



ICE FLOW



EINFÜHRUNG

ICE FLOW ist ein strategisches Brettspiel für 2-4 Spieler ab 11 Jahren.

Du betreust 3 Forscher, die das eisige Wasser der Beringstraße zwischen Alaska und Sibirien durchqueren – zu Fuß! Nutze treibende Eisschollen als „Trittbretter“ auf deinem Weg von Westen nach Osten. Überwinde Packeis mit Hilfe deiner Seile und benutze Fische, um den Eisbären auszuweichen. Aber nimm dich vor den anderen Spielern in Acht, die versuchen, deinen Weg zu behindern!

SPIELZIEL

Der erste Spieler, der seine 3 Forscher nach Sibirien bringt, gewinnt das Spiel!

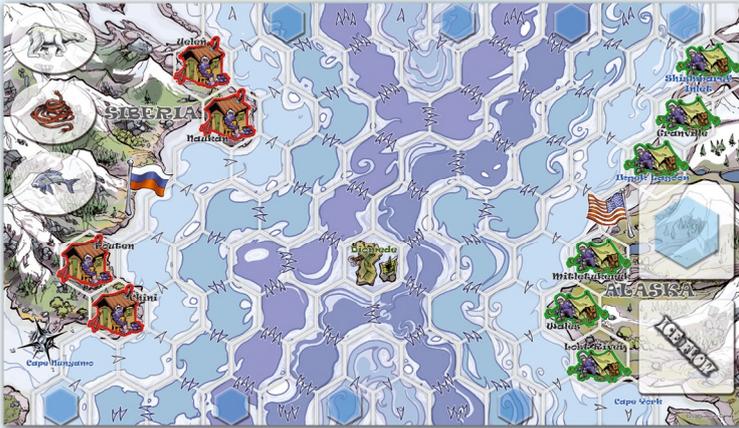
SCHACHTELINHALT

- ✱ Spielregel (Deutsch, Englisch, Französisch)
- ✱ 1 Spielplan
- ✱ 24 blaue Acryl-Eisschollen
- ✱ 1 Stoffbeutel
- ✱ 12 Forscher (je 3 in 4 Farben)
- ✱ 15 Seile (rot)
- ✱ 15 Fische (braun)
- ✱ 5 Eisbären (weiß)
- ✱ 14 Eisschollenkarten
- ✱ 2 Diomed-Inselkarten
- ✱ 4 Rucksackkarten
- ✱ 4 Spielhilfekarten



SPIELVORBEREITUNG

- ✱ Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.



- ✱ Die 24 Eisschollen werden in den Stoffbeutel gelegt und vorsichtig gemischt.
- ✱ Die 14 Eisschollenkarten und die 2 Diomed-Inselkarten werden gemischt und mit der Vorderseite nach unten auf das Kartenfeld in Alaska gelegt.
- ✱ Die 15 Seile, die 15 Fische und die 5 Eisbären werden auf ihre Vorratsfelder in Sibirien gelegt.

Jeder Spieler erhält:

- ✱ 3 Forscher seiner Farbe
- ✱ 1 Spielhilfekarte seiner Farbe
- ✱ 1 Rucksackkarte seiner Farbe
- ✱ 1 Seil aus dem Vorrat
- ✱ 1 Fisch aus dem Vorrat
- ✱ Eventuell unbenutzte Rucksack- und Spielhilfekarten kommen wieder in die Schachtel.



SPIELAUFBAU

a. Startspieler wählen

Der Spieler, der am überzeugendsten einen Eisbären nachahmen kann, wird Startspieler. Kann man sich nicht einigen, nimmt man einfach seine Lieblingsmethode, um den Startspieler zu bestimmen.



b. Starteisschollen (12 Stück) auslegen

Bei vier Spielern zieht jeder 3, bei drei Spielern zieht jeder 4 und bei zwei Spielern zieht jeder 6 Eisschollen aus dem Beutel.

✱ Beginnend beim Startspieler deckt jeder Spieler reihum eine der verdeckten Eisschollenkarten in Alaska auf. Die darauf angegebenen Objekte (Seil, Fisch, Eisbär) legt der Spieler auf eine seiner Eisschollen. Diese beladene Scholle legt er auf ein Meeresfeld in der Beringstraße und zwar nach folgenden Regeln:

Folgende 2 Regeln gelten NUR für den anfänglichen Spielaufbau

- 1 Eisschollen dürfen NICHT auf eins der 8 Stromzuflussfelder gelegt werden (die am Beginn jeder Meeresströmung speziell markierten Felder).
- 2 Eisschollen dürfen NICHT direkt nebeneinander ausgelegt werden.



- ✱ Wird eine Diomed-Insel-Karte aufgedeckt, legt man die auf der Karte angegebenen Objekte auf die Diomed-Inselgruppe (das Inselfeld in der Mitte des Spielplans). Danach wird eine leere Eisscholle gemäß der obigen Regeln auf ein beliebiges Meeresfeld gelegt (dieser Fall kann zweimal beim Spielaufbau auftreten).



Diomed-Insel-Karte

- ✱ Sobald eine Eisscholle auf den Spielplan gelegt wurde, wird die benutzte Karte offen auf das Ablagefeld neben dem Stapel in Alaska gelegt.
- ✱ Die Spieler sind abwechselnd reihum im Uhrzeigersinn am Zug, bis alle 12 Starteisschollen auf dem Spielplan liegen.

c. Forscher einsetzen (3 je Spieler)

Beginnend mit dem Spieler, der die letzte Eisscholle auf den Spielplan gelegt hat, stellt man nun 1 seiner Forscher auf eine beliebige Station an der Küste von Alaska (grün markierte Felder) unter Beachtung folgender Regeln: In keiner Station dürfen mehr als 2 Forscher stehen, diese können aber demselben Spieler gehören.

- ✱ Die Spieler sind abwechselnd reihum gegen den Uhrzeigersinn am Zug, bis jeder Spieler seine 3 Forscher eingesetzt hat (der Startspieler setzt also als letzter einen Forscher ein).



Im Beispiel hier darf der rote Forscher nicht dorthin gestellt werden, wo sich bereits zwei Forscher befinden; er kann aber auf das leere Feld oder zu dem anderen roten Forscher gestellt werden.

ICE FLOW ist jetzt vorbereitet. Das eigentliche Spiel beginnt mit dem Startspieler...

SPIELZUG

Ein Spielzug ist in 2 mögliche Aktionen aufgeteilt:

A. EISSCHOLLENAKTION und **B. FORSCHERAKTION**

Beendet ein Spieler seinen Zug, geht das Spiel im Uhrzeigersinn beim nächsten Spieler weiter.

A. EISSCHOLLENAKTION

Während seines Zuges MUSS man eine der Eisschollenaktionen (A1, A2, A3) ausführen. Dies kann man vor oder nach seiner Forscheraktion tun.



A1. Eisschollenbewegung ausführen

Man bewegt eine Eisscholle, die bereits in der Beringstraße liegt, gemäß der Meeresströmung, in der sie sich befindet. Die Eisscholle muss dabei immer innerhalb dieser Strömung bleiben. Bei jeder Meeresströmung geben Pfeile deren Weite und

Richtung an. Die Eisscholle muss, wenn möglich, um die Gesamtzahl der Pfeile bewegt werden, mindestens aber ein Meeres-Sechseckfeld weit. Die Ausrichtung der Eisscholle bleibt bei dieser Bewegung immer beibehalten.

Man darf sich eine leere Eisscholle aussuchen oder eine, auf der sich Objekte (Seile, Fische, Eisbären) und/oder auch eigene Forscher befinden. Eine Eisscholle, auf der sich ein fremder Forscher befindet, darf man NICHT wählen, ES SEI DENN, ein eigener Forscher befindet sich auch dort.

Falls man die Wahl zwischen Bewegungsrichtungen hat, darf man auch die Richtung wählen, in der die gesamte Bewegung kürzer ausfällt. Ist eine Route vor der Bewegung unpassierbar, muss die Eisscholle allerdings die andere Richtung nehmen.

Eisschollen, die sich aus der Beringstraße heraus bewegen, kommen zurück in den Beutel; eventuelle Objekte (Seil, Fisch, Eisbär) kommen in den allgemeinen Vorrat zurück.

Eisschollen mit Forschern dürfen die Beringstraße NICHT verlassen; sie bewegen sich nur soweit wie möglich und stoppen am Rand.

Eine Eisscholle darf sich nicht durch oder über eine andere Eisscholle in derselben Strömung bewegen.



A2. Eisscholle rotieren

Man dreht eine Eisscholle um eine Kante (60°) im oder gegen den Uhrzeigersinn.

Dabei muss man darauf achten, dass die Kanten der Eisscholle korrekt auf dem Sechseckfeld ausgerichtet sind.

Man darf sich eine leere Eisscholle aussuchen oder eine, auf der sich Objekte (Seile, Fische, Eisbären) und/oder auch eigene Forscher befinden. Eine Eisscholle, auf der sich ein fremder Forscher befindet, darf man NICHT wählen, ES SEI DENN, ein eigener Forscher befindet sich auch dort.



A3. Neue Eisscholle entdecken

Man zieht ohne hinzusehen eine Eisscholle aus dem Stoffbeutel. Man dreht die oberste Eisschollenkarte um. Die auf der Karte abgebildeten Objekte (Seile, Fische, Eisbären) nimmt man aus dem Vorrat und legt sie auf die Eisscholle. Diese beladene Scholle

legt man auf ein freies der 8 Stromzuflussfelder in der Beringstraße.

Wird eine Diomedee-Insel-Karte aufgedeckt, legt man die auf der Karte angegebenen Objekte auf die Diomedee-Inselgruppe (das Inselfeld in der Mitte des Spielplans). Danach wird eine leere Eisscholle auf ein freies der 8 Stromzuflussfelder in der Beringstraße gelegt.

Sobald eine Eisscholle auf den Spielplan gelegt wurde, wird die benutzte Karte offen auf das Ablagefeld neben dem Stapel in Alaska gelegt. War es die letzte Karte, mischt man aus den Karten des Ablagefelds einen neuen verdeckten Stapel.

Sollte der Stoffbeutel leer sein, darf man eine bereits ausliegende Eisscholle nach den unter „Eisschollenbewegung ausführen“ (A1) beschriebenen Regeln aus der Beringstraße herausbewegen. Diese Eisscholle muss dann umgehend für die Aktion „Neue Eisscholle entdecken“ benutzt werden. Die Regel gilt NUR, wenn der Beutel leer ist. Sollte es regelgerecht nicht möglich sein, irgendeine Eisscholle vom Spielplan zu bewegen, darf diese Aktion (A3) NICHT gewählt werden.

A3: Eine Diomedee-Karte wurde gezogen, also werden ein Seil und ein Fisch auf das Inselfeld gelegt. Eine leere Eisscholle wird auf ein Stromzuflussfeld des Spielplans gelegt.



A1: Diese Eisscholle bewegt sich 3 Meeresfelder weit - die westliche Strömung wurde gewählt, also behält sie diese Richtung in der Bewegung bei.

A2: Dreht man diese Eisscholle um 60 Grad in beliebiger Richtung, kann der graue Forscher sich problemlos über das Eis bewegen.

A3: Die Karte zeigt Seil, Fisch und Eisbär. Diese Objekte werden, auf der gewählten Eisscholle, auf ein Stromzuflussfeld des Spielplans gelegt.

Was ist, wenn man eine Eisschollenaktion nicht durchführen kann?

Wenn eine Eisschollenaktion nicht durchgeführt werden kann (weil z.B. eine Eisscholle nicht bewegt werden kann oder die Stromzuflussfelder besetzt sind), muss man sich für eine andere Eisschollenaktion entscheiden. Eine der 3 Möglichkeiten lässt sich immer durchführen.

B. FORSCHERAKTION

Man DARF, wenn man will, eine der beiden Forscheraktionen ausführen (B1, B2).

Das kann vor oder nach der Eisschollenaktion geschehen (A).



B1. Forscher bewegen und Objekt einsammeln

Packeis-Kanten

Wenn man will, darf man in seinem Zug 1 seiner eigenen Forscher bewegen.

Bewegungen über die glatten,

Kanten für kostenlose Bewegung

ungezackten Kanten der Eisschollen sind KOSTENLOS; um jedoch über die gezackten Kanten (Packeisgeschiebe), über das Meer oder an Eisbären vorbei zu kommen, braucht man Seil oder Fisch aus dem Rucksack (siehe „Objekte zur Bewegung benutzen“ auf Seite 3). Bewegung zwischen Land (Alaska, Sibirien) und Eisschollen kostet nichts zusätzlich. Auch die Diomedee-Inselgruppe darf von Forschern ohne Zusatzkosten betreten oder verlassen werden, doch Vorsicht: Dort können eventuell Eisbären auftauchen!

Um sich von einer Station zu einer angrenzenden Station in Alaska zu bewegen, müssen Forscher 1 Seil abgeben - oder 1 Fisch, wenn das an die Stationen angrenzende Meeresfeld leer ist (siehe auch „Objekte zur Bewegung benutzen“ auf Seite 3). Forscher dürfen sich nicht über offenes Gebiet in Alaska bewegen, d.h.: Sie dürfen nicht über die US-Flagge ziehen, um von Mitletukeruk nach Ikpek Lagoon zu kommen.

Am Ende der Forscher-Bewegung darf man 1 Objekt von dem Ort aufnehmen, wo der Forscher stehen geblieben ist. Dieses Objekt (Seil oder Fisch) legt man auf einen freien Platz seines Rucksacks, um es in späteren Zügen benutzen zu können; das Objekt darf NICHT benutzt werden, um in diesem Zug eine weitere Bewegung auszuführen. In den Rucksack passen bis zu 3 Objekte.

Erreicht ein Forscher eine Station in Sibirien, MUSS er sofort anhalten; dort darf er NIEMALS weiterziehen.

Wenn man sich entscheidet, keinen Forscher zu bewegen, darf man sich 1 Objekt (Seil oder Fisch) von einem Feld nehmen, auf dem ein eigener Forscher steht.

Auf keinem Feld des Spielplans (außer den Stationen in Sibirien) dürfen am Ende eines Bewegungszuges mehr als 2 Forscher stehen. Forscher dürfen also durch ein Feld mit 2 Forschern ziehen, dort aber NICHT anhalten.





B2. Angeln (vgl. auch S2 weiter unten)
(dieses Seil kommt in den Vorrat)
Anstatt einen Forscher zu bewegen und/oder ein Objekt einzusammeln (B1), kann der Spieler ein Seil benutzen, um zu „angeln“. Man tauscht ein Seil aus seinem Rucksack gegen zwei Fische aus dem Vorrat. Damit ist die Forscheraktion abgeschlossen.

- * **Was ist, wenn im Vorrat keine Objekte mehr übrig sind?** Dann kann weder ein Objekt genommen, noch auf eine neu entdeckte Eisscholle gelegt werden.
- * **Kann man seinen Forscher bewegen, nachdem man ein Objekt eingesammelt hat?** Nein. 1 Objekt einsammeln ist der Abschluss der Forscheraktion.
- * **Muss man seinen Forscher um die maximal mögliche Strecke bewegen?** Nein, man darf jede Strecke innerhalb der maximal möglichen wählen, und dabei beliebige Objekte aus dem Rucksack benutzen, die sich zu Beginn seines Zuges darin befanden.
- * **Darf man einen Forscher bewegen und mit einem anderen etwas einsammeln?** Nein. Leider nicht.
- * **Darf man in der Forscheraktion auch einen fremden Forscher bewegen?** Nein. Die einzige Gelegenheit, bei der man einen fremden Forscher bewegen darf, ist die Eisschollenaktion A1 (bewegen) oder A2 (drehen), und das auch nur dann, wenn sich auch ein eigener Forscher zusammen mit dem fremden auf dieser Eisscholle befindet.
- * **Kann man ein Objekt, das man nicht möchte einfach ablegen?** Ja. Man darf jederzeit Objekte aus seinem Rucksack ablegen, um Platz für dringender benötigte zu schaffen. Die abgelegten Objekte kommen auf die Eisscholle, auf der man gerade steht - andere können sie dort einsammeln.
- * **Dürfen sich 2 eigene Forscher auf demselben Feld befinden?** Ja, außer in Sibirien.

Am Ende des Zuges ist der Spieler zur Linken an der Reihe.

Objekte zur Bewegung benutzen

In seinem Zug darf man seinen Forscher KOSTENLOS beliebig weit über die glatten, nicht gezackten Kanten von Eisschollen ziehen (wenn man den Eisbären ausweicht). Um seinen Forschern jedoch zu helfen, die Beringstraße schneller zu überwinden, darf man im eigenen Zug jegliche Seile/Fische einsetzen, die sich vor Beginn des Zuges im Rucksack befinden.

Einsatzmöglichkeiten für SEIL



S1. Überwinden einer Packeiskante
(Seil bleibt an der Verankerungsstelle zurück)
Auf jeder Eisscholle befindet sich Packeis - zu erkennen an 2 oder 3 gebrochenen Kanten. Um 1 Packeiskante zu überqueren (oder um sich zwischen angrenzenden

Stationen in Alaska zu bewegen), muss man ein Seil benutzen. Man nimmt das Seil aus seinem Rucksack und lässt es am Ausgangspunkt der Bewegung liegen (das kann Land oder Eis sein). Seinen Forscher bewegt man über die Packeiskante (oder die Hügel Alaskas) auf das neue Feld. Das liegengeliebene Seil kann später von nachfolgenden Forschern aufgesammelt werden.

* Nach der Überquerung darf sich derselbe Forscher weiter bewegen oder auch auf dem neuen Feld (Land oder Eis) stehen bleiben.

* Um 2 aneinander angrenzende Packeiskanten zu überqueren, muss man 2 Seile aus seinem Rucksack benutzen. Beide werden am Startpunkt „verankert“.



S1:
Der schwarze Forscher (oben) hat 1 Seil benutzt, um die Packeiskante zu überwinden. Das Seil bleibt auf der Starteisscholle verankert. Der gelbe Forscher (links) hat Seil benutzt, um zwischen den Stationen in Alaska zu wechseln.



S2. Angeln
(vgl. auch B2 weiter oben)
(dieses Seil kommt in den Vorrat)



Einsatzmöglichkeiten für FISCH



F1. Ein Meeresfeld durchschwimmen

(dieser Fisch kommt in den Vorrat)
Als Teil seiner Bewegung kann ein Forscher Fisch essen, um genug Energie zu tanken, durch die offene See der Beringstraße zu schwimmen. Diese Aktion ist ein Teil seiner Bewegung. Man bezahlt

1 Fisch aus seinem Rucksack in den Vorrat und zieht den Forscher über 1 Meeres-Sechseck von Feld zu Feld (Land oder Eis).

* Ein Forscher darf NIEMALS mehr als ein Meeresfeld hintereinander durchschwimmen; er darf jedoch zu einer Eisscholle oder an Land schwimmen, dieses Feld durchqueren und dann erneut durch ein Meeresfeld bis zu einer Eisscholle oder Land schwimmen. Man bezahlt 1 Fisch für jedes Schwimmen. Ein Forscher darf seinen Zug NIE im Meer beenden!

* Wenn Betreten oder Verlassen des Meeres erfordert, dass man eine Packeiskante überqueren muss, muss man auch ein Seil benutzen, wie unter

F1: Der schwarze Forscher hat 1 Fisch benutzt, um zwischen den Eisschollen durchzuschwimmen und die Packeiskante zu vermeiden. Der Fisch kommt in den Vorrat.



S1 oben beschrieben. Braucht man das Seil zum Abstieg ins Meer, verbleibt es auf dem Startfeld; wird das Seil zum Verlassen des Meeres benötigt, geht es verloren und wird in den Vorrat in Sibirien zurück gelegt.

Der Rucksack des roten Spielers enthält 1 Seil.

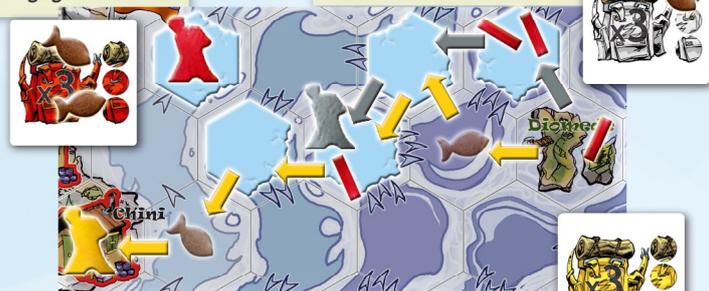
Der Rucksack des grauen Spielers enthält 3 Seile.



Der rote Forscher bewegt sich nicht. Stattdessen angelt er, tauscht also 1 Seil gegen 2 Fische.

Der Rucksack des gelben Spielers enthält 1 Seil und 2 Fische.

Der graue Forscher verlässt die Diomedee-Inselgruppe mittels 1 dort zurück gelassenen Seil, überquert eine doppelte Packeiskante mit 2 Seilen und stoppt, um 1 Fisch einzusammeln.



Der gelbe Forscher verlässt die Diomedee-Inselgruppe schwimmend mit 1 Fisch, geht mit 1 Seil über das Eis und schwimmt dann mit seinem zweiten Fisch nach Chini in Sibirien.



F2. Einen Eisbären ablenken

(dieser Fisch kommt in den Vorrat)
Um ein Feld (Eisscholle oder Diomedee-Inselgruppe) zu betreten, das 1 oder 2 Eisbären enthält, MUSS man Fisch in seinem Rucksack haben. Man braucht 1 Fisch pro Eisbär, um diesen abzulenken (bis zu 2).

Benutzte Fische kommen in den Vorrat in Sibirien. Der Forscher darf dann entweder:

- seine Bewegung auf ein anderes Feld fortsetzen - und dabei an dem/den Eisbären vorbei gehen;
- auf diesem Feld stehen bleiben - und den/die Eisbären verscheuchen (siehe Seite 4).

Benutzt man einen Fisch, um einen Eisbären zu verscheuchen, bewegt sich (oder schwimmt) dieser in vom Spieler gewählter Richtung, bis er eine andere Eisscholle oder die Diomedee-Inselgruppe erreicht, oder er die Beringstraße verlässt:

Eisbären-„Kettenreaktion“

Wenn man einen Eisbären auf ein Feld zieht, auf dem sich 1 oder 2 Forscher befinden [D], MÜSSEN diese sofort auf ein angrenzendes Feld gezogen werden (oder über maximal 1 Meeresfeld zum nächsten sicheren Punkt schwimmen).

☘ Die vom Eintreffen des Eisbären betroffenen Spieler müssen ihre(n) Forscher sofort in Sicherheit bringen (beginnend beim aktiven Spieler im Uhrzeigersinn). Seil und Fisch müssen für diese Flucht benutzt werden, wie in den obigen Regeln **S1** und **F1** beschrieben.

☘ Bedrohte Forscher können aber auch Fisch einsetzen, um den Eisbären auf eine andere Eisscholle zu vertreiben. Alle Regeln (**F2**) gelten wie beschrieben, der Eisbär darf aber NICHT wieder auf eine Eisscholle geschickt werden, die er in dieser aktuellen Kettenreaktion bereits betreten hatte!

☘ Sollte durch einen flüchtenden Forscher wiederum eine Kettenreaktion eines anderen Eisbären ausgelöst werden, muss diese zuerst abgehandelt werden.

☘ **Kein Forscher „stirbt“ in ICE FLOW!** Ist eine Flucht vor dem Eisbären unmöglich, wird ein gefährdeter Forscher sofort per Luftrettung zurück zum Start nach Alaska geflogen - in eine beliebige Station (die man sich gut aussuchen sollte!).

Eisbären, welche die Beringstraße verlassen, kommen in den allgemeinen Vorrat.
Bis zu 2 Eisbären dürfen sich auf einem Feld befinden.



Der Eisbär darf NICHT in Alaska oder Sibirien an Land gehen, also darf man ihn auch nicht in diese Richtung schicken.

- ☘ **Muss man vor einem Eisbären flüchten oder kann man sich freiwillig per Luftrettung nach Alaska zurückbringen lassen?** Luftrettung ist teuer und die Wartezeit gefährlich. Man MUSS sofort vor einem Eisbären flüchten, wenn man die Möglichkeit dazu hat.
- ☘ **Wenn 2 Forscher auf einem Feld stehen und ein durch eine Kettenreaktion auf dieses Feld kommender Eisbär von einem Forscher vertrieben wurde, muss der andere Forscher dann noch fliehen?** Nein. Der Forscher hat Glück, denn er ist jetzt außer Gefahr.
- ☘ **Kann man, wenn man einen Fisch dabei hat, auf einem Feld mit Eisbär auch stehen bleiben?** Nein. Man darf NIEMALS seinen Zug auf einem Feld mit Eisbären beenden.

Am Ende des Zuges ist der Spieler zur Linken an der Reihe.

SPIELLENDE

ICE FLOW endet, sobald ein Spieler alle seine Forscher in 3 verschiedene Stationen in Sibirien gebracht hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

- ☘ Sobald ein Forscher eine Station in Sibirien erreicht hat, MUSS er dort anhalten; er kann von dort nicht mehr wegziehen.
- ☘ Die sibirischen Stationen sind die einzigen Felder im Spiel, auf denen sich mehr als 2 Forscher aufhalten dürfen; jedoch darf auf diesen Feldern NIE mehr als 1 Forscher pro Farbe stehen.

Alternatives Spielende

Für ein schnelleres Spiel kann man vereinbaren, nur 2 Forscher in verschiedene sibirische Stationen zu bringen.



SPIELZUG

Ein Zug umfasst maximal 2 Aktionen:

A. EISSCHOLLENAKTION
(man MUSS 1 davon wählen)

A1. Eisschollenbewegung ausführen

A2. Eisscholle rotieren

A3. Neue Eisscholle entdecken

Aktionen A und B in beliebiger Reihenfolge ausführen

B1. Bewegen und Einsammeln

B2. Angeln

B. FORSCHER-AKTION
(man DARF 1 davon wählen)

KURZÜBERSICHT

OBJEKTE ZUR BEWEGUNG BENUTZEN

Jedes Objekt kann auf zweierlei Weise eingesetzt werden:

Einsatzmöglichkeiten für SEIL

- S1. Eine Packeisante überwinden ...** oder zwischen Stationen in Alaska
- S2. Angeln**
- F1. Ein Meeresfeld durchschwimmen**
- F2. Einen Eisbären ablenken**

Einsatzmöglichkeiten für FISCH



Man darf bis zu 3 Objekte auf seiner Rucksackkarte mitführen.

CREDITS

Autoren: Dean Conrad & John Streets, from an original concept by John Streets. **Entwicklung:** Dean Conrad, Jim Hawkins, John Streets. **Grafik-Design:** Rich Aidley (Unicorn' image courtesy and © John W. Harris). **Eisschollenplättchen:** designed by Jim Hartman. **Regelübersetzung:** Frank Dohse & Michael Kröhnert (Deutsch); Janine Kopp (Französisch). **Danksagung:** Jonathan Abbas, Josh Abbas, Paul Allwood, Andy Brewood, Mike Barlow, Alex Barnes, Claire Barnes, Karen Bennett, David Blowers, Travis Bonczkowski, André Bronswijk, Si Cullimore, Koert Debyser, Richard Dewsbery, Gillie Edwards, Jay Edwards, Heiko Eller, Richard Gillingham, John W. Harris, Mike Hibbert, James Humphrey, Richard Humphrey, Timothy Hunt, Todd Jensen, Justus Kelloniemi, Dominik Krister, Christopher Langham, Matthew Langham, John Langley, Siân Llewellyn, Mark Lockett, James Marriot, W. Eric Martin, Chris McGowan, Aaron Meadows, Tony Parks, Rob Robinson, Chris Snell, Louise Snell, Marilyn Sturges, Nareen Sturges, Scott Tepper, Dominic Townsend, Nick Treacher, Alexander Walmsley, Catherine Walmsley, Elizabeth Walmsley, Jennifer Walmsley, William Walmsley, Trudy Watson, Katy Wickham, Ashleigh Winter. **Spezieller Dank:** Roy Kemp, Nick and Sue Fisk at Shire Games in Stoke-on-Trent, UK.

Inspiriert durch die Taten Karl Bushbys
www.goliath.mail2web.com



www.heidelberger-spieleverlag.de
www.litko-aero.com
Weitere Tipps, Informationen und Downloads unter www.ludorumgames.com
Ludorum Games ist ein Warenzeichen von Scene Cinema Ltd.
(PO Box 290, Hessle, East Yorkshire HU13 0WG, UK)

