. Danach endet das Spiel.

**Wichtig:** Die Handwerker werden nach dem Bau am Palast nicht mehr um eine Position in Pfeilrichtung gedreht.

**Gewinner:**

- *Hat nur ein Spieler am Palast gebaut, ist er der Gewinner des Spiels.*
- *Haben mehrere Spieler in der letzten Runde am Palast gebaut, gewinnt derjenige, der die höher Anerkennung beim Bau des Palastes erzielt hat. Herrscht Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.*

© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.



Danksagung des Autors: Dieses Spiel zu entwickeln, war ein spannendes Abenteuer. Daher einen riesengroßen Dank an alle für ihre Ideen und Anregungen: Johannes Werges für viele Spiele und Feedback besonders in der ersten Entwicklungsphase, ebenso meiner Tochter Johanna und meiner Frau Andrea Kuckelkorn für ihre Geduld und geradlinige Kritik. Ebenso: Wido Barnstorf, Olaf Knopp, Martin Domian, Björn Grünberg, Jörg Reinhardt, Steve Jones, Stefan Roters, Christian Lentzen, Bettina und Christoph Luter, Caroline, Bob Malzan, Marvin Kluten, Mattis Rahrbach, Frederik Rahrbach, Heike Spennrath-Werges, Marko Fricke, Ulla und Michael Bremme, Johannes Lenzen.