

# AGORA



EIN SPIEL FÜR 2-4 SPIELER

## INHALT

- 1.0 Einführung
- 2.0 Spielmaterial
- 3.0 Spielziel
- 4.0 Spielvorbereitungen
- 5.0 Spielverlauf
- 6.0 Spielende und Wertung

## 1.0 EINFÜHRUNG

**Agora** führt die Spieler in die Welt einer griechischen Stadt während der Antike. Die Agora war der zentrale Fest-, Versamlungs- und Marktplatz eines Stadtstaates.

Jeder Spieler repräsentiert eine Gruppe von Bürgern, die versucht, ein möglichst hohes Ansehen in der Stadt zu erlangen.

Einerseits betreiben die Bürger Handel, um Rohstoffe für den Bau des Denkmals ihrer Heroen spenden zu können. Andererseits feilen sie in der Stoa (einer Wandelhalle an der Agora) an ihren Rhetorikfähigkeiten, denn wer reden kann, ist klar im Vorteil! So setzt sich bei der Vergabe der letzten Handelswaren

und als Ankläger und Juror im Gericht derjenige durch, dessen rhetorische Fähigkeiten am besten sind.

## 2.0 SPIELMATERIAL

**Agora** beinhaltet die folgenden Spielmaterialien:

- ☞ 1 Spielplan
- ☞ 4 Rhetoriktafeln (in den 4 Spielerfarben)
- ☞ 20 Bürgerplättchen (je 5 in den 4 Spielerfarben)
- ☞ 20 Losplättchen (je 5 in den 4 Spielerfarben)
- ☞ 20 weiße Rhetoriksteine
- ☞ 8 Zählsteine (je 2 in den 4 Spielerfarben)
- ☞ 45 Rohstoffkarten (je 15 für Holz, Lehm und Marmor)
- ☞ 12 Rohstoffplättchen (je 4x Holz, Lehm und Marmor)
- ☞ 9 Nachfrageplättchen (je 3x Holz, Lehm und Marmor)
- ☞ 1 Startspielerplättchen
- ☞ 1 Regelheft

### 2.1 Der Spielplan

Der Spielplan zeigt das Zentrum einer griechischen Stadt, unterteilt in fünf Aktionsbereiche. Diese sind von 1-5 nummeriert und werden im Folgenden kurz „Bereiche“ genannt. Jeder Bereich bietet abhängig von der Spielerzahl unterschiedlich viele Ablagefelder für die Bürgerplättchen (kurz „Bürger“ genannt). Auf der linken Seite des Spielplans befindet sich die



Siegpunkteskala, in der rechten unteren Ecke das Gefängnis für verurteilte Händler.

## 2.2 Die Bürgerplättchen



Jeder Spieler kontrolliert 5 Bürger, markiert von A bis E, die er in die verschiedenen Bereiche der Stadt schicken kann. Die Bürger verbessern im Laufe des Spiels ihre Rhetorikfähigkeiten, deren Punkte auf den dazugehörigen Rhetoriktafeln angezeigt werden.

## 2.3 Rhetoriktafeln und Rhetoriksteine

Jeder Spieler besitzt eine Rhetoriktafel für seine 5 Bürger. Mit Hilfe der weißen Rhetoriksteine trägt er hier die erhaltenen Rhetorikpunkte in den entsprechenden Zeilen A bis E ab, um die Redegewandtheit seiner einzelnen Bürger anzuzeigen.



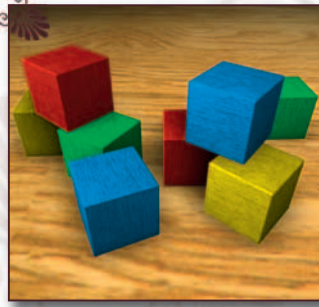
## 2.4 Die Losplättchen

Jeder Spieler besitzt 5 Losplättchen, je eins für jeden seiner Bürger. Diese Losplättchen werden zur Bestimmung der Juroren verwendet, wenn ein Händler wegen Betrugs vor Gericht angeklagt wurde und ein Urteil gefällt werden muss.



## 2.5 Die Zählsteine

Jeder Spieler hat zwei Zählsteine, mit denen er seine erhaltenen Siegpunkte auf der Siegpunkteskala und die erreichte Ausbaustufe auf dem Denkmalbauplatz anzeigt.



## 2.6 Die Rohstoffkarten

Es gibt drei Rohstoffsorten im Spiel. Die Spieler benötigen sie als Spende auf dem Denkmalbauplatz und als Bezahlung für ihre Bürger in der Stoa. Die Spieler erhalten die Rohstoffe auf dem Markt, indem sie die Händler an den Marktständen aufsuchen.



## 2.7 Die Rohstoffplättchen

Die Rohstoffplättchen symbolisieren die Händler und die von ihnen angebotene Rohstoffsorte.



## 2.8 Die Nachfrageplättchen

Die Nachfrageplättchen zeigen am Denkmalbauplatz den derzeitigen Rohstoffbedarf an.



## 2.9 Das Startspielerplättchen

Dieses Plättchen dient als Erinnerungstütze, welcher Spieler in der aktuellen Spielrunde Startspieler ist.



## 3.0 SPIELZIEL

Die Spieler versuchen in verschiedenen Bereichen Siegpunkte zu erlangen. Während des Spiels erhalten oder verlieren sie Siegpunkte im Gericht, wenn sie über das Schicksal angeklagter Händler entscheiden. Am Ende des Spiels erhalten sie für ihre Bürger Siegpunkte abhängig von deren Rhetorikfähigkeiten und für die Rohstoffspenden, mit denen sie sich am Bau des Denkmals beteiligt haben. Weitere Punkte gibt es schließlich für Mehrheiten bei den übrigen Rohstoffkarten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt **Agora!**

## 4.0 SPIELVORBEREITUNGEN

Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich die passende Rhetoriktafel, 5 Bürger, 5 Losplättchen, 2 Zählsteine und 5 weiße Rhetoriksteine. Er platziert die 5 Rhetoriksteine auf die fünf Felder „1“ seiner Rhetoriktafel, einen Zählstein auf das Feld „5“ der Siegpunkteskala und den zweiten Zählstein auf das unterste Feld der Denkmalskala. Seine fünf eigenen Losplättchen gibt er an den linken Nachbarn, der sie vorerst verdeckt bereitlegt. Ein Spieler mischt die 9 Nachfrageplättchen verdeckt und legt sie als Nachziehstapel links neben das Denkmal. Dann deckt er die obersten beiden Plättchen auf und legt sie auf die beiden Felder oberhalb des Denkmals. Anschließend mischt er die 12 Rohstoffplättchen verdeckt, zieht 3 und legt diese offen auf die Händlerfelder I, II und III. Sie zeigen an, welcher Rohstoff vom jeweiligen Händler aktuell auf dem Markt angeboten wird. Die anderen Rohstoffplättchen legt der Spieler verdeckt als Nachziehstapel auf die 3 Felder unterhalb des Marktes. **Hinweis:** Es spielt keine Rolle, von welchem Nachziehstapel später Rohstoffplättchen gezogen werden.

Die Rohstoffkarten werden nach Sorten getrennt als Vorrat bereitgelegt. Abhängig von der Spielerzahl wird nur eine bestimmte Anzahl an Rohstoffkarten verwendet:

- ☞ 2 Spieler: je 8 Karten pro Rohstoff
- ☞ 3 Spieler: je 11 Karten pro Rohstoff
- ☞ 4 Spieler: je 15 Karten pro Rohstoff

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Dieser bekommt das Startspielerplättchen. Nun kann das Spiel beginnen!



## 5.0 SPIELVERLAUF

Eine **Agora**-Partie verläuft über mehrere Spielrunden. Jede Spielrunde besteht aus 3 Phasen:

- 1) **Bürger platzieren**
- 2) **Aktionen durchführen**
- 3) **Aufräumen**

### 5.1 Bürger platzieren

Beginnend mit dem Startspieler werden die Bürger verdeckt auf *freie* Plätze in den 5 Bereichen platziert. Reihum platziert jeder Spieler immer *einen* seiner Bürger in einen beliebigen Bereich, bis alle ihre 5 Bürger platziert haben. Im jeweiligen Bereich



werden die Bürger entsprechend der angegebenen Richtungspfeile auf das *nächste freie* Feld platziert! In den meisten Bereichen ist die Anzahl der zur Verfügung stehenden Plätze begrenzt. Die einzelnen Felder zeigen Symbole für die minimale Spielerzahl. **Achtung:** Nur auf dem Tauschplatz stehen immer alle 4 Felder zur Verfügung; zusätzlich dürfen die Spieler hier die freien Felder nach Wunsch besetzen und müssen keine Reihenfolge einhalten!

Die Spieler dürfen ihre Bürger in jedem Bereich auch dann platzieren, wenn sie die entsprechende Aktion in Phase 2 gar nicht ausführen möchten. *So können sie die Mitspieler vielleicht entscheidend blockieren.*

Die Spieler dürfen ihre Bürger in beliebiger Reihenfolge platzieren; es muss *nicht* in der Reihenfolge A, B, C, D, E sein.

Liegen alle Bürger auf dem Spielplan, ist diese Phase beendet.

### 5.2 Aktionen durchführen

Die Aktionen der einzelnen Bereiche werden immer in derselben Reihenfolge durchgeführt:

1. **Markt**
2. **Tauschplatz**
3. **Stoa**
4. **Gericht**
5. **Denkmalbauplatz**

Die verdeckt platzierten Bürger werden in einem Bereich erst dann aufgedeckt, wenn der jeweilige Bereich in dieser Phase an die Reihe kommt.



#### 1. Markt

Auf dem Markt bekommen die Spieler neue Rohstoffkarten von den Händlern. Dieser Vorgang ist stark vereinfacht, die Spieler müssen die erhaltenen Rohstoffe nicht bezahlen; stattdessen nehmen sie sich einfach die Karten aus dem Vorrat!

Die Händler werden in der Reihenfolge I, dann II, dann III abgehandelt. Die Spieler erhalten bei jedem Händler nur die Rohstoffsorte, die das entsprechende Rohstoffplättchen anzeigt. Die Kartensymbole über den Feldern eines Händlers zeigen an, wie viele Rohstoffkarten der Spieler für jeden seiner Bürger bekommt (eine oder zwei).

Es kann vorkommen, dass es nicht genügend Rohstoffkarten einer Sorte gibt, daher ist es wichtig, die Händler in der Reihenfolge I, II, III auszuwerten. Kann ein Händler nicht jedem Bürger die geforderten

Blau erhält für seine beiden Bürger insgesamt 3 Marmor, Grün 1 Marmor und Gelb 2 Marmor.



Rohstoffe geben, bekommt der Spieler, dessen Bürger bei dem betreffenden Händler die *höchste* Rhetorikfähigkeit hat, zuerst die Rohstoffkarte(n) für alle seine Bürger. *Dieser Bürger hat die überzeugendsten Argumente.* Anschließend folgt der Spieler, dessen Bürger die zweithöchste Rhetorikfähigkeit hat usw. Bei einem Gleichstand der besten Bürger wird unter diesen Spielern nach dem zweitbesten Bürger geschaut usw. Besteht auch dann noch ein Gleichstand oder hat keiner der Spieler einen zweiten Bürger, bekommt derjenige von ihnen als erstes Rohstoffe, dessen Bürger auf dem Feld am weitesten links steht.

Der Händler besitzt nur noch 4 Marmor, so dass nicht alle Bürger die gewünschten Rohstoffkarten erhalten. Der gelbe Bürger besitzt 4 Rhetorikpunkte und ist somit am überzeugendsten, so dass Gelb 2 Marmor erhält. Der blaue Bürger B besitzt immerhin schon 3 Rhetorikpunkte und sichert somit Blau die beiden restlichen Marmorkarten. Grün geht leider leer aus.



Die Spieler nehmen die erhaltenen Rohstoffkarten auf die Hand. Im Laufe des Spiels müssen sie nur Auskunft über die Anzahl ihrer Rohstoffe geben, aber nicht darüber, welche Rohstoffe sie besitzen. Während der Spielrunde gibt es kein Handkartenlimit, die Spieler dürfen bis zum Ende der Runde beliebig viele Karten auf der Hand haben!



## 2. Tauschplatz

Auf dem Tauschplatz dürfen die Spieler Rohstoffkarten mit dem Vorrat tauschen. In der vorgegebenen Reihenfolge der Felder I – IV legen die Spieler für jeden dort platzierten Bürger Rohstoffkarten in den Vorrat und nehmen entsprechend dem angegebenen Verhältnis Rohstoffkarten auf die Hand. Die gewünschten Rohstoffkarten müssen komplett im Vorrat vorhanden sein.

- ☞ 3:2 = Der Spieler gibt 3 Rohstoffkarten derselben Art ab, um 2 Rohstoffkarten einer anderen Art aus dem Vorrat zu nehmen.
- ☞ 2:1 = Der Spieler gibt 2 Rohstoffkarten derselben Art ab, um 1 Rohstoffkarte einer anderen Art aus dem Vorrat zu nehmen.

Die Spieler dürfen auf die Tauschaktion auch verzichten, wenn ihr Bürger an die Reihe kommt.

Grün tauscht 3 Holz gegen 2 Steine.  
Gelb tauscht 2 Steine gegen 1 Marmor.



## 3. Stoa

In der Stoa diskutieren die Bürger mit den Gelehrten der Stadt und schulen dabei ihre Rhetorikfähigkeiten. Der Spieler muss für jeden seiner Bürger eine beliebige Rohstoffkarte in den Vorrat zurücklegen, damit dieser die eigene Rhetorikfähigkeit erhöhen darf. Unter jedem Feld der Stoa ist angegeben, ob die Rhetorikfähigkeit des jeweiligen Bürgers um 1 oder 2 Punkte erhöht wird.



Der Spieler versetzt den entsprechenden weißen Rhetorikstein auf seiner Rhetoriktafel um 1 oder 2 Felder nach rechts.

Wenn ein Spieler für einen oder mehrere seiner Bürger keine Rohstoffkarte abgeben möchte, erhalten diese auch keine Rhetorikpunkte.

Blau gibt 2 Rohstoffkarten Marmor ab, damit seine beiden Bürger ihre Rhetorikfähigkeiten schulen dürfen. Blau trägt 2 Rhetorikpunkte für den Bürger A und 1 Rhetorikpunkt für den Bürger C auf seiner Rhetoriktafel ab.



Der grüne Bürger und die beiden gelben Bürger zusammen besitzen jeweils 3 Rhetorikpunkte, der rote nur 2. Der grüne Bürger besitzt somit die größten Rhetorikfähigkeiten, so dass Grün nun einen Händler anklagt. Er wählt den Marmorhändler vom Händlerfeld I.



## b. Urteil:

Ist es im Schritt a zu einer Anklage gekommen, folgt nun das Urteil.

Hierfür werden die Juroren ausgelost: Jeder Spieler mischt verdeckt die 5 Losplättchen seines rechten Nachbarn, zieht daraus verdeckt 3 und legt sie auf das Gerichtsgebäude. Die Plättchen werden aufgedeckt und jeder Spieler addiert die Rhetorikfähigkeiten seiner eigenen ausgelosten Bürger.

**Wichtig:** Die ausgelosten Bürger bleiben in den Bereichen liegen, in denen sie in dieser Runde platziert wurden!

## 4. Gericht



Im Gericht werden Händler wegen Betrugsverdachts unter Anklage gestellt und durch das Urteil gerichtet. Die beiden Schritte werden wie folgt ausgeführt:

### a. Anklage:

Die Spieler addieren die Rhetorikpunkte aller eigenen in diesem Bereich befindlichen Bürger. Der Spieler mit der höchsten Summe an Rhetorikpunkten wird zum *Ankläger* und muss einen Händler aus dem Markt aussuchen, den er wegen Betrugsverdachts anklagt. Zur Kennzeichnung dreht der Spieler das auf dem Händlerfeld liegende Rohstoffplättchen auf die Rückseite.

Ein Spieler darf mit einem Bürger auch dann einen Händler anklagen, wenn der Bürger eine Rhetorikfähigkeit von Null besitzt, aber nur dann, wenn kein anderer Spieler einen Bürger in der Anklage platziert hat. Wenn es einen Gleichstand zwischen 2 oder mehr Spielern gibt, klagt derjenige Spieler einen Händler an, dessen Bürger die *meisten* Rhetorikpunkte besitzt. Bei einem Gleichstand der besten Bürger wird unter diesen Spielern nach dem zweitbesten Bürger geschaut usw. Nur wenn sich alle Bürger dieser Spieler „patten“ und sich auf keine Anklage einigen können, passiert nichts weiter. In diesem seltenen Fall fällt Schritt b aus und die Juroren versammeln sich nicht zu einem Urteil.

Der Spieler mit der höchsten Summe an Rhetorikpunkten wird zum *Richter* ernannt und muss nun das Urteil über den angeklagten Händler sprechen. Bei einem Gleichstand zwischen 2 oder mehr Spielern spricht derjenige Spieler das Urteil, dessen Bürger die meisten Rhetorikpunkte besitzt. Bei einem Gleichstand der besten Bürger wird unter diesen Spielern nach dem zweitbesten Bürger geschaut usw. Nur wenn sich alle Bürger „patten“ und sich auf keinen Richter einigen können, passiert nichts weiter. In diesem seltenen Fall wird die Anklage fallen gelassen; der Händler ist frei und bleibt auf dem Markt.

### Der Richter spricht nun das Urteil:

Ist der Händler *nicht schuldig*,



verliert der Ankläger 1 Siegpunkt und zieht seinen Zählstein auf der Siegpunkteskala um ein Feld zurück.



Der Richter bekommt vom angeklagten Händler 1 Rohstoffkarte *seiner Sorte* als Dank dafür, dass er auf dem Markt bleiben darf. Der Richter dreht das Rohstoffplättchen des Händlers wieder auf die Rohstoffseite.

Ist der Händler *schuldig*,



bekommt der Ankläger 1 Siegpunkt und zieht seinen Zählstein auf der Siegpunkteskala um ein Feld vor.



Jeder Bürger, der sich am Stand des verurteilten Händlers befindet, verliert 1 Rhetorikpunkt. Die Spieler versetzen jeweils den entsprechenden weißen Rhetorikstein um ein Feld nach links.

Der Richter entfernt das Rohstoffplättchen des verurteilten Händlers und legt es auf ein freies Gefängnisfeld (rechts unten auf dem Spielplan). Er zieht anschließend ein neues Rohstoffplättchen von einem der 3 Stapel unterhalb des Marktes und legt es auf das freie Marktfeld.

Der Richter bekommt 1 Siegpunkt und zieht seinen Zählstein auf der Siegpunkteskala um 1 Feld weiter. Außerdem erhält er 2 Rohstoffkarten des neuen Händlers als Dank dafür, am Handelsgeschehen teilnehmen zu dürfen.

Die ausgelosten roten Bürger besitzen die größte Gesamtsumme an Rhetorikpunkten und somit spricht Rot das Urteil über den Marmorhändler. Er hält den Händler für schuldig, so dass er ins Gefängnis wandert. Sowohl Grün als Ankläger als auch Rot als Richter erhalten jeweils 1 Siegpunkt. Die 4 Bürger am Stand des Marmorhändlers verlieren jeweils 1 Rhetorikpunkt. Rot zieht Holz als neues Rohstoffplättchen und legt es auf das leere Marktfeld. Der neue Holzhändler schenkt Rot aus Dankbarkeit 2 Holzarten.



- ☞ **Stufe 1:** 1x Rohstoff A, 2x Rohstoff B oder umgekehrt
- ☞ **Stufe 2:** 3 gleiche Rohstoffe, entweder Rohstoff A, B oder C
- ☞ **Stufe 3:** 2x Rohstoff A, 2x Rohstoff B
- ☞ **Stufe 4:** 2x Rohstoff A, 3x Rohstoff B oder umgekehrt
- ☞ **Stufe 5:** 2x Rohstoff A, 4x Rohstoff B oder umgekehrt
- ☞ **Stufe 6:** 2x Rohstoff A, 5x Rohstoff B oder umgekehrt

Es kann vorkommen, dass zwei identische Rohstoffsorten gefordert werden. Dann müssen die Spieler die entsprechende Gesamtzahl abgeben (z.B. Stufe 4: 5 Karten des angezeigten Rohstoffs).

Hat ein Spieler mehrere Bürger beim Denkmalbau platziert, darf er mehrere Ausbaustufen auf einmal erklimmen; dazu muss er aber die geforderten Rohstoffe jeder einzelnen Stufe zahlen.

Ein Spieler darf auch einen Bürger beim Denkmalbau platzieren, wenn er hier nicht bauen möchte, um die anderen Spieler zu blockieren.

Für jede erfolgreich gespendete Ausbaustufe zieht der Spieler seinen Zählstein am Denkmal um eine Stufe nach oben.

Gelb muss 3 identische Rohstoffkarten abgeben. Er entscheidet sich für Marmor. Grün muss je 2x Marmor und Holz abgeben. Da er nur 1 Holzarte besitzt, muss er auf der Stufe stehen bleiben.



## 5. Denkmalbauplatz

In der Stadt wird ein Denkmal für die griechischen Heroen errichtet. Die Spieler versuchen, die einzelnen Ausbaustufen des Denkmals zu erklimmen. Dazu spenden sie für jeden am Denkmalbauplatz befindlichen Bürger verschiedene Rohstoffe, je nachdem, was die Handwerker gerade benötigen.

Oberhalb des Denkmals liegen immer 2 Nachfrageplättchen, die anzeigen, welche Rohstoffe gerade zum Bau benötigt werden. Die Spieler müssen die geforderte Anzahl an Rohstoffen im korrekten Verhältnis abgeben. Sie haben die freie Wahl, wie sie die benötigten Rohstoffe verteilen:

### 5.3 Aufräumen

Zum Abschluss der Spielrunde führen die Spieler noch wenige Schritte aus.

Jeder Spieler nimmt seine Bürger vom Spielplan zurück. Die verwendeten Losplättchen werden wieder gewendet und an den linken Nachbarn zurückgegeben.

Hat mindestens ein Spieler Rohstoffe für den Denkmalbau gespendet, werden die aktuellen 2 Nachfrageplättchen beim Denkmalbau offen beiseitegelegt

und 2 neue aufgedeckt. Ab der nächsten Runde müssen die neuen Rohstoffe für den Denkmalbau gespendet werden. Sollte nur noch 1 Plättchen übrig sein, mischt ein Spieler alle 9 Nachfrageplättchen, legt den Nachziehstapel wieder neben dem Denkmalbau bereit und deckt 2 neue Nachfrageplättchen auf.

Die Spieler müssen nun das Handkartenlimit von 9 Rohstoffkarten beachten! Wer jetzt mehr als 9 Rohstoffkarten auf der Hand hält, muss nach eigener Wahl so viele zurück in den Vorrat legen, bis er nur noch 9 besitzt. In der *letzten* Runde gilt dieses Handkartenlimit nicht mehr (siehe Wertung)!

Abschließend gibt der Startspieler das Startspielerplättchen an seinen linken Nachbarn weiter. Nun kann die neue Spielrunde beginnen.

## 6.0 SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, sobald *eine* der folgenden Bedingungen erfüllt wird. Die aktuelle Spielrunde wird dann noch zu Ende gespielt.

- ☞ Das Gericht hat sechs Händler für schuldig befunden; das Gefängnis ist voll.
- ☞ Ein Spieler erreicht die oberste Ausbaustufe beim Denkmalbau.
- ☞ 2 Bürger *eines* Spielers erreichen die höchste Rhetorikstufe (9).

Nun werden die Siegpunkte der Spieler ermittelt. Zu den Punkten, die bereits durch die Anklage und das Gericht vergeben wurden, addieren die Spieler nun ihre erzielten Siegpunkte beim Denkmalbau und auf den Rhetoriktafeln.

Zuletzt decken sie ihre übrigen Rohstoffkarten auf. Bei jeder Rohstoffsorte erhält der Spieler, der die meisten Karten dieser Sorte besitzt, 1 Siegpunkt. Bei Gleichstand bei einer Rohstoffsorte gibt es keinen Siegpunkt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige der beteiligten Spieler, der die höchste Ausbaustufe beim Denkmalbau erreicht hat. Bei einem erneuten Gleichstand zählt die größere Summe an Rhetorikpunkten.

Rot hat während des Spiels durch erfolgreiche Anklagen und Gerichtsurteile bereits 9 Punkte gesammelt. Beim Denkmalbau hat es weitere 6 Siegpunkte erreicht. Seine Bürger haben ihre Rhetorikfähigkeiten in der Stoa ausgiebig geschult, so dass Rot hier nochmals 8 Siegpunkte erhält. Leider musste Rot dazu fast alle seiner gesammelten Rohstoffkarten einsetzen, so dass es keine Mehrheiten bei den einzelnen Rohstoffsorten erreicht. Insgesamt hat Rot somit 23 Siegpunkte erlangt.



**Autor:** Harald Lieske

**Bearbeitung:** Henning Kröpke, Uli Blennemann

**Graphik:** Harald Lieske

**Layout:** Lin Lütke-Glanemann

**Besonderer Dank an:** Valerie Schmitt, Heike und Stefan Risthaus, Tanja Semrock

Copyright 2013 Spielworxx  
www.spielworxx.de

