

# RACCOON TYCOON

Das goldene Zeitalter  
von Astoria



👤 10+

👤 2-5

🕒 60'

Piatnik Spiel Nr. 725692

Ein Spiel  
von Glenn Drover



piatnik.com

*Willkommen in*

# ASTORIA

The title 'ASTORIA' is rendered in a large, stylized, bubbly font. The letters are filled with a green and white gradient, suggesting a landscape or forest. The background of the entire page is a soft-focus illustration of a valley with rolling hills, a winding river, and some buildings in the distance under a hazy sky.

Astoria ist ein Land mit regem Wirtschaftswachstum und hoher Produktivität! Überall sprießen neue Fabriken hervor und weitläufige Gebiete werden erschlossen. Versierte Geschäftsmagnaten wittern das große Geschäft und wollen auf dem Gipfel dieser Entwicklung ein Vermögen scheffeln. Sie beginnen als Produzenten einfacher Waren: Weizen, der zur Ernährung der rasant wachsenden Bevölkerung dient. Holz und Eisen, um neue Fabriken und Bauwerke zu errichten. Kohle, um die Brennöfen zu befeuern und natürlich etwas Wein, um für Ausgleich und Entspannung im emsigen Volk von Astoria zu sorgen. Mit dem erwirtschafteten Kapital wird in neue Unternehmen investiert, um noch höhere Erträge zu erzielen. In diesem goldenen Zeitalter von Astoria scheinen die Möglichkeiten grenzenlos zu sein!

---

## **SPIELZIEL**

Als aufstrebende Tycoons versucht ihr, diverse Waren auf einem sich ständig verändernden Markt zu produzieren und diese möglichst gewinnbringend zu verkaufen. Mit dem neu geschaffenen Kapital könnt ihr an Auktionen teilnehmen oder in die Errichtung neuer Bauwerke investieren, die wiederum eure Produktion ankurbeln oder euch andere langfristige Vorteile verschaffen.

Wer den Markt und seinen Wettbewerb im Blick behält, das richtige Timing beweist und seine Finanzen im Griff hat, wird am Ende die wertvollsten Anteile und Gebiete besitzen und zum TYCOON von Astoria ernannt werden. Viel Erfolg!

# SPIELINHALT

## 1 Spielplan

Der obere Bereich des Spielplans zeigt die **Marktwerte** der sechs verschiedenen **Waren**, mit denen ihr handeln könnt.

Der untere Bereich zeigt verschiedene Ablageplätze für **Anteile**, **Gebiete** und **Bauwerke**.



## 6 verschiedene Arten Warenplättchen (jeweils 25 Stück)



Weizen



Eisen



Holz



Fracht



Kohle



Wein

## 1 Startplättchen



## 1 Satz Geldscheine

(mit den Werten: \$1, \$5, \$10, \$20, \$100)



## Karten / Plättchen

- A** 6 Plättchen  
Start-Bauwerke
- B** 21 Plättchen  
Bauwerke
- C** 24 Karten Anteile
- D** 16 Karten Gebiete
- E** 54 Karten Marktwert  
& Produktion



## 1 Spielanleitung

# SPIELVORBEREITUNG

**A** Mischt die Karten **Marktwert & Produktion** verdeckt und teilt allen jeweils **3** aus. Nehmt die Karten auf die Hand.

**B** Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel neben dem Spielplan bereit.

**C** Legt jeweils **1 Warenplättchen** pro Art auf das Feld mit dem niedrigsten Marktwert auf dem Spielplan:

- Ein Weizen- und Holzplättchen auf die Felder **\$1**
- Ein Eisen- und Kohleplättchen auf die Felder **\$2**
- Ein Fracht- und Weinplättchen auf die Felder **\$3**

**D** Legt die restlichen Warenplättchen als **allgemeinen Vorrat** neben dem Spielplan bereit.

**E** Nehmt euch alle jeweils **Geldscheine** im Wert von **\$10**.

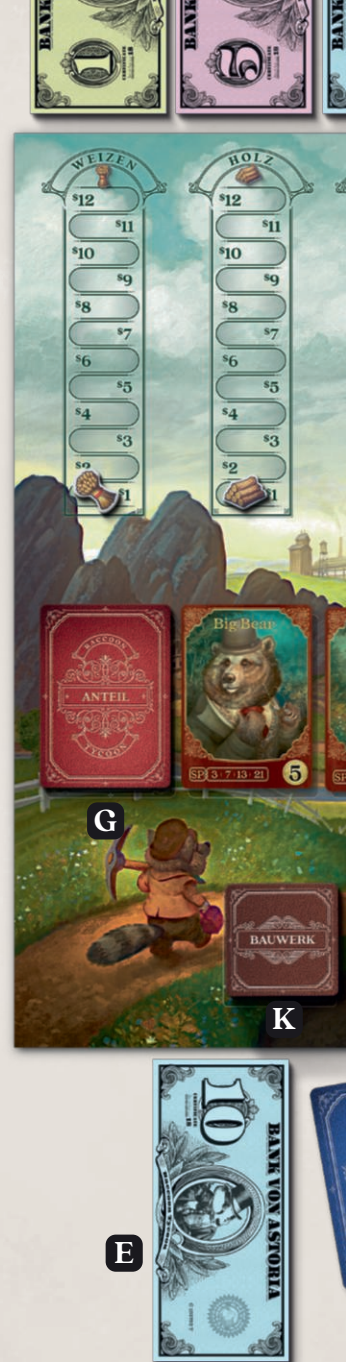
**F** Legt die restlichen Geldscheine als **Bank** neben dem Spielplan bereit.

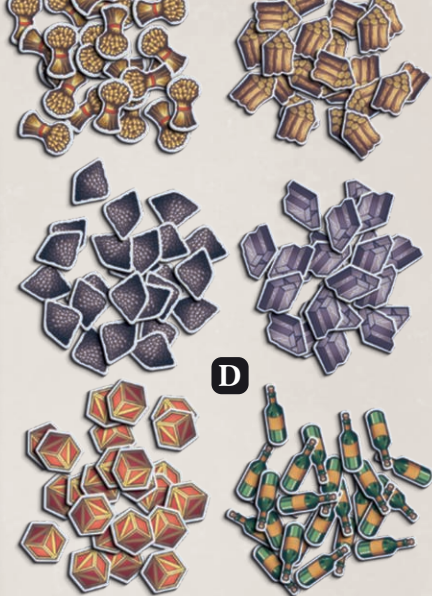
**G** Abhängig davon, wie viele ihr seid, **entfernt** ihr folgende **Anteilskarten**:

- Skunkworks, Sly Fox und Tycoon beim Spiel zu **zweit**
- Skunkworks und Tycoon beim Spiel zu **dritt**
- Skunkworks beim Spiel zu **viert**
- **keine** beim Spiel zu **fünft**

Diese werden für das Spiel nicht benötigt und ihr legt sie zurück in die Schachtel.

**H** Mischt die übrigen **Anteilskarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf das Feld „Anteil Stapel“ auf dem Spielplan. Deckt **2 Karten** auf und legt sie auf die zwei markierten Felder auf dem Spielplan, die sich neben dem Stapel befinden.





**I** Trennt die **Gebietskarten** entsprechend ihrer Siegpunktwerte (SP) in vier Stapel zu jeweils 4 Karten und mischt jeden davon verdeckt. Legt nun die Karten mit 5 SP verdeckt auf das Feld „Gebiet Stapel“ auf dem Spielplan. Legt dann die Karten mit 4 SP verdeckt darauf, anschließend die Karten mit 3 SP und schließlich die Karten mit 2 SP, sodass ihr einen **verdeckten Stapel** gebildet habt.

Deckt die **oberste Karte** (2 SP) auf und legt sie auf das markierte Feld auf dem Spielplan, das sich neben dem Stapel befindet.

Im Spiel zu zweit entfernt ihr zuvor jeweils 1 Gebietskarte von jedem Siegpunktwert (2/3/4/5 SP) und legt sie zurück in die Schachtel.

**J** Bereitet die Plättchen **Bauwerke** vor:

Sucht zuerst die 6 Start-Bauwerke heraus und wählt 4 beliebige davon aus, die ihr mit der „+1“ Seite nach oben auf die markierten Felder auf dem Spielplan legt. Legt die übrigen 2 Plättchen zurück in die Schachtel, sie werden für das aktuelle Spiel nicht benötigt.

*Hinweis:* Eine genaue Beschreibung der Bauwerke findet ihr im Glossar am Ende der Spielanleitung.

**K** Mischt die restlichen Bauwerke und legt sie als **verdeckten Stapel** auf das Feld „Bauwerk Stapel“ auf dem Spielplan.

**Wichtig:** Das doppelseitige Bauwerk „Maschinenwerk/Wassermühle“ ist **kein** Start-Bauwerk. Es ist das einzige doppelseitige Bauwerk im verdeckten Stapel - mischt es einfach dazu.

**L** Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie nimmt sich das **Startplättchen** sowie 1 beliebiges Warenplättchen aus dem *allgemeinen Vorrat* und legt beides vor sich ab. Die nächste Person im Uhrzeigersinn nimmt sich 2 beliebige Warenplättchen **unterschiedlicher Art**, die übernächste Person 3, usw.

---

## SPIELBLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, musst du **eine** der fünf folgenden Aktionen ausführen:



Danach ist die nächste Person an der Reihe.

# 1 Produktion

Spiele 1 Karte **Marktwert & Produktion** aus deiner Hand offen aus und führe die folgenden zwei Schritte der Reihe nach aus:

## a) Marktwerte erhöhen

Erhöhe die Marktwerte jener Waren auf dem Spielplan **um \$1**, die im oberen Bereich deiner ausgespielten Karte abgebildet sind. Ist eine Ware mehrfach abgebildet, erhöhst du sie entsprechend oft.

## b) Warenplättchen nehmen

Nimm dir **3 Warenplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat, die im unteren Bereich deiner ausgespielten Karte abgebildet sind. Sind mehr als 3 Waren auf der Karte abgebildet, darfst du dir **3 beliebige** davon aussuchen.

Die Warenplättchen legst du vor dir als *Lager* ab.

Lege die Karte anschließend auf einen offenen Ablagestapel neben dem Spielplan und ziehe 1 neue Karte vom Stapel nach, sodass du wieder 3 Karten auf der Hand hast.

## BEISPIEL

Julia spielt eine Karte *Marktwert & Produktion* aus und erhöht den Marktwert von „Fracht“ und „Wein“ um jeweils \$1 **A**.

Im unteren Bereich der Karte sind fünf Waren abgebildet: 2 Holz, 1 Eisen, 1 Kohle und 1 Fracht. Davon darf sie sich 3 beliebige aussuchen. Sie entscheidet sich für 2 Holz und 1 Fracht **B**.



## Produktionsbonus

Besitzt du ein Bauwerk mit einem Bonus-**B**, oder einem Produktionssymbol **P**, darfst du dir jedes Mal wenn du produzierst, **zusätzliche Warenplättchen** aus dem *allgemeinen Vorrat* nehmen.

*Hinweis:* Dadurch ist es möglich, mehr als 3 Warenplättchen zu erhalten.

### BEISPIEL

Elon besitzt das Bauwerk „Köhlerei“. Er spielt eine Karte *Marktwert & Produktion* aus und erhält 1 Holz, 1 Kohle und 1 Wein. Zusätzlich nutzt er den Bonus von seinem Bauwerk und nimmt sich 1 weitere Kohle aus dem *allgemeinen Vorrat*.

Insgesamt hat er 4 Warenplättchen erhalten.

*Wichtig:* Besitzt du mehrere Bauwerke mit einem Bonussymbol **B**, musst du dich für eines entscheiden, das du nutzen willst. Gleiches gilt, wenn du mehrere Bauwerke mit einem Produktionssymbol **P** besitzt. Du darfst aber ein Bonus-Bauwerk **B** mit einem Produktions-Bauwerk **P** kombinieren.

### BEISPIEL

Etwas später im Spiel besitzt Elon nun auch die Bauwerke „Mühle“ **B** und „Manufaktur“ **P**. Letzteres erlaubt ihm, 4 Waren zu produzieren. Er spielt eine Karte *Marktwert & Produktion* und erhält 2 Weizen und 2 Eisen. Er darf alle 4 Waren aus dem *allgemeinen Vorrat* nehmen und zusätzlich eines seiner Bauwerke „Mühle“ **B** oder „Köhlerei“ **B** nutzen. Er entscheidet sich für die „Köhlerei“ und nimmt sich 1 weitere Kohle.

Insgesamt hat er 5 Warenplättchen erhalten.



**LAGERLIMIT:** Du darfst **maximal 10 Warenplättchen** in deinem *Lager* haben. Solltest du dieses Limit überschreiten, musst du beliebige Warenplättchen aus deinem *Lager* in den *allgemeinen Vorrat* zurücklegen, bis du wieder maximal 10 Warenplättchen vor dir liegen hast.

**Wichtig:** Für jedes Bauwerk, das du besitzt, erhöht sich dein Lagerlimit um 1!

### BEISPIEL

Agnes besitzt 3 Bauwerke und darf daher bis zu 13 Warenplättchen lagern. Wäre eines davon die „Lagerhalle“, dürfte sie sogar bis zu 16 Warenplättchen lagern.

## 2 Waren verkaufen

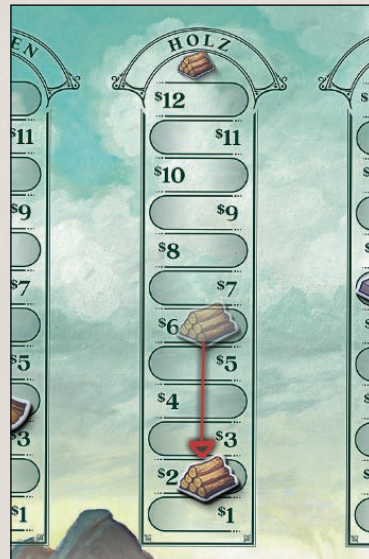
Lege eine beliebige Anzahl Warenplättchen **einer Art** von deinem *Lager* zurück in den *allgemeinen Vorrat*. Multipliziere die Anzahl Warenplättchen mit dem aktuellen Marktwert dieser Ware und nimm dir das Ergebnis als Geldbetrag von der Bank. Reduziere anschließend den Marktwert dieser Ware um \$1 pro verkauftem Warenplättchen.

### BEISPIEL

Yvonne verkauft 4 Holz. Der aktuelle Marktwert beträgt \$6.

Sie legt die Warenplättchen zurück in den *allgemeinen Vorrat* und erhält von der Bank \$24.

Anschließend reduziert sie den Marktwert von Holz um \$4, sodass dieser nur noch \$2 beträgt.



### 3 Anteil versteigern

Wähle **eine** der zwei offen ausliegenden **Anteilskarten** und schiebe sie ein Stück nach oben. Du rufst damit eine **Auktion** aus und nennst einen beliebigen Startpreis. Dieser muss mindestens so hoch sein wie auf der Karte angegeben.

Nun dürft ihr reihum im Uhrzeigersinn den Preis für diese Anteilskarte **erhöhen** oder aus der Auktion **aussteigen**. Sobald jemand ausgestiegen ist, darf diese Person an der Auktion nicht weiter teilnehmen.

Die Auktion endet, wenn alle bis auf eine Person ausgestiegen sind. Diese bezahlt den zuletzt gebotenen Geldbetrag an die Bank und erhält die Anteilskarte, die sie offen vor sich auslegt.

Deckt anschließend eine neue Karte vom Stapel auf, sodass wieder zwei Anteilskarten offen auf dem Spielplan ausliegen.

*Hinweis:* Es ist nicht erlaubt, einen höheren Geldbetrag zu bieten, als man bezahlen kann!

**Wichtig:** Erhältst du – als Person, die die Auktion ausgerufen hat – **nicht** die Anteilskarte, **bist du noch einmal an der Reihe!** Du darfst erneut eine der fünf Aktionsmöglichkeiten wählen. Das bedeutet, dass du sogar eine weitere Auktion ausrufen darfst. So kann es auch passieren, dass du mehrmals hintereinander an der Reihe bist.

**Im Spiel zu zweit:** Nachdem du einen Startpreis ausgerufen hast, darf die andere Person genau **einmal den Preis erhöhen** oder sofort **aussteigen**. Danach ist die Auktion beendet. Wer den höheren Geldbetrag geboten hat, erhält die Anteilskarte.

### 4 Bauwerk errichten

Wähle **eines** der vier offen ausliegenden **Bauwerke**, bezahle den angegebenen Preis und lege das Plättchen offen vor dir ab. Ab der nächsten Runde darfst du – sofern möglich – die Vorteile dieses Bauwerks nutzen.

Decke anschließend ein neues Plättchen vom Stapel auf, sodass wieder vier Bauwerke offen auf dem Spielplan ausliegen.

**AUFWERTUNGEN:** Statt ein neues Bauwerk zu errichten, darfst du alternativ auch ein bereits von dir errichtetes Bauwerk mit Bonussymbol **B** aufwerten. Drehe das entsprechende Plättchen dazu auf die Rückseite um und bezahle den dort angegebenen Preis an die Bank. In diesem Fall nimmst du dir kein neues Bauwerk vom Spielplan.

## 5 Gebiet erwerben

Gib die Anzahl Waren in den *allgemeinen Vorrat* ab, die auf der offen ausliegenden **Gebietskarte** angegeben ist.

Dabei darfst du entscheiden, ob du das Gebiet entweder mit der geforderten Anzahl **Waren gleicher Art** (linke Kartenseite) erwirbst **oder** mit der geforderten Anzahl **Waren beliebiger Art** (rechte Kartenseite).

Nimm dir die Gebietskarte und lege sie offen vor dir aus.

Decke anschließend eine neue Karte vom Stapel auf, sodass wieder eine Gebietskarte offen auf dem Spielplan ausliegt.



## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn **einer** der folgenden drei Fälle eintritt:

- der **letzte Anteil** wird versteigert
- das **letzte Bauwerk** wird errichtet
- das **letzte Gebiet** wird erworben

Spielt die laufende Runde noch zu Ende, sodass ihr alle gleich oft an der Reihe wart.

## Längeres Spiel

Für alle, die sich eine längere Spielzeit wünschen, empfehlen wir das Spiel zu beenden, wenn **zwei** der drei oben genannten Fälle eintreten.

Führt nun die Schlusswertung durch. Addiert dazu eure Siegpunkte (SP) wie folgt:

- Siegpunkte (SP) der erworbenen **Gebiete**
- Siegpunkte (SP) der ersteigerten **Anteile**

*Hinweis:* Je mehr Anteile du von einer „Firma“ besitzt, desto mehr Siegpunkte erhältst du.

*Beispiel:* Besitzt du 1 Anteilskarte der Firma TOP DOG, erhältst du 4 Siegpunkte. Besitzt du 2 Anteilskarten der Firma TOP DOG, erhältst du 9 Siegpunkte, usw.



- 1 Siegpunkt (SP) pro errichtetem **Bauwerk**, unabhängig davon, welches es ist.
- Bestimmte Bauwerke liefern darüber hinaus zusätzliche Siegpunkte (*Bank, Firmenzentrale, Rathaus & Landsitz*).
- 2 Siegpunkte (SP) für **jedes Paar**, bestehend aus **1 Gebiet und 1 Anteil**.  
*Beispiel:* Du besitzt bei Spielende 5 Gebiete und 3 Anteile. Das ergibt drei Paare und du erhältst 6 Siegpunkte (SP).

## Spielende-Variante „Mega-Magnat“

Falls du zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel mindestens \$1000 besitzt, gewinnst du sofort. Ihr spielt die aktuelle Runde nicht zu Ende.

**Hinweis:** Während des Spiels müsst ihr alle eigenen Anteile, Gebiete und Bauwerke offen und für alle sichtbar vor euch ablegen. Eure Geldscheine hingegen dürft ihr auch vor den anderen geheim halten.

# MITWIRKENDE

**Autor:** Glenn Drover

**Grafikdesign:** Jacoby O'Connor

**Illustration:** Annie Stegg Gerard

**Konzept & Künstlerische Leitung:** Glenn Drover

**Besonderen Dank an Dan Vujovic**

**Spieler:** Jack Provenzale, Dan Vujovic, Ethan Drover, Jacoby O'Connor, Chris Wood, Sean Brown, Simon Mounsey, Brian Cable, Paul Koenig, David Rutter, John Brust, Keith Blume, Don Beyer, Christine Drover, Sam Liebert, Dan Krapp, Nicholas Leeman, Mark Streed, Shelby Streed, The Liberty Gaming Group, Jeff DeBoer, Marguerite Cottrell, Richard Hamm.

## GLOSSAR: DIE BAUWERKE

**Start-Bauwerke** (6 doppelseitige Plättchen)



Mühle **B**: +1 Weizen \$4  
Walzenstuhl **B**: +2 Weizen \$9



Schreinerei **B**: +1 Holz \$4  
Sägewerk **B**: +2 Holz \$9



Köhlerei **B**: +1 Kohle \$5  
Kohlemine **B**: +2 Kohle \$12



Hochofen **B**: +1 Eisen \$5  
Eisenerzmine **B**: +2 Eisen \$12



Werkstatt **B**: +1 Fracht \$6  
Werkhalle **B**: +2 Fracht \$15



Kelterei **B**: +1 Wein \$6  
Glashütte **B**: +2 Wein \$15

# FORTSETZUNG BAUWERKE:

**Maschinenwerk** **B**



+1 beliebige Ware bei Produktion **30**

**Wassermühle** **B**



+2 beliebige Waren bei Produktion **60**

**Maschinenwerk** **B**: +1 beliebige Ware \$30  
**Wassermühle** **B**: +2 beliebige Waren \$60

**Weizen / Holz Handelsbetrieb**



-1 beim Verkauf von Weizen oder Holz **10**

**Weizen / Holz Handelsbetrieb**  
 Verkauft jemand (egal wer!) im Zuge der Aktion 2) **Waren verkaufen**, „Weizen“ oder „Holz“, erhältst **du** für jedes verkaufte Warenplättchen **\$1** von der Bank. **\$10**

**Kohle / Eisen Handelsbetrieb**



-1 beim Verkauf von Kohle oder Eisen **10**

**Kohle / Eisen Handelsbetrieb**  
 Verkauft jemand (egal wer!) im Zuge der Aktion 2) **Waren verkaufen**, „Kohle“ oder „Eisen“, erhältst **du** für jedes verkaufte Warenplättchen **\$1** von der Bank. **\$10**

**Fracht / Wein Handelsbetrieb**



-1 beim Verkauf von Fracht oder Wein **10**

**Fracht / Wein Handelsbetrieb**  
 Verkauft jemand (egal wer!) im Zuge der Aktion 2) **Waren verkaufen**, „Fracht“ oder „Wein“, erhältst **du** für jedes verkaufte Warenplättchen **\$1** von der Bank. **\$10**

**Lagerhalle**



Du darfst 3 zusätzliche Waren lagern **10**

**Lagerhalle (2x)**  
 Du darfst 3 zusätzliche Waren lagern. (Dein Lagerlimit erhöht sich mit diesem Bauwerk sogar um 4: +3 aufgrund des Effektes der „Lagerhalle“ und +1, weil es ein Bauwerk ist.) **\$10**

**Baugesellschaft**



Du darfst in einer Aktion 2 Bauwerke errichten **20**

**Baugesellschaft**  
 Wenn du die Aktion 4) **Bauwerk errichten** ausführst, darfst du gleich **2 Bauwerke** errichten. Du musst beide Bauwerke bezahlen. **\$20**

**Handelsgesellschaft**



Du darfst in einer Aktion Waren von 2 verschiedenen Arten verkaufen **25**

**Handelsgesellschaft**  
 Wenn du die Aktion 2) **Waren verkaufen** ausführst, darfst du Waren von **2 verschiedenen Arten** verkaufen. **\$25**

**Landsitz**



Spielende: -1 SP pro Gebiet in deinem Besitz **30**

**Landsitz**  
 Bei Spielende erhältst du +1 Siegpunkt für jede Gebietskarte in deinem Besitz. **\$30**

**Firmenzentrale**



Spielende: -1 SP pro Anteil in deinem Besitz **30**

**Firmenzentrale**  
 Bei Spielende erhältst du +1 Siegpunkt für jede Anteilskarte in deinem Besitz. **\$30**

**Bank**



Spielende: +1 SP pro \$10 in deinem Besitz **50**

**Bank**  
 Bei Spielende erhältst du +1 Siegpunkt pro \$10 in deinem Besitz. **\$50**

**Auktionshaus**



\$5 Provision nach jeder Auktion **15**

**Auktionshaus**  
 Du erhältst \$5 von der Bank **nach** jeder Auktion, unabhängig davon, wer sie ausgerufen hat. **\$15**



### Schmuggler

Dein Handkartenlimit erhöht sich auf 4. Ziehe sofort 1 Karte Marktwert & Produktion vom Stapel auf deine Hand. \$20



### Schwarzmarkt

Dein Handkartenlimit erhöht sich auf 5. Ziehe sofort 2 Karten Marktwert & Produktion vom Stapel auf deine Hand. \$30



### Ziegelfabrik

Für den Erwerb von Gebieten benötigst du 1 Ware weniger. \$25



### Rathaus

Bei Spielende erhältst du +1 Siegpunkt für jedes Bauwerk in deinem Besitz (einschließlich diesem). \$30



### Börse

Wenn du die Aktion 1) Produktion ausführst, darfst du **anschließend** zusätzlich beliebig viele Waren von einer anderen Person kaufen, die den Geldbetrag erhält. Der Preis richtet sich nach dem aktuellen Marktwert. Die andere Person darf diese Aktion nicht verhindern. \$15



### Exportgesellschaft

Wenn du die Aktion 2) Waren verkaufen ausführst, darfst du davor den Marktwert einer beliebigen Ware um \$3 erhöhen. \$30



### Manufaktur **P**

Wenn du die Aktion 1) Produktion ausführst, darfst du bis zu 4 Waren produzieren. \$30



### Fabrik (2x) **P**

Wenn du die Aktion 1) Produktion ausführst, darfst du bis zu 5 Waren produzieren. \$40

# ÜBERSICHT DER AKTIONEN

Wenn du an der Reihe bist, musst du eine der folgenden fünf Aktionen ausführen:

## PRODUKTION

1

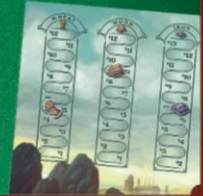
- Spiele 1 Karte *Marktwert & Produktion*
- Erhöhe die Marktwerte
- Nimm die Warenplättchen



## WAREN VERKAUFEN

2

- Verkaufe beliebig viele Warenplättchen einer Art
- Dein Ertrag = Marktwert x Anzahl Warenplättchen
- Reduziere den Marktwert entsprechend der Anzahl verkaufter Warenplättchen um jeweils \$1



## ANTEIL VERSTEIGERN

3

- Wähle 1 Anteilskarte und rufe eine Auktion aus
- Die Person mit dem höchsten Gebot erhält die Karte und bezahlt den Geldbetrag an die Bank
- Falls du die Karte **nicht** erhalten hast, bist du sofort noch einmal an der Reihe



## BAUWERK ERRICHTEN

4

- Wähle 1 Bauwerk und bezahle den angegebenen Geldbetrag
- Nimm das Plättchen
- Alternativ: Werte ein Bauwerk mit Bonussymbol **B** auf



## GEBIET ERWERBEN

5

- Wähle 1 Gebietskarte und gib entweder die geforderte Anzahl Waren gleicher Art (linke Seite) ab, oder die geforderte Anzahl Waren beliebiger Art (rechte Seite)
- Nimm das Gebiet und lege es vor dir ab



© 2023 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110, USA.  
Raccoon Tycoon is a trademark of University Games Corporation. All Rights Reserved.

Wenn ihr zu „Raccoon Tycoon“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.  
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.  
Adresse bitte aufbewahren.



Du findest uns auf:

- PiatnikSpiele
- [piatnik\\_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)
- PiatnikSpiele