

MARTIN KALLENBORN
MATTHIAS PRINZ

HELIOS



2-4 Spieler



Ab 10 Jahren



ca. 45-60 Minuten



Material und Aufbau

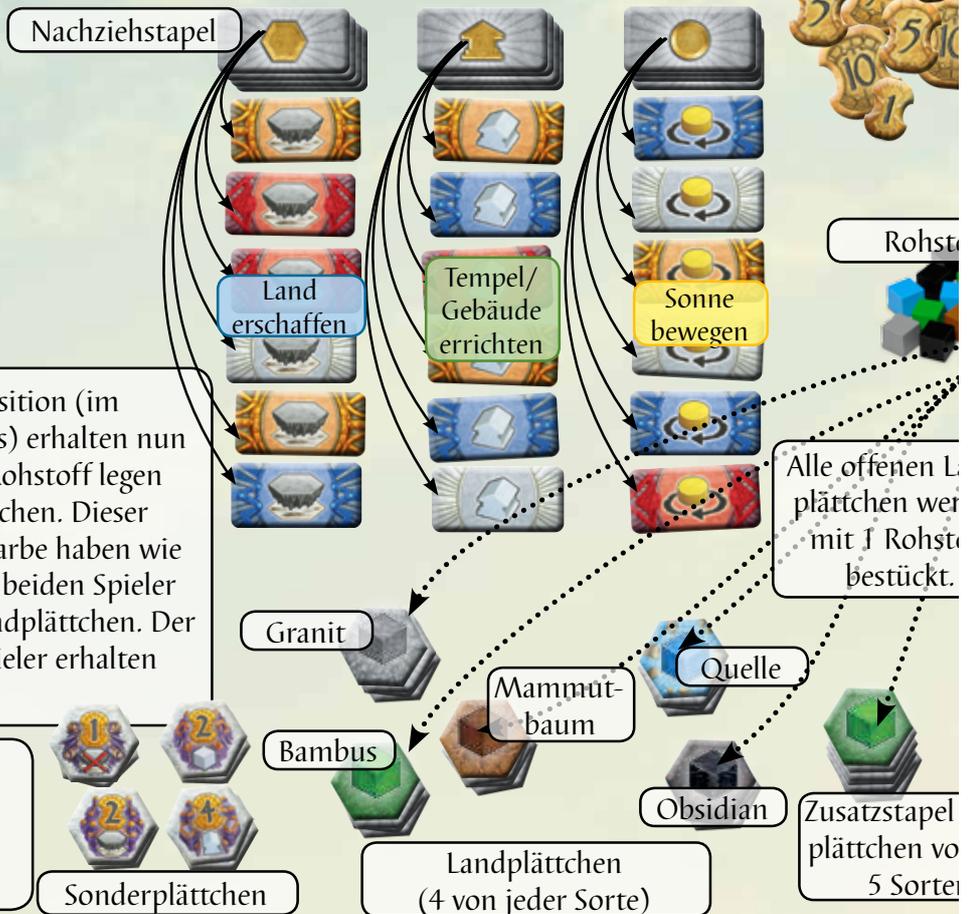
Material

- 48 Aktionsplättchen (16 je Symbol in jeweils 4 Farben)
- 104 Siegpunktechips (32×1 SP, 28×5 SP, 32×10 SP und 12×30 SP)
- 70 Rohstoffe aus Holz (je 14 blau, braun, grau, grün und schwarz)
- 30 rote Mana
- 35 weiße Häuser aus Holz
- 8 Personenplättchen
- 4 Spielertableaus
- 4 Stadtableaus
- 4 Übersichtskarten
- 4 gelbe Sonnenmarker
- 4 gelbe Sonnenscheiben
- 4 bedruckte Säckchen
- 2 Startspielerdrachen (**es wird nur 1 benötigt!**)
- 36 Landplättchen (je 8× braun, grau und grün, je 6× blau und schwarz)
- 8 Sonderplättchen (je 2×4 verschiedene Sorten)

Der Aufbau ist für jede Spieleranzahl gleich.

1 Die 48 Aktionsplättchen werden nach **Symbolen** (nicht nach Farben!) sortiert. Die 3 Stapel werden getrennt gemischt und als 3 verdeckte Nachziehstapel bereit gelegt. Anschließend deckt ein Spieler von jedem der 3 Stapel die obersten 6 **Aktionsplättchen** auf und legt sie in einer Spalte unterhalb der Stapel aus. Insgesamt liegen also **18 Aktionsplättchen** aus.

2 Die Siegpunktechips als Vorrat für Tisch gelegt.



8 Die Spieler an der 3. und 4. Sitzposition (im Uhrzeigersinn vom Startspieler aus) erhalten nun 1 Bonusrohstoff ihrer Wahl. Diesen Rohstoff legen sie auf ihr bereits liegendes Landplättchen. Dieser Bonusrohstoff muss **nicht** dieselbe Farbe haben wie der bereits vorhandene Rohstoff. Die beiden Spieler haben nun 2 Rohstoffe auf ihrem Landplättchen. Der Startspieler und der nachfolgende Spieler erhalten nichts. Das Spiel kann nun beginnen.

7 Ein weiterer Spieler sortiert die 8 Sonderplättchen und legt sie offen neben die Landplättchen. Von jeder Sorte sind jeweils 2 im Spiel.

6 Ein Spieler sortiert die Landplättchen. Beginnend beim Startspieler sucht sich jeder Spieler ein Landplättchen seiner Wahl aus. Gewählt werden können braun (Mammutbaum), grau (Granit) oder grün (Bambus). Jeder Spieler hat die freie Wahl. Es ist also durchaus möglich, dass mehrere Spieler mit dem gleichen Landplättchen beginnen.

Beachte: Die Landplättchen blau (Quelle) und schwarz (Obsidian) können am Anfang **nicht** gewählt werden.

Das Landplättchen legt jeder Spieler in die Mitte seines Spielertableaus und bestückt es mit 1 Rohstoff der entsprechenden Farbe.

Anschließend werden 4 Landplättchen von jeder Sorte genommen. Diese werden nach Sorten getrennt als 5 verdeckte Stapel bereitgelegt.

Alle übrigen (im Spiel zu viert 12) Landplättchen werden gemischt und als weiterer verdeckter Stapel (Zusatzstapel) bereitgelegt.

Von jedem der nun 6 Stapel wird das oberste Landplättchen umgedreht und mit 1 Rohstoff der entsprechenden Farbe bestückt.

unkte, die Rohstoffe, und die Häuser werden alle zugänglich auf den

3 Die Personenplättchen werden für jeden sichtbar mit der **Nachtseite** nach oben ausgelegt.

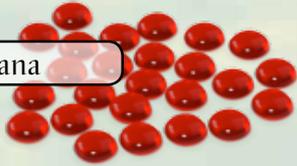
Personenplättchen



Siegpunkte



Mana



Häuser



Startspielerdrache



5 Der Spieler, der die meisten Kontinente bereist hat, ist Startspieler und erhält den Startspielerdrachen. (**Hinweis:** Es sind 2 Drachen im Spiel, einer ist Ersatz und kann z.B. dekorativ im Regal stehen.)

Spielertableau



Sonnenleiste

4 Jeder Spieler erhält...

- 1 Spielertableau, 1 Stadttableau und 1 Übersichtskarte, die er vor sich ablegt.
- 1 Sonnenmarker für die Zugweite der Sonne. Diesen stellt der Spieler auf das Feld über der 2 auf die Sonnenleiste seines Spielertableaus.
- 1 Sonnenscheibe, die er auf das Feld mit dem Sonnensymbol legt. Ab sofort Sonne genannt.
- 1 Mana, das er auf das Ablagefeld auf seinem Spielertableau legt.
- 1 Säckchen für Siegpunkte, die er während des Spiels sammelt.

Stadttableau



Einführung

Auf der Hochebene einer entfernten Welt entbrennt ein spannender Wettkampf: Wer bringt seine Kultur am schnellsten nach vorne, sichert sich Ruhm und einen Eintrag in die Geschichtsbücher? Die Spieler übernehmen die Rolle von Hohepriestern und bauen ihr Land Stück für Stück aus, erweitern ihre Stadt, errichten Tempel und beten zu AHAU, dem Sonnengott, damit er ihnen gnädig sei. Wer kann in der kurzen Zeit seine Kultur am besten entwickeln?

Spielablauf

Helios wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Das Spiel besteht, abhängig von der Spieleranzahl, aus unterschiedlich vielen Durchgängen. Wir betrachten hier den Ablauf bei einem **Spiel zu viert!**

Im **4-Personenspiel** werden **4 Durchgänge** gespielt, von denen jeder aus **3 Phasen** besteht.

Änderungen für 2 und 3 Spieler, siehe Seite 14.

Ein Durchgang

Jeder Durchgang besteht aus **3 Phasen**:

- **Phase 1: Die 4 Aktionsrunden** Seite 4–11
- **Phase 2: Personenphase** Seite 11–12
- **Phase 3: Auffüllen und Bonusrohstoff** Seite 12–13

Phase 1: Die 4 Aktionsrunden

In jeder der 4 Aktionsrunden nimmt sich der Spieler, der an der Reihe ist, 1 Aktionsplättchen und führt die zugehörige Aktion aus.

Der Startspieler beginnt also und muss 1 Aktionsplättchen nehmen. Ihm, wie später jedem anderen Spieler auch, stehen nur die jeweils **untersten** Aktionsplättchen aus den 3 Spalten zur Verfügung.

Hinweis: Liegt in einer Spalte kein Aktionsplättchen mehr, so ist diese Aktion im aktuellen Durchgang nicht mehr wählbar.

Das gewählte Aktionsplättchen legt der Spieler **farblich passend** unten an sein Spielertableau an. **Das Symbol auf dem Aktionsplättchen spielt hierbei keine Rolle!**

Das heißt also, die roten Aktionsplättchen werden an die rot markierte Ablage, die blauen Aktionsplättchen an die blau markierte Ablage und die gelben Aktionsplättchen an die gelb markierte Ablage angelegt.

Hinweis: Graue Aktionsplättchen besitzen keine eigene Ablage. Das heißt, diese Aktionsplättchen können an jede der 3 Ablagen angelegt werden. Nimmt ein Spieler 1 graues Aktionsplättchen, so muss er es an eines der farbigen Ablagen anlegen.

Alle hier abgelegten Aktionsplättchen spielen nur bei einer Bonusaktion eine Rolle, siehe Seite 10 und 11.

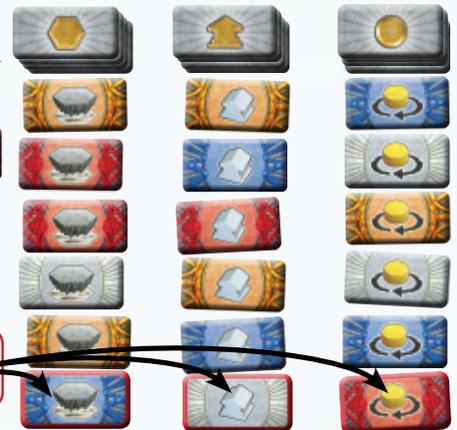
Nach dem Anlegen des Aktionsplättchens führt der Spieler die abgebildete Aktion aus.

Der Spieler hat die Wahl zwischen diesen 3 Aktionsplättchen:



Sie sind in der jeweiligen Spalte in unserem Beispiel die untersten. Er nimmt sich 1 davon.

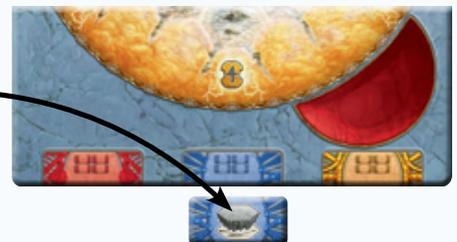
unterste Aktionsplättchen in den Spalten



Der Spieler nimmt z.B. das blaue Aktionsplättchen



Er legt es unten an die blaue Ablage seines Spielertableaus an.



Was bedeuten die einzelnen Aktionen auf den Aktionsplättchen?

1. Der Spieler erschafft 1 Land.

Seite 5



2. Der Spieler errichtet 1 Tempel oder 1 Gebäude.

Seite 6–8



3. Der Spieler bewegt die Sonne.

Seite 8–10



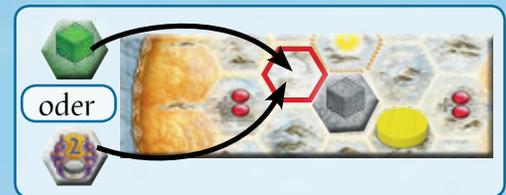
1. Der Spieler erschafft 1 Land.



„1 Land erschaffen“ heißt, dass sich der Spieler **entweder** eines der offen ausliegenden **Landplättchen** mit dem darauf liegenden Rohstoff

oder eines der offen ausliegenden **Sonderplättchen** nimmt.

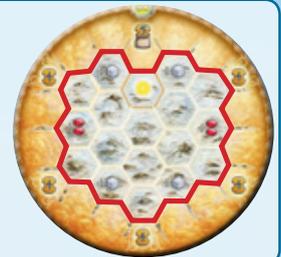
Er hat also dabei immer die Wahl zwischen **allen** noch offen ausliegenden Land- und Sonderplättchen. Das gewählte Land- oder Sonderplättchen legt er auf seinem Spielertableau ab.



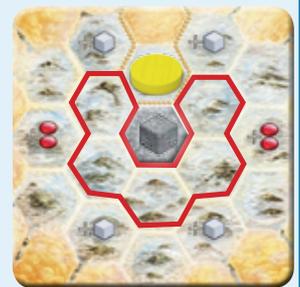
Was ist dabei zu beachten?

- Der Spieler kann Land- und Sonderplättchen nur auf die hellen 6-eckigen Felder des Spielertableaus legen. Auf die dunkleren orangenen Randfelder kann er niemals Land- oder Sonderplättchen legen!
- Der Spieler kann ein Land- oder Sonderplättchen nur auf ein **freies** 6-eckiges Feld **benachbart** zu mindestens einem bereits liegenden Land- oder Sonderplättchen anlegen. Ein neues Land- oder Sonderplättchen kann niemals alleine, ohne Verbindung zu einem anderen Land- oder Sonderplättchen, auf dem Spielertableau liegen.
Beachte: Das Feld, auf dem sich die Sonne befindet, ist dabei tabu! Auf dieses Feld darf nicht gelegt werden, solange die Sonne dort liegt.
- Der Spieler darf seine Land- und Sonderplättchen nicht so legen, dass die Sonne umschlossen wird.
- Hat der Spieler ein **Landplättchen** genommen, so deckt er **kein** neues auf. Sonderplättchen liegen immer offen.

Die hier rot umrandete Fläche zeigt die grundsätzlichen Legemöglichkeiten für Land- und Sonderplättchen.



Der Spieler kann das Land- oder Sonderplättchen auf eines der rot umrandeten 6-eckigen Felder legen. Alle anderen 6-eckigen Felder sind nicht benachbart oder belegt und können somit jetzt nicht belegt werden.

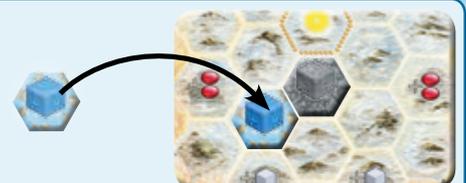


Der Spieler darf das Landplättchen nicht hierhinlegen, da die Sonne dann umschlossen wäre.



Beispiel:

Der Spieler nimmt sich das blaue Landplättchen „Quelle“ zusammen mit dem Rohstoff aus der Auslage und legt es auf seinem Spielertableau ab.



Beispiel:

In einem späteren Zug nimmt sich der Spieler das Sonderplättchen „Tempel“ aus der Auslage und legt es auf seinem Spielertableau ab.



2. Der Spieler errichtet 1 Tempel oder 1 Gebäude.



„1 Tempel oder 1 Gebäude errichten“ heißt, dass sich der Spieler **1 Haus** aus dem Vorrat nimmt. Dieses kann er entweder als

Tempel (A.) auf seinem Spielertableau

oder

Gebäude (B.) auf seinem Stadttableau errichten.

Für jedes Haus, egal welcher Art, muss der Spieler Rohstoffe bezahlen. Diese Rohstoffe muss der Spieler von seinem Spielertableau nehmen, d.h., von den Land- oder Sonderplättchen auf denen ein Rohstoff liegt. Er gibt die Rohstoffe ab und legt sie in den Vorrat zurück.



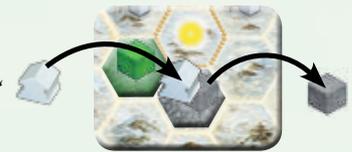
A. Der Spieler errichtet 1 Tempel auf seinem Spielertableau.

Der Spieler kann mit der Aktion genau **1 Tempel** auf einem seiner Land- oder Sonderplättchen errichten.

Für einen Tempel muss der Spieler **beliebige** Rohstoffe bezahlen. Wie viele Rohstoffe er dafür bezahlen muss, ist abhängig von der Gesamtzahl seiner bereits errichteten Tempel:

Der 1. Tempel kostet 1 beliebigen Rohstoff.

Der Spieler errichtet seinen 1. Tempel. Dies kostet ihn 1 beliebigen Rohstoff. Er nimmt z.B. den grauen Rohstoff „Granit“ und legt ihn in den Vorrat zurück.



Der 2. Tempel kostet 2 beliebige Rohstoffe.

Der Spieler errichtet seinen 2. Tempel. Dies kostet ihn 2 beliebige Rohstoffe. Er nimmt z.B. den grünen Rohstoff „Bambus“ und den blauen Rohstoff „Quelle“ und legt sie in den Vorrat zurück.



Der 3. Tempel kostet 3 beliebige Rohstoffe.
usw.

Der Spieler errichtet seinen 3. Tempel. Dies kostet ihn 3 beliebige Rohstoffe.

Hat ein Spieler nicht genügend Rohstoffe zur Verfügung, so kann er keinen Tempel errichten.

Nachdem der Spieler die Rohstoffe bezahlt hat, nimmt er sich ein Haus aus dem Vorrat und setzt dieses als Tempel auf eines seiner Land- oder Sonderplättchen.

Hinweis: Es können niemals 1 Rohstoff und 1 Tempel zusammen auf einem Land- oder Sonderplättchen liegen. Wenn noch 1 Rohstoff auf dem Landplättchen liegt, auf dem der Tempel errichtet werden soll, so muss der Spieler diesen in den Vorrat zurücklegen. Es ist also ratsam, diesen Rohstoff spätestens zum Errichten des Tempels auszugeben.

Auf jedem Land- oder Sonderplättchen darf nur **1 Tempel** errichtet werden.

Tempel müssen **nicht** angrenzend aneinander errichtet werden. Sie können auf jedem Land- oder Sonderplättchen errichtet werden.

Was bringen die Tempel auf dem Spielertableau?

Jedes Mal, wenn der Spieler 1 Tempel auf seinem Spielertableau errichtet, erhält er Mana. Das Mana nimmt sich der Spieler aus dem Vorrat und legt es auf die entsprechende Ablage auf seinem Spielertableau.



Wie viel Mana der Spieler erhält, ist abhängig von der Gesamtzahl seiner bereits errichteten Tempel:

Der 1. Tempel bringt 1 Mana .

Der 2. Tempel bringt 2 Mana .

Der 3. Tempel bringt 3 Mana .

usw.

Bei einer Sonnenbestrahlung bringen die Tempel Siegpunkte ein. Siehe dazu „3. Der Spieler bewegt die Sonne.“, ab Seite 8.

B. Der Spieler errichtet 1 Gebäude auf seinem Stadttableau.

Der Spieler kann mit dieser Aktion genau **1 Gebäude** auf seinem Stadttableau errichten.

Wie ist ein Gebäude aufgebaut?



Jedes errichtete Gebäude bringt während des Spiels **unterschiedliche Vorteile** (Funktionen, zusätzliche Zugweite der Sonne oder neues Mana) und Siegpunkte am Ende des Spiels. Nicht jedes Gebäude bringt alle Vorteile.

Für ein Gebäude muss der Spieler die im unteren Bereich des Gebäudes abgebildeten Kosten in Form von Rohstoffen bezahlen.

Beachte: Die abgebildeten weißen Rohstoffe stellen neutrale Rohstoffe dar. Diese können mit einem beliebigen Rohstoff bezahlt werden.



Es ist **jetzt** auch möglich, **nicht vorhandene** Rohstoffe durch 2 beliebige Rohstoffe zu ersetzen.



Hat der Spieler nicht genügend Rohstoffe auf seinem Spielertableau, so kann er das Gebäude nicht errichten.

Der Spieler bezahlt die Rohstoffe und setzt dann ein Haus  aus dem Vorrat auf die abgebildeten Rohstoffe. Er überdeckt sie damit. Dies zeigt an, dass der Spieler das Gebäude errichtet hat. Ab sofort stehen dem Spieler die entsprechenden Vorteile zur Verfügung.

Der Spieler möchte z.B. dieses Gebäude errichten. Er muss dazu 1 grünen , 1 beliebigen  und 1 grauen  Rohstoff bezahlen. Er gibt 2 grüne  und 1 grauen  Rohstoff in den Vorrat zurück.



Der Spieler stellt **sofort** die neue Zugweite der Sonne ein, indem er die entsprechende Anzahl Felder auf seiner Sonnenleiste nach vorne rückt.

Das neue Mana nimmt sich der Spieler **einmalig** aus dem Vorrat und legt es auf das Ablagefeld seines Spielertableaus.

Manche Gebäude haben einmalige Funktionen (gekennzeichnet mit ) , andere Gebäude haben eine Dauerfunktion oder keine Funktion. Alle Vorteile der Gebäude sind auf Seite 16 beschrieben. Die abgebildeten Siegpunkte, hier  , nimmt sich der Spieler erst am Ende des Spiels bei der Schlusswertung.

Nach dem Bau dieses Gebäudes erhöht sich die Zugweite der Sonne um 1 Schritt, was der Spieler sofort auf der Sonnenleiste einstellt.

Zusätzlich nimmt er sich 1 Mana, das er auf seine Ablage legt.

Die Funktion des Gebäudes ist auf Seite 16 beschrieben.



Beispiel:

Der Spieler möchte das Gebäude „Lager“ errichten.

Er gibt dazu 1 blauen Rohstoff und 1 schwarzen Rohstoff von seinem Spielertableau in den Vorrat zurück.

Danach setzt er ein Haus auf die Kosten des Lagers auf seinem Stadttableau.

Dem Spieler stehen ab sofort alle Vorteile des Gebäudes zur Verfügung, siehe Seite 16.



3. Der Spieler bewegt die Sonne.



„Sonne bewegen“ heißt, dass der Spieler **seine Sonne** auf dem Spielertableau weiterbewegt, um Erträge seiner Landplättchen und seiner Tempel zu erhalten.

Wie bewegt sich die Sonne?

Die Sonne wird im Uhrzeigersinn, abhängig von ihrer Zugweite weitergezogen.

Die Sonne muss sich immer an den bereits gelegten Land- und Sonderplättchen entlang bewegen. Das heißt, die Sonne muss die Landfläche immer an mindestens einer Seite berühren.

Die Sonne kann sich auch über die dunklen Felder am Rand bewegen, wenn die Land- bzw. Sonderplättchen bis zum Rand der hellen Felder ragen. (Die Sonne muss das Gebiet immer umrunden können!).

Zur Erinnerung: Auf den dunklen Feldern dürfen **keine** Land- oder Sonderplättchen erschaffen werden.

Zugweite

Der Sonnenmarker auf der Sonnenleiste des jeweiligen Spielers gibt die **maximale Zugweite** der Sonne an. Zu **Beginn des Spiels** hat jeder Spieler die maximale **Zugweite von 2 Feldern**.

Beachte: Die Sonne muss immer **mindestens 1 Feld** weitergezogen werden.

Welche Erträge bringt die Sonne ein?

Die Sonne kommt auf einem Feld zum Stehen und „bestrahlt“ alle angrenzenden Land- und Sonderplättchen. Die Sonne bringt nun Erträge für alle „bestrahlten“ Landplättchen und Tempel ein.

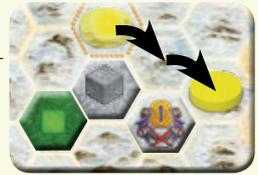
Beachte: Die Sonne kann **nicht** 2-mal hintereinander auf **demselben Feld** zum Stehen kommen und somit die gleichen Erträge einbringen! Sie muss also auf einem anderen Feld davor oder danach zum Stehen kommen.

„Bestrahlte“ Landplättchen

Der Spieler stellt auf jedes leere Landplättchen, das von der Sonne „bestrahlt“ wird, 1 Rohstoff der entsprechenden Farbe. Den Rohstoff nimmt er aus dem Vorrat.

Der Spieler erhält in **keinem Fall** einen Rohstoff, wenn das Landplättchen bereits mit 1 Rohstoff belegt ist (*Ausnahme Lager, siehe Seite 16*) **oder** wenn auf dem Landplättchen ein Tempel errichtet ist.

Die Sonne bewegt sich im Uhrzeigersinn um die Land- und Sonderplättchen herum. Die Landfläche muss immer berührt werden.



Die Sonne darf sich auch auf den dunklen Randfeldern bewegen.



Sonnenmarker

maximale Zugweite



Die Sonne „bestrahlt“ alle angrenzenden Land- und Sonderplättchen. Hier rot umrandet.



Die Sonne „bestrahlt“ das schwarze Landplättchen „Obsidian“. Der Spieler legt einen schwarzen Rohstoff aus dem Vorrat auf das Landplättchen.



„Bestrahlte“ Tempel

Die Sonne bringt dem Spieler für jeden „bestrahlten“ Tempel Siegpunkte ein. Sie bringt 1 Siegpunkt für das Land- oder Sonderplättchen, auf dem der Tempel errichtet ist und je 1 Siegpunkt für jedes Land- oder Sonderplättchen, das sich um den Tempel herum befindet.

Es spielt dabei keine Rolle, ob auf dem Land- oder Sonderplättchen Tempel errichtet sind, ob sie mit einem Rohstoff belegt sind oder ob es sich um leere Land- oder Sonderplättchen handelt. Siegpunkte gibt es in jedem Fall.

Auf diese Weise kann ein Tempel bei einer Sonnenbestrahlung 1–6 Siegpunkte einbringen.

Der Spieler nimmt sich die Siegpunkte aus dem Vorrat und wirft sie in sein Säckchen.

Die Sonne „bestrahlt“ den Tempel. Der Spieler erhält insgesamt 5 Siegpunkte für alle Land- und Sonderplättchen, die sich um den Tempel herum befinden, und für das Landplättchen, auf dem sich der Tempel befindet.



„Bestrahlte“ Sonderplättchen

Der Spieler erhält **keine** Erträge, wenn die Sonne Sonderplättchen „bestrahlt“. Sonderplättchen bringen erst bei der Schlusswertung Siegpunkte ein. Siehe dazu die Übersicht auf Seite 15.

Die Sonne „bestrahlt“ das Sonderplättchen. Sie bringt dafür **keine** Erträge ein.



Beispiel:

Die Sonne des Spielers hat eine maximale Zugweite von 6 Feldern. Der Spieler zieht seine Sonne aber nur 3 Felder weiter.

Die Sonne „bestrahlt“ das leere blaue Landplättchen „Quelle“. Der Spieler erhält einen blauen Rohstoff .

Die Sonne „bestrahlt“ das grüne Landplättchen „Bambus“. Der Spieler erhält keinen Rohstoff, weil dort schon einer liegt.

Die Sonne „bestrahlt“ die beiden Tempel. Der Spieler erhält für den 1 Tempel 3 Siegpunkte und für den 2 Tempel 4 Siegpunkte. Insgesamt 7 Siegpunkte



, die er in sein Säckchen wirft.



Besonderheiten beim Bewegen der Sonne

Sonnenumrundung

Der Spieler erhält Siegpunkte, sobald die Sonne komplett um die erschaffenen Land- und Sonderplättchen herum gewandert ist. Dies muss nicht innerhalb eines Zuges geschehen.

D.h., wenn die Sonne auf oder über die gelb umrandeten Felder des Spielertableaus bewegt wird, dann hat die Sonne alle Land- und Sonderplättchen einmal **umrundet** und der Spieler nimmt sich 5 Siegpunkte, die er in sein Säckchen wirft.

Die Siegpunkte für eine Sonnenumrundung gibt es pro Zug maximal **1-mal!** Auch wenn der Spieler 2-mal in seinem Zug über die Felder  ziehen kann, darf er sich nur 5 Siegpunkte  nehmen.

Der Spieler erhält die 5 Siegpunkte erst dann wieder, wenn seine Sonne erneut die Landfläche komplett umrundet hat.

Der Spieler erhält neben dem Rohstoff  und den Siegpunkten der Sonnenbestrahlung zusätzlich 5 Siegpunkte , da er seine Sonne über die gelb umrandeten Felder  gezogen hat.



Abkürzung

Der Spieler hat die Möglichkeit, geschickt so zu bauen, dass bei einer Aktion „Sonne bewegen“ eine Abkürzung für die Sonne entsteht und diese so schneller um die erschaffenen Land- und Sonderplättchen herumziehen kann.

Beispiel: Der Spieler bewegt seine Sonne. Er hat die Wahl, entweder den **blauen** (langen) Weg oder den **roten** (kurzen) Weg zu nehmen. Eine Kombination aus beiden, der **weiße** Weg, ist ebenfalls möglich. Der Spieler kann seine Sonne also in unterschiedlicher Art und Weise an seiner Landfläche vorbeiziehen.

Die Wege **rot** und **weiß** sind möglich, da die Sonne immer mindestens eine Seite der Landfläche berührt.



Sackgassen

Es ist möglich, Sackgassen zu erschaffen. Ein Feld auf dem Spielertableau ist dann eine Sackgasse, wenn 5 der 6 Seiten mit Land- oder Sonderplättchen belegt sind. Das Feld hat also nur noch 1 freie Seite.

Ein Schlauch, der in einem Feld mündet, das nur 1 freie Seite hat, ist auch eine Sackgasse! Sie führt dann über mehrere Felder.

Die Sonne darf **nicht** in Sackgassen hineinziehen! Das heißt, wenn der Spieler eine Sackgasse gebaut hat, muss die Sonne daran vorbeiziehen! Sie kann in mehreren Schritten, also auch in mehreren Zügen, vorbeiziehen, allerdings niemals hinein.

Sonderfall: Der Spieler errichtet Land- und Sonderplättchen so, dass um die Sonne herum eine Sackgasse entsteht. In diesem Fall muss der Spieler bei der Aktion „Sonne bewegen“ seine Sonne immer in Richtung hinaus aus der Sackgasse ziehen. Er kann dies auf mehrere Aktionen „Sonne bewegen“ aufteilen. Die Sonne darf nicht umkehren und in einem späteren Zug auch nicht mehr zurück in die Sackgasse ziehen.

Mit dem zuletzt erschaffenen Sonderplättchen ist eine Sackgasse entstanden.

Der Spieler muss bei der Aktion „Sonne bewegen“ nun in Richtung aus der Sackgasse hinausziehen.

Die 5 Siegpunkte für die Sonnenumrundung nimmt sich der Spieler und wirft sie in sein Säckchen.



Die Sonne muss an der Sackgasse vorbeiziehen.



Besonderheiten bei den Aktionsrunden

Muss der Spieler eine Aktion ausführen?

Der Spieler kann auf seine Aktion verzichten, wenn er dies für sinnvoll erachtet oder keine sinnvolle Aktion möglich ist. Ein Aktionsplättchen muss er sich dennoch nehmen und passend an sein Spielertableau anlegen.

Bonusaktion



Bonusaktion heißt, der Spieler darf frei eine der 3 Aktionen wählen (Land erschaffen, Tempel oder Gebäude errichten, Sonne bewegen) und diese sofort ausführen. Er darf eine Aktion auch wählen, wenn keine Aktionsplättchen dieser Art mehr in der Auslage sind. Der Spieler nimmt bei einer Bonusaktion **niemals** ein Aktionsplättchen.

Beachte: Der Spieler muss die Bonusaktion **sofort** ausführen, er kann sie sich **nicht** für einen späteren Zeitpunkt aufheben. Er darf die Bonusaktion allerdings verfallen lassen, wenn er dies für sinnvoll erachtet.

Ein Spieler kann auf 2 Arten an Bonusaktionen im Spiel gelangen.

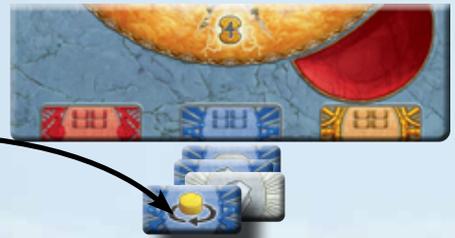
1. Er legt das 4. Aktionsplättchen einer Farbe an sein Spielertableau.

Sobald ein Spieler das 4. Aktionsplättchen einer Farbe (**Beachte:** das Symbol spielt hier keine Rolle) an sein Spielertableau gelegt hat, erhält dieser Spieler eine Bonusaktion. Diese führt er sofort aus, **nachdem** er seine reguläre Aktion durchgeführt hat.

Anschließend legt der Spieler die 4 Aktionsplättchen nach Art der Aktion getrennt als Ablagestapel in den Vorrat zurück.

2. Er errichtet das Gebäude „Palast“.

Sobald ein Spieler das Gebäude „Palast“ errichtet, erhöht er die Zugweite seiner Sonne um 1 Schritt und nimmt sich 1 Mana aus dem Vorrat. Die Funktion des Gebäudes ermöglicht es dem Spieler eine Bonusaktion durchzuführen. Der Spieler führt diese **sofort und einmalig** durch (gekennzeichnet mit ).



Ende der Phase 1: Die 4 Aktionsrunden

Insgesamt werden in den 4 Aktionsrunden eines Durchgangs im Spiel zu viert **16 Aktionsplättchen** genommen, da jeder Spieler 4-mal an der Reihe ist.

Phase 1 ist im Spiel zu viert also zu Ende, wenn nur noch 2 Aktionsplättchen übrig sind. Diese kommen nach Art der Aktion getrennt auf den Ablagestapel in den Vorrat zurück. Die Aktionsplättchen unterhalb der Spielertableaus bleiben liegen. Es folgt Phase 2. **Änderungen für 2 und 3 Spieler** siehe Seite 14.

Phase 2: Personenphase

Nur in dieser Phase können die Spieler Personen erwerben und/oder aktivieren.

Wie ist eine Person aufgebaut?

zusätzliche Zugweite der Sonne

Erwerbskosten dieser Person, in Mana zu bezahlen.

Siegpunkte am Ende des Spiels für bestimmte Elemente

neues Mana

inaktiv (Nachtseite)

Aktivierungskosten, in Rohstoffen zu bezahlen.

aktiv (Tagseite)

Der Spieler mit dem meisten Mana beginnt (bei Gleichstand beginnt der Spieler, der näher am Startspieler sitzt). Er **kann**:

- **1 Person** erwerben und auslegen **und/oder**
- ausliegende **Personen aktivieren**.

Die Reihenfolge kann der Spieler selbst wählen. D.h., der Spieler kann z.B. 1 Person aktivieren, dann 1 Person erwerben und diese auch gleich aktivieren. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Wie erwirbt der Spieler eine Person?

Auf jeder Person sind oben die Erwerbskosten aufgedruckt. Diese variieren von 2–4 Mana. Der Spieler muss die abgebildete Anzahl an Mana in den Vorrat zurücklegen, um die Person zu erwerben.

Anschließend legt der Spieler die gewählte Person (**weiterhin auf der Nachtseite!**) neben sein Spielertableau.

Der Spieler hat immer die Wahl zwischen allen noch ausliegenden Personen.

Beachte: Die Personen bringen erst Vorteile, wenn sie aktiviert werden!



Wie aktiviert der Spieler eine Person?

Um eine Person zu aktivieren, muss der Spieler die Person bereits vor sich ausliegen haben.

Auf jeder Person sind unten die Aktivierungskosten in Form von Rohstoffen aufgedruckt. Jede Person kostet 3 Rohstoffe. Der Spieler muss die entsprechenden Rohstoffe von seinem Spielertableau in den Vorrat zurücklegen.

Der Spieler möchte z.B. diese Person aktivieren. Er muss dazu 1 schwarzen , 1 beliebigen  und 1 grauen  Rohstoff bezahlen. Er gibt 1 schwarzen , 1 grünen  und 1 grauen  Rohstoff in den Vorrat zurück.



Beachte: Die abgebildeten weißen Rohstoffe stellen neutrale Rohstoffe dar. Diese können mit einem beliebigen Rohstoff bezahlt werden.



Es ist **jetzt** auch möglich, **nicht vorhandene** Rohstoffe durch 2 beliebige Rohstoffe zu ersetzen.



Anschließend dreht der Spieler die Person von der Nachtseite auf die Tagseite. Dies zeigt an, dass die Person nun aktiv ist.

Der Spieler stellt **sofort** die neue Zugweite der Sonne ein, indem er die entsprechende Anzahl Felder auf seiner Sonnenleiste nach vorne rückt. Das neue Mana nimmt sich der Spieler **sofort** und **einmalig**

Der Spieler dreht die Person „Erfinder“ auf die Tagseite, sie ist nun aktiv.

Die Zugweite seiner Sonne erhöht sich um 2 Schritte, die er sofort auf der Sonnenleiste einstellt. Zusätzlich nimmt er sich 1 Mana, das er auf seine Ablage legt. Siegpunkte erhält er am Ende des Spiels, siehe Seite 15.



aus dem Vorrat und legt es auf das Ablagefeld seines Spielertableaus.

Die aktivierten Personen bringen am Ende des Spiels Siegpunkte für bestimmte Elemente, siehe Seite 15.

Beachte: Der Spieler, der am Zug ist, kann nur 1 Person erwerben, aber mehrere aktivieren. Erst wenn der Spieler erneut am Zug ist, kann er 1 weitere Person erwerben und wieder mehrere aktivieren.

Dies geht so lange reihum, bis kein Spieler mehr eine Person erwerben und/oder aktivieren will oder kann. Es ist also durchaus möglich, dass ein Spieler in der Personenphase mehr als 1 Person erwirbt oder aktiviert.

Danach folgt die letzte Phase eines Durchgangs.

Phase 3: Auffüllen und Bonusrohstoff

Nachdem die Spieler Personen erworben und/oder aktiviert haben, folgt das Ende eines Durchgangs, die Phase 3.

Was ist beim Auffüllen zu beachten?

- Landplättchen, die im vorherigen Durchgang nicht erschaffen wurden, kommen aus dem Spiel.

Ein Spieler deckt **neue Landplättchen** auf, so dass von jeder der 5 Sorten wieder 1 Landplättchen zur Verfügung steht. Zusätzlich wird das oberste Landplättchen vom Zusatzstapel aufgedeckt. Alle 6 offenen Landplättchen werden mit ihren Rohstoffen bestückt.

In jedem Durchgang steht von jedem Landplättchen eines zur Verfügung. Zusätzlich noch 1 Landplättchen vom Zusatzstapel, in dem alle Sorten der Landplättchen enthalten sind.



- Die Sonderplättchen bleiben so wie sie sind. Im nächsten Durchgang stehen nur noch die ausliegenden Sonderplättchen zur Verfügung.

- Ein Spieler deckt **neue Aktionsplättchen** auf. Das heißt, von jedem der 3 Nachziehstapel deckt er 6 Aktionsplättchen auf. Insgesamt legt er also 18 neue Aktionsplättchen aus. Siehe auch Aufbau, am Anfang des Spiels, Seite 2. Falls nicht mehr ausreichend viele Aktionsplättchen in einem Nachziehstapel vorhanden sind, werden die Aktionsplättchen der entsprechenden Art aus dem Vorrat neu gemischt und als Nachziehstapel bereitgelegt.

Beachte: Änderungen für 2 Spieler auf Seite 14.

Ein Spieler deckt von jeder Art 6 neue Aktionsplättchen auf. Insgesamt werden wieder 18 Aktionsplättchen ausgelegt.



- Der **Startspielerdrache** wird nach links zum nächsten Spieler weitergegeben. Beginnend beim Startspieler im Uhrzeigersinn erhalten die Spieler an der 3. und 4. Sitzposition nun **1 Bonusrohstoff** ihrer Wahl. Diesen Rohstoff legen sie auf ein bereits errichtetes Land- oder Sonderplättchen. Es spielt keine Rolle, ob das gewählte Land- oder Sonderplättchen bereits mit 1 Rohstoff bestückt ist oder nicht. Mehr als 2 Rohstoffe können aber in keinem Fall auf einem Land- oder Sonderplättchen liegen. Der Startspieler und der nachfolgende Spieler erhalten nichts. **Der neue Durchgang kann nun mit Phase 1 beginnen.**

Die Spieler an der 3. und 4. Sitzposition erhalten 1 Rohstoff ihrer Wahl, z.B. blau, den sie auf 1 Land- oder Sonderplättchen legen.



Besonderheiten auf dem Spielertableau

Bonusrohstoff-Feld (4-mal auf dem Spielertableau)

Erschafft ein Spieler ein Land- oder Sonderplättchen **auf** einem Bonusrohstoff-Feld, so erhält er sofort 1 beliebigen Rohstoff ( /  /  /  / ) aus dem Vorrat und legt diesen auf das soeben erschaffene Land- oder Sonderplättchen. Der Bonusrohstoff muss farblich **nicht** mit dem Landplättchen übereinstimmen.

Der Spieler erschafft ein Landplättchen auf einem Bonusrohstoff-Feld.



Der Spieler erhält 1 beliebigen Rohstoff. Er wählt z.B. blau  und legt ihn auf das soeben erschaffene Landplättchen.



Mana-Feld (2-mal auf dem Spielertableau)

Erschafft ein Spieler ein Land- oder Sonderplättchen **auf** einem Mana-Feld, so erhält er sofort 2 Mana   aus dem Vorrat, die er auf das Ablagefeld seines Spielertableaus legt.

Der Spieler erschafft ein Landplättchen auf einem Mana-Feld.



Der Spieler erhält 2 Mana  , die er auf sein Ablagefeld legt.



Eck-Feld (5-mal auf dem Spielertableau)

Erschafft ein Spieler ein Land- oder Sonderplättchen **angrenzend** zu einem Eck-Feld, so erhält er am Ende des Spiels bei der Schlusswertung je Eck-Feld, an das ein Land- oder Sonderplättchen angrenzt, 4 Siegpunkte.

Der Spieler erschafft ein Sonderplättchen angrenzend zu einem Eck-Feld.



Der Spieler erhält am Ende des Spiels 4 Siegpunkte  für das Eck-Feld.



Spielende und Schlusswertung

In einem Spiel zu viert werden 4 Durchgänge gespielt. „Phase 3: Auffüllen und Bonusrohstoff“ wird im letzten Durchgang durch die Schlusswertung ersetzt. Jeder Spieler zählt seine Siegpunkte:

- Jedes erreichte Eck-Feld auf dem Spielertableau zählt 4 Siegpunkte (*Ausnahme: Entdecker, siehe Seite 15*).
- Jedes erschaffene Sonderplättchen zählt je nach Lage auf dem Spielertableau Siegpunkte, siehe dazu Seite 15.
- Jedes Gebäude, das der Spieler auf seinem Stadttableau errichtet hat, zählt den aufgedruckten Wert.
- Jede Person, sofern sie aktiviert wurde, zählt Siegpunkte, siehe Seite 15.
- Jedes übrige Mana zählt 1 Siegpunkt (*Ausnahme: Schatzmeister, siehe Seite 15*).
- Übrige Rohstoffe zählen **keine** Siegpunkte! (*Ausnahme: Schatzmeister, siehe Seite 15*).

Die Siegpunkte nimmt sich der Spieler als Siegpunktechips und wirft sie in sein Säckchen. Anschließend zählt er alle Siegpunktechips in seinem Säckchen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Beispiel: Der Spieler hat:

• 2 Eck-Felder erreicht:  +  =  (4+4=8 Siegpunkte)

• 2 Sonderplättchen erschaffen:  : 5 freie Felder × 1 SP =  (5 × 1 SP = 5 Siegpunkte)

 : 2 Tempel × 4 SP =  (2 × 4 SP = 8 Siegpunkte)

• die Gebäude  mit den Siegpunkten:  (3+1+2+2+2+2=12 Siegpunkte)

• die Fürstin aktiviert:  × 2 SP =  (8 × 2 SP = 16 Siegpunkte)

• 2 Mana:  =  (1+1=2 Siegpunkte)

Für seine übrigen Rohstoffe  bekommt der Spieler keine Siegpunkte.

Der Spieler hat bereits während des Spiels 47 Siegpunkte im Säckchen gesammelt:

 (30+10+5+1+1=47 Siegpunkte)

Er hat also insgesamt 8+5+8+12+16+2+47=98 Siegpunkte.



Gleichstandsregelung

Bei Gleichstand gewinnt unter diesen Spielern derjenige, der mehr Rohstoffe besitzt. Herrscht auch hier Gleichstand, haben mehrere Spieler gewonnen.

Änderungen für 2 und 3 Spieler

Im **3-Personenspiel** werden **3 Durchgänge** gespielt. D.h., jeder Spieler ist genau 1-mal Startspieler. Jeder Spieler ist **pro Durchgang 6-mal** an der Reihe, es werden also 6 Aktionsrunden gespielt. Die 18 ausliegenden Aktionsplättchen werden pro Durchgang komplett weggenommen.

Im **2-Personenspiel** werden **4 Durchgänge** gespielt. Das heißt, jeder Spieler ist 2-mal Startspieler. Jeder Spieler ist **pro Durchgang 4-mal** an der Reihe, es werden also 4 Aktionsrunden gespielt. Folgende Änderungen sind zu beachten:

Im 1. und 3. Durchgang werden von den 18 ausliegenden Aktionsplättchen nur 8 weggenommen. D.h., jeder Spieler nimmt sich pro Aktionsrunde 2 Aktionsplättchen, pro Durchgang 4 Aktionsplättchen. In Phase 3 des 1. und 3. Durchgangs wird auf das Auffüllen verzichtet, d.h., der 2. und 4. Durchgang wird mit noch 10 ausliegenden Aktionsplättchen gespielt. In Phase 3 des 2. Durchgangs werden ganz normal 18 neue Aktionsplättchen ausgelegt. So werden 4 Durchgänge gespielt.

Tipps

- Es ist nicht ratsam, dass alle Spieler mit dem gleichen Landplättchen beginnen!
- Blaue  und schwarze  Rohstoffe sind seltener als die anderen. Es ist am Anfang des Spiels oft sinnvoll, 1 dieser Rohstoffe als Bonusrohstoff zu wählen.
- Es ist gut, Personen zu erwerben. Beachte: Sie müssen aktiviert werden, um Siegpunkte zu zählen.

Übersicht

Erklärung der Sonderplättchen

Für alle Sonderplättchen gilt, dass das Sonderplättchen selbst und immer alle angrenzenden Felder an der Wertung beteiligt sind.



Freie Felder

In der Schlusswertung erhält der Spieler für alle angrenzenden **leeren** Felder 1 Siegpunkt.



Das Sonderplättchen selbst ist **kein** leeres Feld.

Es sind 5 angrenzende leere Felder.

Der Spieler erhält also 5×1 Siegpunkt

=5 Siegpunkte



Erschaffenes Land

In der Schlusswertung erhält der Spieler für das Sonderplättchen „Erschaffenes Land“ und für alle angrenzenden **Land- und**

Sonderplättchen 2 Siegpunkte.

Es sind insgesamt 5 Land- und Sonderplättchen.

Der Spieler erhält also 5×2 Siegpunkte

=10 Siegpunkte



Rohstoffe

In der Schlusswertung erhält der Spieler für **alle Rohstoffe**, die sich auf dem Sonderplättchen selbst und auf allen angrenzenden **Land- und**

Sonderplättchen befinden,

2 Siegpunkte.

Es sind insgesamt 6 Rohstoffe auf den Land- und Sonderplättchen.

Der Spieler erhält also 6×2 Siegpunkte

=12 Siegpunkte



Tempel

In der Schlusswertung erhält der Spieler für alle Tempel, die sich auf dem Sonderplättchen selbst und auf allen angrenzenden Land- und

Sonderplättchen befinden,

4 Siegpunkte.

Es sind insgesamt 3 Tempel errichtet.

Der Spieler erhält also 3×4 Siegpunkte

=12 Siegpunkte



Erklärung der Personen (SP=Siegpunkte)

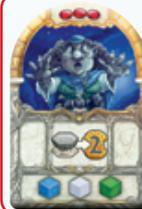


Architekt (Erwerbskosten: 2 Mana)

Aktivierungskosten: 1 blauer, 1 beliebiger und 1 grauer Rohstoff

Vorteil beim Aktivieren: 1 Bonusrohstoff, den der Spieler auf ein Land- oder Sonderplättchen legt.

SP am Ende: 3 SP für jedes errichtete Haus (Tempel und Gebäude).



Prophetin (Erwerbskosten: 3 Mana)

Aktivierungskosten: 1 blauer, 1 beliebiger und 1 grüner Rohstoff

Vorteil beim Aktivieren: keinen

SP am Ende: 2 SP für jedes erschaffene Land- und Sonderplättchen.



Erfinder (Erwerbskosten: 2 Mana)

Aktivierungskosten: 1 schwarzer, 1 beliebiger und 1 grauer Rohstoff

Vorteil beim Aktivieren: Zugweite der Sonne +2, 1 Mana

SP am Ende: 5 SP für jedes erschaffene Sonderplättchen.



Kartograph (Erwerbskosten: 2 Mana)

Aktivierungskosten: 1 grauer, 1 brauner und 1 grüner Rohstoff

Vorteil beim Aktivieren: 1 Bonusrohstoff, den der Spieler auf ein Land- oder Sonderplättchen legt.

SP am Ende: 3 SP für jedes erschaffene unterschiedliche Landplättchen (Maximal 15 SP).

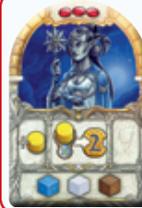


Priesterin (Erwerbskosten: 2 Mana)

Aktivierungskosten: 3 beliebige Rohstoffe

Vorteil beim Aktivieren: Zugweite der Sonne +2, 2 Mana

SP am Ende: 12 SP.



Fürstin (Erwerbskosten: 3 Mana)

Aktivierungskosten: 1 blauer, 1 beliebiger und 1 brauner Rohstoff

Vorteil beim Aktivieren: Zugweite der Sonne +1

SP am Ende: Zugweite der Sonne \times 2 SP.

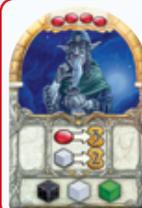


Entdecker (Erwerbskosten: 2 Mana)

Aktivierungskosten: 1 schwarzer, 1 beliebiger und 1 brauner Rohstoff

Vorteil beim Aktivieren: keiner

SP am Ende: 8 SP statt 4 SP für jedes erreichte Eck-Feld (siehe Seite 13).



Schatzmeister (Erwerbskosten: 4 Mana)

Aktivierungskosten: 1 schwarzer, 1 beliebiger und 1 grüner Rohstoff

Vorteil beim Aktivieren: keiner

SP am Ende: 2 SP für jeden übrigen Rohstoff, 3 SP statt 1 SP für jedes übrige Mana.

Erklärung der Gebäude auf dem Stadttabelleau



Observatorium

Kosten: 1 schwarzer Rohstoff
Vorteil: Zugweite der Sonne +3
Funktion: keine
SP am Ende: 3 SP



Heiligtum

Kosten: 1 brauner und 1 grüner Rohstoff
Vorteil: 4 Mana
Funktion: keine
SP am Ende: 3 SP



Sonnenloge

Kosten: 1 grauer Rohstoff
Vorteil: Zugweite der Sonne +2
Funktion: keine
SP am Ende: 1 SP



Heiliger Hain

Kosten: 1 grüner Rohstoff
Vorteil: 2 Mana
Funktion: keine
SP am Ende: 2 SP



Kraftwerk

Kosten: 1 blauer Rohstoff
Vorteil: 1 Mana
Funktion: Der Sonnenmarker wird auf das ☀-Feld gesetzt. Die Sonne kann sich ab sofort beliebig viele Schritte bewegen. Der Spieler erhält **keine SP**



Tauschbasar

Kosten: 2 beliebige Rohstoffe
Vorteil: keiner
Funktion: ⚡ sofort, einmalig: Der Spieler kann bis zu 3 Mana in je 4 SP tauschen. Maximal also 12 Siegpunkte.
SP am Ende: 1 SP

bei Sonnenumrundung!  Siehe Seite 9.

SP am Ende: 2 SP



Rat

Kosten: 1 brauner und 1 grauer Rohstoff
Vorteil: Zugweite der Sonne +1
Funktion: Bei Sonnenbestrahlung: 3 SP für jeden Tempel zusätzlich.
SP am Ende: 2 SP



Lager

Kosten: 1 schwarzer und 1 blauer Rohstoff
Vorteil: keiner
Funktion: Bei Sonnenbestrahlung: Ist ein Landplättchen bereits mit 1 Rohstoff belegt, so wird ein 2. Rohstoff darauf gelegt. Mehr als 2 Rohstoffe können **nie** auf einem Landplättchen liegen.
SP am Ende: 3 SP

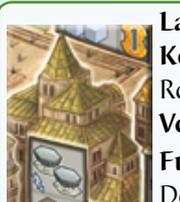


Zitadelle

Kosten: entweder 1 schwarzer oder 1 blauer Rohstoff
Vorteil: keiner
Funktion: Tempel errichten kostet ab sofort immer nur 1 beliebigen Rohstoff. Der Mana-Ertrag bleibt ansteigend

erhalten.

SP am Ende: 2 SP



Landverwaltung

Kosten: 1 brauner und 1 beliebiger Rohstoff
Vorteil: keiner
Funktion: ⚡ sofort, einmalig: Der Spieler zieht die untersten 2 Landplättchen vom Zusatzstapel und bestückt beide mit dem entsprechenden Rohstoff.

Er muss beide auf seinem Spielertabelleau erschaffen.

SP am Ende: 2 SP



Wachturm

Kosten: 1 schwarzer und 1 blauer Rohstoff
Vorteil: 1 Mana
Funktion: 10 SP statt 5 SP bei Sonnenumrundung, siehe Seite 9.
SP am Ende: 2 SP



Palast

Kosten: 1 grüner, 1 beliebiger und 1 grauer Rohstoff
Vorteil: Zugweite der Sonne +1, 1 Mana
Funktion: ⚡ sofort, einmalig: Bonusaktion, siehe Seite 10 und 11.
SP am Ende: 2 SP

Regellektorat: Hanna & Alex Weiß



© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
 Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
 info@hans-im-glueck.de oder an
 Hans im Glück Verlag
 Birnauer Str. 15, 80809 München
 www.hans-im-glueck.de
 www.cundco.de

Verlag und Autoren danken den zahlreichen Testspielern aus St. Wendel, Saarbrücken und Lieberhausen. Dabei vor allem Pascal Kloos, Jochen Scherer, Martin Braun, Maxi Braun, Inka & Markus Brand, Jörn Koch sowie allen Mitspielern des Legendary Gamer's Club. Besonderer Dank geht an Ramona und Anne für ihr schonungslos ehrliches Feedback und ihren mentalen Beistand über all die Jahre. Und wie immer danken wir ganz besonders Dieter Hornung.