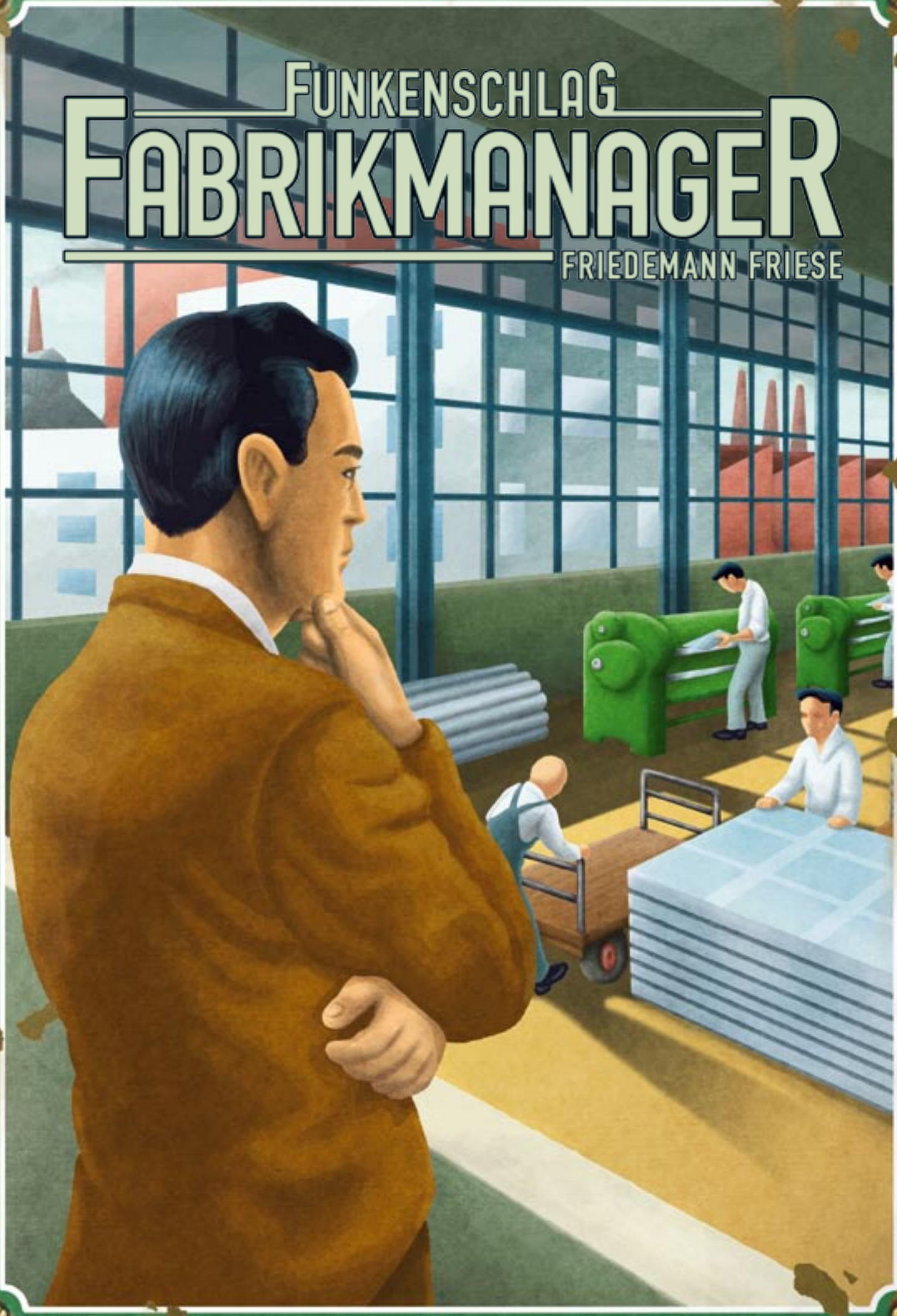
FUNKENSCHLAG

FABRIKMANAGER

FRIEDEMANN FRIESE



Spielidee

Willkommen in der Welt der Unternehmer. Bei Fabrikmanager besitzt jeder Spieler eine Fabrik und versucht während des Spiels einen möglichst hohen Gewinn zu erzielen. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld. Dafür muss man seine Arbeiter erfolgreich einsetzen, um am Markt die besten Maschinen und Roboter einzukaufen und sie anschließend in der eigenen Fabrikhalle sinnvoll zu betreiben. Wenn man dabei aber den steigenden Energiepreis aus den Augen verliert und mit Strom fressenden Maschinen arbeitet, können die Einnahmen auch schnell mal ausbleiben.

Aber Achtung! Kapitalismus ist keine Kuschelgruppe: Nach nur 5 Runden gewinnt der reichste Spieler, jeder Fehler kann also der entscheidende sein.

Material

Eine Inventur verschafft den Überblick:

1. **5 Fabrikpläne**
2. **1 Ablageplan** (Mit Anzeige „Energiepreis")
3. **Geld in Elektro**
4. **106 Fabrikplättchen in 6 Kategorien:**
   35 Lager (inkl. 15 Startplättchen)
   27 Maschinen (inkl. 10 Startplättchen)
   18 Produktionsroboter, 9 Personalroboter
   9 Steuerung, 8 Optimierung
5. **35 Arbeiter** (7 pro Spieler)
6. **10 Saisonarbeiter** (2 pro Spieler)
7. **15 Markierungssteine** (3 pro Spieler)
8. **8 Energiepreisplättchen** (2 x 0, 4 x +1, 2 x +2)
9. **12 Reihenfolgeplättchen** (1-12)
10. **1 Anzeigemarker Energiepreis**
11. **10 Marker „Stillgelegt"**

1 Spielregel und 1 Übersichtsblatt

Die Plättchen nach Rückseite sortieren:

Fabrikplättchen

Spielerzahlen — Start (Satz A) — X-Plättchen

Energiepreis — Reihenfolge

Wichtig: Bitte lesen Sie sich zuerst das »Übersichtsblatt A: Die Fabriken der Spieler« und »Übersichtsblatt B: Der Marktmechanismus« durch. Diese Übersichtsblätter beschreiben den Fabrikplan der Spieler und den zentralen Marktmechanismus. Anschließend finden Sie auf diesen Seiten die für das Spiel notwendigen Spielregeln.

Vorwort des Autors

„Das Ungewöhnliche aber auch Besondere an *Fabrikmanager* ist das Zusammenwirken der verfügbaren Arbeiter mit der Spielerreihenfolge und dem daraus entstehenden Dilemma, wann der richtige Zeitpunkt zum Kauf der eigenen Fabrikausstattung kommt.

In den vielen Testrunden waren fast alle Spieler zuerst damit beschäftigt, diesen Zusammenhang zu erlernen und konnten dabei nicht auch noch auf die anderen Mitspieler achten. Ich empfehle somit, das Spiel beim ersten Mal mit maximal 4 Spielern zu spielen, da der Reihenfolgemechanismus mit zunehmender Spielerzahl immer härter wird.

Ich spiele *Fabrikmanager* sehr gerne mit 5 geübten Spielern genau aus dem Grund, dass es Fehler so hart bestraft und damit eine dauerhafte Spannung garantiert. Zum ersten Lernen ist dies aber keine optimale Erfahrung.

Ich wünsche viel Spaß mit *Fabrikmanager*!"

Friedemann Friese

Spielvorbereitung

Jeder große Weltkonzern hat mal als kleine Fabrik angefangen.

1. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt seine **7 Arbeiter, 3 Markierungssteine,** einen Fabrikplan und erhält **18 Elektro.**

2. Jeder Spieler nimmt sich einen Satz an Fabrikplättchen (Satz A, B, C, D oder E) und platziert die 3 Lager und 2 Maschinen auf die ersten 5 Felder der Fabrikhalle. Bei weniger als 5 Spielern kommen die übrigen Sätze zurück in die Schachtel. Die Markierungssteine auf den Skalen werden auf die Anfangswerte gelegt (Produktion auf 2, Lager auf 3 und Energieverbrauch auf 4). Für den Betrieb der beiden Maschinen müssen 4 Arbeiter in die Kantine gestellt werden. Die restlichen 3 verfügbaren Arbeiter stehen neben dem Fabrikplan. (Im ersten Spiel sollte jeder Spieler mit Hilfe des Übersichtsblatts A nachvollziehen, warum die Marker auf den Skalen der eigenen Fabrikhalle die entsprechenden Werte anzeigen.)

3. Das übrige Geld wird als Bank bereitgelegt und die Marker „Stillgelegt" daneben platziert. Außerdem stehen hier die beiden Saisonarbeiter jedes Spielers und warten auf Beschäftigung.

4. Abhängig von der Spielerzahl werden die entsprechenden Reihenfolgeplättchen genommen (Die nicht benötigten Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt). Die Reihenfolgeplättchen für den Spielstart werden gemischt und zufällig an die Spieler verteilt. Der Nachzugstapel mit den restlichen Reihenfolgeplättchen wird ebenfalls gemischt und vorerst verdeckt beiseite gelegt.

Spieler	Spielbeginn	Nachzugstapel
2	2, 10	1, 4, 6, 8
3	5, 7, 8	1, 2, 3, 4, 6
4	7, 8, 9, 10	1, 2, 3, 4, 5, 6
5	8, 9, 10, 11, 12	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

5. Abhängig von der Mitspieleranzahl werden die Fabrikplättchen mit den entsprechenden Markierungen auf den Rückseiten verwendet (so nimmt man bei drei Spielern alle Fabrikplättchen mit „2-5" und „3-5"). Die Fabrikplättchen werden gemäß »Übersichtsblatt B: Der Marktmechanismus« bereitgelegt. Unterhalb des Ablageplans sollte ausreichend Platz für den Markt bleiben.

6. Die 6 Fabrikplättchen mit dem X auf der Rückseite (je eines pro Sorte) werden verdeckt gemischt und 3 zufällig verdeckt zurück in die Schachtel gelegt. Die anderen 3 werden offen unterhalb des Ablageplans in den Markt gelegt.

7. Die 8 Energiepreisplättchen werden verdeckt gemischt und 3 zufällig verdeckt zurück in die Schachtel gelegt. Die restlichen 5 Plättchen werden in einem verdeckten Stapel bereitgelegt. Der Anzeigemarker für den Energiepreis wird auf das erste Feld der Skala gelegt (Preis 1 Elektro).

Ausnahme für das erste Spiel (bitte auf jeden Fall machen): Vor dem Mischen der Energiepreisplättchen legt man ein Plättchen mit einer Null beiseite und mischt die restlichen 7 verdeckten Plättchen. Es werden wieder 3 Plättchen verdeckt zurück in die Schachtel gelegt und der Stapel verdeckt bereitgelegt. Zuoberst wird das Plättchen mit der Null gelegt. Dies ermöglicht einen einfacheren Start ins Spiel, da der Energiepreis in der ersten Spielrunde auf keinen Fall steigen wird. Dadurch ist gewährleistet, dass durch die ungewohnten Abläufe zu früh im Spiel schon der Gewinner feststeht. Erfahrene Spieler verwenden die normale Methode, durch die noch mehr Spannung aufkommt.

Spielablauf Das kleine Einmaleins des aufstrebenden Unternehmers.

Das Spiel verläuft über 5 Runden. In jeder Runde werden die folgenden 5 Phasen gespielt:

1. Versteigerung der neuen Reihenfolge
2. Bestückung des Marktes
3. Fabrikplättchen kaufen & einbauen, Fabrikplättchen abreißen, Saisonarbeiter einstellen
4. Buchhaltung und neuer Energiepreis
5. Gewinn ermitteln

Die Reihenfolge, in der die Spieler in den einzelnen Phasen agieren, ist abhängig von den erhaltenen Reihenfolgeplättchen. Mit Ausnahme von Phase 1 beginnt immer der Spieler mit dem niedrigsten Reihenfolgeplättchen. In Phase 1 wird in der umgekehrten Reihenfolge gespielt, beginnend mit dem Spieler mit dem höchsten Reihenfolgeplättchen.

1. Versteigerung der neuen Reihenfolge

Diese Phase wird in der **umgekehrten Reihenfolge gespielt.** Es beginnt der Spieler mit dem höchsten Reihenfolgeplättchen.

Vom Nachzugstapel der Reihenfolgeplättchen wird pro Spieler ein neues Plättchen gezogen und offen in die Mitte gelegt. Die restlichen beiden Reihenfolgeplättchen im Stapel werden für die aktuelle Runde nicht benötigt.

Der Spieler mit dem aktuell höchsten Reihenfolgeplättchen wählt eines der neuen Reihenfolgeplättchen aus der Mitte aus, das nun mit Hilfe der verfügbaren Arbeiter versteigert wird.

Wichtig: Während des Spiels gelten Arbeiter als **verfügbar**, wenn sie neben dem Fabrikplan des Spielers stehen und sich weder in der Kantine befinden noch als Gebot für ein Reihenfolgeplättchen verwendet werden.

Das Mindestgebot beträgt für den ersten Spieler Null verfügbare Arbeiter, er darf aber natürlich gleich mehr bieten. Reihum im Uhrzeigersinn folgen die anderen Spieler und müssen entweder ein höheres Angebot an verfügbaren Arbeitern abgeben oder passen. Wenn ein Spieler passt, darf er in der aktuellen Versteigerung nicht mehr mitbieten. Die Versteigerung wird solange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler mit dem Höchstgebot übrig bleibt. Dieser Spieler nimmt das ersteigerte Reihenfolgeplättchen und legt die gebotenen Arbeiter auf dieses Plättchen. Sie bleiben dort bis zum Ende der Runde liegen und sind nun nicht mehr verfügbar. Anschließend legt er sein altes Reihenfolgeplättchen verdeckt daneben, um anzuzeigen, dass er bereits ein Plättchen ersteigert hat.

Anmerkung: Diese Versteigerungen sind meistens sehr kurz, da man nur wenige verfügbare Arbeiter hat. Deswegen sollte jedes Gebot wohl überlegt sein.

Wichtig: Während des gesamten Spiels muss man immer mindestens einen verfügbaren Arbeiter neben seiner Fabrik besitzen. Das Höchstgebot eines Spielers darf also maximal um eins kleiner sein, als die Anzahl an verfügbaren Arbeitern.

Wenn ein Spieler bereits ein neues Reihenfolgeplättchen ersteigert hat, darf er in dieser Phase an keiner weiteren Versteigerung mehr teilnehmen. Wenn der Startspieler selbst das gewählte Reihenfolgeplättchen ersteigert, beginnt der Spieler mit dem zweithöchsten alten Plättchen die nächste Versteigerung. Ersteigert jemand anderes das Reihenfolgeplättchen, wählt derselbe Spieler erneut ein neues Reihenfolgeplättchen aus der Mitte zur Versteigerung aus.

Der letzte Spieler erhält das übrig gebliebene Reihenfolgeplättchen für ein Gebot von Null verfügbaren Arbeitern. Er kann aber auf Wunsch auch einen oder mehrere verfügbare Arbeiter bieten (wenn er z.B. weniger Fabrikplättchen in den Markt legen möchte – siehe Phase 2 Bestückung des Marktes).

Nachdem jeder Spieler ein neues Reihenfolgeplättchen erhalten hat, wird der Nachzugstapel der Reihenfolgeplättchen mit den alten Plättchen gemischt und für die nächste Runde bereit gelegt.

Die folgenden Phasen werden gemäß der neu ersteigerten Reihenfolge gespielt. Es beginnt immer der Spieler mit dem niedrigsten Reihenfolgeplättchen.

2. Bestückung des Marktes

Der zentrale Mechanismus von Fabrikmanager ist das Bestücken des Marktes mit Fabrikplättchen und der anschließende Kauf dieser Plättchen. Auf dem »**Übersichtsblatt B** - Der Marktmechanismus« finden Sie eine ausführliche Beschreibung des Marktmechanismus.

Beginnend mit dem Spieler mit dem kleinsten Reihenfolgeplättchen wählt jeder Spieler pro eigenem noch verfügbaren Arbeiter je ein Fabrikplättchen aus einer der sechs Spalten und legt diese in den Markt (Man muss immer die günstigsten Plättchen in jeder Spalte wählen). Ein Spieler wählt alle Plättchen, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.

Anmerkung: In der ersten Runde liegen bereits 3 Fabrikplättchen mit einem „X" im Mark!

Pro verfügbarem Arbeiter **muss** immer genau ein Plättchen gewählt werden, man darf darauf nicht freiwillig verzichten. Die Arbeiter bleiben für die nächsten Phase verfügbar.

Der letzte Spieler (der Spieler mit dem höchsten Reihenfolgeplättchen) legt abhängig von der Spielerzahl zusätzliche Fabrikplättchen in den Markt (siehe Tabelle).

Die Wahl dieser zusätzlichen Plättchen ist freiwillig. Der letzte Spieler **kann** auch weniger oder sogar keine der zusätzlichen Plättchen in den Markt legen.

Spieler	Zusätzliche Fabrikplättchen
2	0
3	1
4	2
5	3

3. Fabrikplättchen kaufen und einbauen, Fabrikplättchen abreißen, Saisonarbeiter einstellen

In dieser Phase beginnt der Spieler mit dem niedrigsten Reihenfolgeplättchen.

Der Spieler kann mit jedem seiner verfügbaren Arbeiter **entweder** ein Fabrikplättchen aus dem Markt kaufen und in seiner Fabrikhalle einbauen **oder** ein Fabrikplättchen in seiner Fabrik abreißen. Anschließend kann er Saisonarbeiter einstellen. Er führt alle gewünschten Aktionen durch, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.

Fabrikplättchen kaufen & einbauen: Ein verfügbarer Arbeiter kann ein beliebiges Fabrikplättchen im Markt kaufen. Besitzt ein Spieler eines der Reihenfolgeplättchen 4-12, erhält er einen Rabatt für **jeden einzelnen Kauf** (die kleine Zahl unten auf dem Plättchen zeigt den Rabatt in Elektro an, den der entsprechende Spieler erhält). Der Kaufpreis für ein Fabrikplättchen kann nach Abzug des Rabatts nie negativ werden, aber 0 Elektro betragen.

Der Spieler nimmt das gewählte Plättchen, bezahlt den Preis an die Bank und baut es in seiner Fabrikhalle ein. Das Plättchen muss dafür auf ein freies Feld platziert werden, so dass nach Bedarf vorher durch Abreißen Platz geschaffen werden muss.

Innerhalb der großen Fabrikhalle dürfen die Fabrikplättchen beliebig auf den Feldern platziert und jederzeit neu angeordnet werden, so dass die Spieler den bestmöglichen Überblick über ihre Fabrik erhalten. Lediglich die Steuerung und Optimierung müssen auf die markierten Felder der Fabrikhalle gelegt werden.

Es ist erlaubt, Plättchen neben der Fabrik zu lagern, um sie in einer der folgenden Runden einzubauen. In diesem Fall benötigt man für den späteren Einbau keinen verfügbaren Arbeiter - man kann das Plättchen einfach so einbauen, wenn ein freier Platz in der Fabrikhalle vorhanden ist.

Auf den ersten 10 Feldern der Fabrikhalle werden die Plättchen gratis platziert. Die beiden letzten Felder kosten aber jeweils 10 Elektro, wenn man hier das erste Mal Fabrikplättchen platzieren möchte.

Abreißen: Anstatt einzukaufen kann ein verfügbarer Arbeiter auch ein bereits in der Fabrik verbautes Fabrikplättchen abreißen. Man nimmt dazu das zum Abriss bestimmte Fabrikplättchen aus der Fabrikhalle und legt es zurück in die Spielschachtel. Der für den Abriss verwendete verfügbare Arbeiter kann in dieser Runde keine weitere Aktion durchführen. Es dürfen alle eingebauten Fabrikplättchen abgerissen werden, auch die Steuerung und Optimierung.

Das freigewordene Feld kann nun mit einem neuen Fabrikplättchen belegt werden, das von einem anderen verfügbaren Arbeiter eingekauft wurde (oder aus einer vorherigen Runde schon vorhanden ist und neben dem eigenen Fabrikplan liegt).

Saisonarbeiter einstellen: Nachdem alle gewünschten Aktionen mit den eigenen verfügbaren Arbeitern durchgeführt wurden, kann der Spieler nun bis zu 2 Saisonarbeiter anwerben. Jeder Saisonarbeiter kostet 7 Elektro (abzüglich eventueller Rabatte durch die Reihenfolgeplättchen 4-12). Besitzt man bereits Saisonarbeiter aus der vorherigen Runde und möchte sie eine weitere Runde verwenden, muss man sie nun unter Berücksichtigung der aktuellen Rabatte erneut bezahlen.

Die Saisonarbeiter entsprechen den normalen Arbeitern, sie können alle Tätigkeiten der Arbeiter übernehmen: Maschinen betreiben (in der Kantine), Reihenfolgeplättchen ersteigern und als verfügbare Arbeiter Aktionen durchführen. Sie stehen dem Spieler für eine komplette Runde bis zum Ende der folgenden Phase 3 zur Verfügung.

Wenn man alte Saisonarbeiter nicht noch eine weitere Runde nutzen möchte oder sie nicht erneut bezahlen kann, muss man sie nun wieder zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Wenn man einen oder beide Saisonarbeiter zum Bieten für ein Reihenfolgeplättchen verwendet hat, werden diese von dem Plättchen genommen und ebenfalls zurück in den Vorrat gelegt.

Phasenende: Nachdem alle Spieler an der Reihe waren, werden die übrig gebliebenen Fabrikplättchen im Markt wieder zurück auf die entsprechenden Ablagefelder des Ablageplans gelegt, so dass die günstigsten Plättchen wieder in den unteren Reihen des Ablageplans liegen! Auch die zu Spielbeginn zusätzlich in den Markt gelegten X-Plättchen kommen auf den Ablageplan, wenn sie nicht von den Spielern gekauft werden.

4. Buchhaltung und neuer Energiepreis

In dieser Phase aktualisieren alle Spieler die drei verschiedenen Skalen ihrer Fabriken und platzieren die für den Betrieb der Maschinen benötigten Arbeiter in die Kantine ihrer Fabrik. Außerdem wird geschaut, ob sich der Energiepreis verändert.

Wichtig: Man muss seine Fabrik so aufbauen, dass man mindestens einen verfügbaren Arbeiter behält. Dies kann ein Saisonarbeiter sein. Außerdem darf man höchstens so viele Roboter in der Fabrik aktiv betreiben, wie man aktive Maschinen hat. (: pro Maschine nur 1 Roboter.)

Jeder Spieler stellt zuerst alle Arbeiter von seiner Reihenfolgekarte zurück zu den verfügbaren Arbeitern neben der Fabrik. Anschließend überprüft man alle in der Fabrik eingebauten Fabrikplättchen und aktualisiert die 3 Skalen (Produktion, Lager und Energieverbrauch). Es gibt **kein Maximum** für die Werte, normalerweise reichen die Skalen aber aus. Außerdem stellt man genug Arbeiter für den Betrieb der Maschinen in die Kantine.

Energieverbrauch: Man addiert die weißen Zahlen auf allen eigenen Fabrikplättchen und zieht die dunklen Zahlen ab. Der Wert ergibt den Energieverbrauch der Fabrik. Der minimale Energieverbrauch einer Fabrik beträgt 1.

Produktion: Man addiert die dunklen Zahlen auf allen eigenen Fabrikplättchen. Die Summe entspricht der aktuellen Produktion in der Fabrik.

Lager: Man addiert die dunklen Zahlen auf allen eigenen Lagerplättchen. Die Summe ergibt die Anzahl an Lagerplätzen in der Fabrik.

Kantine : Man addiert die weißen Zahlen auf allen eigenen Fabrikplättchen und zieht die dunklen Zahlen ab. Die Summe an Arbeitern muss der Spieler in die Kantine stellen (Bei negativer Summe keinen). Die übrigen werden als verfügbare Arbeiter neben die Fabrik gestellt.

Maschinen/Roboter stilllegen: In den folgenden Fällen muss man Maschinen oder Roboter vorübergehend stilllegen:
- Man kann nicht ausreichend Arbeiter in die Kantine schicken, um alle Maschinen zu betreiben.
- Man hat mehr Roboter als Maschinen in der Fabrik eingebaut. Jede Maschine kann nur einen Roboter beschäftigen.

Der Spieler legt als Zeichen für die vorübergehende Stilllegung jeweils einen Marker „Stillgelegt" auf die gewünschten Plättchen.

Man kann in jeder Runde erneut entscheiden, ob und welche Maschinen/Roboter man stilllegen oder aktivieren möchte, solange man die oben genannten Regeln einhält. Dies kann auch strategische Gründe haben, wenn man z.B. in der kommenden Runde mehr verfügbare Arbeiter für die Versteigerung und Aktionen haben möchte. Stillgelegte Maschinen und Roboter verbrauchen keine Energie. Alle anderen Werte zählen ebenfalls **nicht**, so dass man alle 3 Skalen auf dem eigenen Fabrikplan und die Anzahl an Arbeitern in der Kantine entsprechend anpassen muss.

Neuer Energiepreis: Das oberste Energiepreisplättchen wird nun aufgedeckt und der Anzeigemarker auf der Skala entsprechend viele Felder versetzt. Der Energiepreis bleibt entweder gleich (0) oder steigt um eine bzw. zwei Felder (+1, +2).

Wichtig: In der ersten Partie wird in der ersten Runde das Plättchen mit einer Null aufgedeckt, so dass der Energiepreis unverändert bei 1 bleibt. Erst ab der zweiten Runde kann der Preis steigen!

5. Gewinn ermitteln

In dieser Phase ermitteln alle Spieler ihren Gewinn und erhalten Geld aus der Bank. Die Höhe des Gewinns ist abhängig von den Einnahmen (der niedrigere Wert aus der Produktion oder dem Lager einer Fabrik) minus der laufenden Energiekosten.

Für die Einnahmen des Spielers zählt in jeder Runde nur der niedrigere Wert auf den Skalen Produktion und Lager. Um möglichst hohe Einnahmen zu erhalten, müssen beide Bereiche im Laufe des Spiels ausgebaut werden. Es hilft nicht, wenn man nur Maschinen mit einer Produktion von 3 besitzt, aber eine Lagerfläche von 8 eingerichtet hat. In diesem Fall betragen die Einnahmen nur 30 Elektro (der geringere Wert der Produktion).

Die Energiekosten des Spielers werden bestimmt, indem der Energieverbrauch der Fabrik mit dem Energiepreis multipliziert wird. Im Laufe des Spiels steigt der Energiepreis stetig, so dass immer höhere Energiekosten gezahlt werden müssen.

Der Spieler zieht die Energiekosten von den Einnahmen ab. Er erhält den ermittelten Gewinn in Elektro von der Bank.

Beispiel: Wenn man sich die Fabrik eines Spielers zu Spielbeginn anschaut, liegen die Einnahmen bei 20 Elektro (obwohl das Lager bereits 3 groß ist, zählt der Wert der kleineren Produktion). Der Energieverbrauch der Firma liegt bei 4. Da der Energiepreis zu Spielbeginn aber nur bei 1 Elektro liegt, erhält der Spieler einen Gewinn von 16 Elektro von der Bank ausgezahlt (Einnahmen 20 Elektro - Energiekosten 4x1 Elektro).

Wichtig: In der letzten Runde (Runde 5) bekommt jeder Spieler seinen Gewinn doppelt ausgezahlt!

Spielende

Nach Ablauf von 5 Runden gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld. Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler mit dem höheren Gewinn in der letzten Runde.

Vielen Dank!

Hanno Balz, Lüder Basdow, Sören Bendig, Inkan Brand, Markus Brand, Mark Buggeln, Eric Brosius, Andreas Ebert, Peter Eggert, Christian Frank, Steffi Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Christian Hildenbrand, Henning Kröpke, Fraser Lamont, Gordon Lamont, Larry Levy, Angelika Ludwig, Jago Matticzk, Maura, Jesse McGatha, Andrea Meyer, Stefan Mibs, Jürgen Münzer, Harro Rache, Maren Rache, Michael Rieneck, Richard Rowan, Stefan Stadler, Hedwig Thelen, Rüdiger Vernay, Martin Wehnert, Dale Yu und die Spieler vom BSW Burgtreffen, Gathering of Friends, Bödefeld und Helmarshausen.

Autor: Friedemann Friese
Regelbearbeitung: Henning Kröpke & Friedemann Friese
Grafik und Layout: Maura Kalusky

© 2009

2F-Spiele
Friedemann Friese
Am Schwarzen Meer 98
28205 Bremen
Tel: +49 (0) 421 - 2414902
Fax: +49 (0) 421-2414903