



IMPERIAL SETTLERS

DIE ATLANTER



DIES IST EINE ERWEITERUNG. UM SIE ZU SPIELEN, BENÖTIGT IHR DAS GRUNDSPIEL **IMPERIAL SETTLERS**.

INHALT

110 KARTEN

40 VÖLKERKARTEN „ATLANTER“



Rückseite



Vorderseite

Alle Karten dieser Erweiterung weisen ein **A** vor dem Kartenkürzel auf. Die Völkerkarten der Atlanter bestehen aus 30 Völkerkarten (**A** ATL001 – **A** ATL030) und 10 zusätzlichen Völkerkarten (**A** N ATL031 – **A** N ATL040). Diese zusätzlichen Karten entsprechen den zusätzlichen Karten der anderen Völker, die in der Erweiterung *Nachbarschaftshilfe* enthalten sind, und weisen daher zusätzlich nach dem **A** ein **N** auf. Der erste Buchstabe weist somit auf die Erweiterung hin, in der die Karten enthalten sind, der zweite auf das Themenset, zu der die Karten gezählt werden.

PLÄTTCHEN

32 GRUNDLEGENDE TECHNOLOGIE-PLÄTTCHEN



8 FORTGESCHRITTENE VERTEIDIGUNGS-TECHNOLOGIE-PLÄTTCHEN



10 VÖLKERKARTEN „BARBAREN“



10 VÖLKERKARTEN „JAPANER“



9 FORTGESCHRITTENE WERTUNGS-TECHNOLOGIE-PLÄTTCHEN



2 BARBARISCHE SPEZIALPLÄTTCHEN



10 VÖLKERKARTEN „RÖMER“



10 VÖLKERKARTEN „ÄGYPTER“



1 VÖLKERTAFEL



Diese Plättchen kommen nur ins Spiel, wenn der Barbaren-Spieler den *Technologie-Abwehrtrupp* baut.

1 VÖLKERPLÄTTCHEN



28 ALLGEMEINE KARTEN



2 KARTEN FÜR DAS SOLOSPIEL



bestehend aus 2 Teilen

DIESE ERWEITERUNG FÜGT DEM SPIEL HINZU:

- eine neue Kartenfarbe: **WEISS**
- neue Warensorten:
 - Grundlegende Technologie
 - Fortgeschrittene Technologie



WEISS

1 Angriffs- und 1 Völkerkarte für den neutralen Spieler

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team



SPIELWEISEN

Ihr könnt eure Decks auf 2 Weisen zusammenstellen:

OFFEN

Ihr könnt nach Belieben die Karten eines oder mehrerer Themensets zu den entsprechenden Karten des Grundspiels hinzufügen und einfach Spaß haben. Beachtet, dass hierdurch chaotische und verrückte Decks entstehen können.

STANDARD

Dies ist die einzig zugelassene Weise **für Turniere**.

Entscheidet euch zunächst für **1 Themenset** (z. B. *Nachbarschaftshilfe*). Legt dann die entsprechenden Karten dieses Sets zu den 30 Basiskarten (001-030) des gewählten Volks und den Allgemeinen Karten des Grundspiels hinzu.

ACHTUNG! Möchtet ihr eure Völkerkarten auf Grundlage dieser Erweiterung zusammenstellen, müsst ihr die folgenden Völkerkarten entsprechend ersetzen:

- * **Barbaren:** ersetzt den *Urwald* durch den *Verwunschenen Wald*
- * **Japaner:** ersetzt die *Farm* durch die *Moderne Farm*
- * **Römer:** ersetzt die *Handelskolonie* durch die *Entfernte Handelskolonie*
- * **Ägypter:** ersetzt die *Pyramide* durch die *Mystische Pyramide*

Die ersetzten Karten kommen aus dem Spiel. Danach stellt ihr eure Decks zusammen.

Sein Völkerdeck zusammenstellen

Jede Völkerkarte hat links unten ein Symbol, das angibt, wie viele Exemplare es von ihr gibt. Von einer Karte kann es 1, 2 oder 3 Exemplare geben.



Euer Deck muss aus genau 30 Karten bestehen: 3 Karten mit je 3 Exemplaren, 6 Karten mit je 2 Exemplaren, sowie 9 Karten mit je 1 Exemplar. Dabei nehmt ihr alle Exemplare der jeweiligen Karte mit ins Deck. Möchtet ihr beispielweise eine andere Karte eurem Deck hinzufügen, von der es 3 Exemplare gibt, müsst ihr zuvor eine andere mit 3 Exemplaren aus eurem Deck entfernen.

Das Allgemeine Deck zusammenstellen

Fügt alle Allgemeinen Karten des gewählten Themensets den Allgemeinen Karten des Grundspiels hinzu.

DIE ATLANTER

Diese Erweiterung führt ein neues Volk ein: die Atlanter. Diese besitzen ihre eigene Völkertafel, ihr eigenes Völkerplättchen und ihre eigenen Völkerkarten. Statt eines der anderen Völker kann ein Spieler nun die Atlanter als sein Volk auswählen.

HINWEIS: Mit den Atlantern könntet ihr *Imperial Settlers* nun auch zu fünft spielen. Wir empfehlen dies aber nur denjenigen von euch, die bereits viel Erfahrung mit dem Spiel gesammelt haben und mit einer deutlich längeren Spieldauer zurecht kommen.

VÖLKERREGELN FÜR DIE ATLANTER

- In der Ertragsphase bekommt der Spieler der Atlanter Verteidigungsplättchen entsprechend der Spielerzahl (im Solospiel 2).
- Bei Spielende sind die Völkerorte der Atlanter jeweils 0 Siegpunkte wert (Atlantis ist mit allen Orten versunken).
- Die Atlanter verfügen über eine neue Warensorte: Technologie. Während der Aktionsphase, aber nur **vor oder nach** einer Aktion, darf der Atlanter-Spieler beliebig viele **Technologie-Plättchen** (egal ob Grundlegende oder Fortgeschrittene) **auf die Allgemeinen Orte in seinem Reich verteilen**.



Auf jedem Allgemeinen Ort darf sich höchstens 1 Technologie-Plättchen jeder Art befinden (also 1 Grundlegende, 1 Fortgeschrittene Wertung & 1 Fortgeschrittene Verteidigung).

Einmal gelegte Technologie-Plättchen dürfen im weiteren Spielverlauf nicht verschoben werden.

Die so gelegten Technologie-Plättchen werden in der **Aufräumphase nicht abgeräumt**.

GRUNDLEGENDE TECHNOLOGIE-PLÄTTCHEN


Ein Grundlegende Technologie-Plättchen verändert den Allgemeinen Ort, auf dem es liegt, auf die folgende Weise:

- **Produktionsort:** Nach der üblichen Produktion produziert er ein 2. Mal die angegebenen Waren.
- **Fähigkeitenort:** Der Effekt darf 2x pro Anwendung genutzt werden.
- **Aktionsort:** Erlaubt dem Spieler, den Ort 1 zusätzliches Mal zu nutzen (nach den üblichen Regeln).

ACHTUNG! Bedenke, dass du nur vor oder nach deiner Aktion Technologie-Plättchen einsetzen darfst. Baust du beispielsweise einen Produktionsort, so erhältst du die sofortigen Waren sowie eventuelle Bauprämien und Fähigkeiten, noch bevor du ein Technologie-Plättchen drauflegen kannst.

Wird ein **Allgemeiner Ort mit einem Grundlegende Technologie-Plättchen zerstört, entfernt oder beim Bauen eines anderen Ortes abgeworfen**, kehrt das Plättchen in den Vorrat des Spielers zurück.

FORTGESCHRITTENE TECHNOLOGIE-PLÄTTCHEN

Erhält der Spieler , muss er sich zwischen Verteidigungs- und Wertungstechnologie entscheiden.

Eine **Fortgeschrittene Wertungstechnologie** gibt dem Spieler jedes Mal **1 Siegpunkt**, wenn der **Spieler den Allgemeiner Ort nutzt**, auf dem das Plättchen liegt. (Bei Produktionsorten also jedes Mal, wenn der Ort Waren produziert, bei Fähigkeitenorten jedes Mal, wenn der Effekt genutzt wird, und bei Aktionsorten jedes Mal, wenn der Ort genutzt wird.)

Eine **Fortgeschrittene Verteidigungstechnologie** verteidigt einen Allgemeinen Ort genauso **wie ein Verteidigungsplättchen**. Auf jedem Ort darf sich immer nur entweder 1 Verteidigungsplättchen oder 1 Fortgeschrittene Verteidigungstechnologie-Plättchen befinden.

Wird ein **Allgemeiner Ort mit einem Fortgeschrittene Technologie-Plättchen zerstört oder entfernt**, so wird das **Plättchen zurück in den allgemeinen Vorrat** gelegt. Als **Entschädigung** erhält der Spieler aber sofort **1 Siegpunkt** für jedes so verlorene Fortgeschrittene Technologie-Plättchen.

Wird der **Allgemeiner Ort aber beim Bauen eines anderen Ortes abgeworfen**, so wird auch dann das **Fortgeschrittene Technologie-Plättchen in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt**, der Spieler erhält jedoch **keinen Siegpunkt** als Entschädigung.

TECHNOLOGIE-PLÄTTCHEN UND DIE ANDEREN VÖLKER

Die **anderen Völker können Technologie-Plättchen nur als Ware zum Aktivieren** bestimmter Orte nutzen.

NEUE REGELN UND KARTENARTEN

FREISCHALTEN VON FÄHIGKEITEN

Es gibt eine neue Art von Aktionsorten: **Smaragdhafen, Glasriese, Dreizack-Wachen, Super Sake-Brennerei, Schmuggler**.

Auf diesen Karten kann der Spieler eine andere Aktion oder Fähigkeit freischalten, indem er die zuerst angeführte Aktion der Karte ausführt.

Verfügt eine Karte über 2 Aktionen, von denen



die erste die zweite freischaltet, kann der Spieler nicht beide Aktionen in demselben Spielzug nutzen. Er muss zunächst die erste aktivieren, um in einem späteren Spielzug die zweite zu nutzen.

BEISPIEL: Hat ein Spieler den *Smaragdhafen*, kann er nicht in einem Spielzug 1 Grundlegende Technologie-Plättchen **und** zugleich 1 Arbeiter abgeben, um 1 Rohstoff seiner Wahl zu erhalten. Stattdessen muss er in einem Spielzug 1 Grundlegende Technologie-Plättchen zahlen, um in einem späteren Spielzug als Aktion den Arbeiter gegen 1 Rohstoff seiner Wahl zu tauschen.

Verfügt eine Karte über eine Fähigkeit, die durch eine Aktion freigeschaltet wird, so braucht der Ort nach Freischalten nicht in die Fähigkeiten-Reihe des Reichs verschoben zu werden. Der Ort gilt nach wie vor als Aktionsort.

OFFENE PRODUKTIONSORTE

Dies ist eine neue Art von Produktionsorten, die in der Erweiterung *Nachbarschaftshilfe* erstmals eingeführt wurden.

Ein offener Produktionsort funktioniert im Prinzip wie ein normaler Produktionsort und liefert euch sofort nach dem Errichten als auch in der Ertragsphase jeder Runde Waren, solange er in eurer Auslage liegt.

Offene Produktionsorte haben allerdings noch eine zusätzliche Funktion, die im Rahmen einer **neuen Aktionsmöglichkeit** zum Tragen kommt: 1 Arbeiter in einen offenen Produktionsort eines Mitspielers entsenden.



ARBEITER IN EINEN OFFENEN PRODUKTIONSORT EINES MITSPIELERS ENTSENDEN

Diese Aktion ermöglicht es euch, 1 eigenen Arbeiter in einen offenen Produktionsort eines Mitspielers zu entsenden, um die dort angebotene Ware zu erhalten.

ANMERKUNG: Ihr dürft Arbeiter nicht in eure eigenen offenen Produktionsorte entsenden und nicht in offene Produktionsorte von Mitspielern, die bereits gepasst haben.

Um 1 Arbeiter in einen offenen Produktionsort eines Mitspielers zu entsenden, musst du die folgenden Schritte ausführen:

1. Nimm 1 Arbeiter aus deinem Vorrat und stelle ihn auf den gewünschten offenen Produktionsort bei einem deiner Mitspieler.

ANMERKUNG: Pro Aktion darf nur 1 Arbeiter entsendet werden.

2. Nimm die angegebene Ware (im orangenen Bogen angezeigt) wie üblich aus dem allgemeinen Vorrat.

3. Der Besitzer des offenen Produktionsortes erhält 1 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat.

Pro Runde können in jeden offenen Produktionsort **höchstens 2 Arbeiter** entsendet werden. Dies wird dadurch angezeigt, dass die entsendeten Arbeiter auf den offenen Produktionsort gelegt werden. Sobald 2 Arbeiter auf einem offenen Produktionsort liegen, kann er diese Runde nicht mehr genutzt werden.

Wie üblich werden in der Aufräumphase sämtliche Arbeiter von euren offenen Produktionsorten entfernt.

PRODUKTIONS- & FÄHIGKEITENORTE

Dies ist eine neue Art von Produktionsorten, die zusätzlich über eine Fähigkeit verfügen. Karten dieser Art werden in die Reihe der Produktionsorte gelegt.

Technologie-Arche

Dieser Produktionsort schüttet beim Errichten keine Waren aus, da seine Produktion davon abhängt, welche Waren sich auf diesem Ort befinden.

Die Fähigkeit dieser Karte erlaubt es dem Spieler, in der Aufräumphase bestimmte Waren auf die Karte zu legen, um sie in die nächste Runde mitnehmen zu können.

In der Ertragsphase nimmt sich der Spieler zuerst die Waren, die der Ort produziert, aus dem allgemeinen Vorrat und verschiebt danach alle Waren von der Karte in seinen persönlichen Vorrat. Während der Aktionsphase dürft ihr keine Waren auf diese Karte legen.

Krimskrams-Händler

Dieser Ort ist ein gewöhnlicher offener Produktionsort (siehe oben), der außerdem über eine Fähigkeit verfügt, die es dem Spieler erlaubt, in der Aufräumphase eine bestimmte Ware auf dieser Karte zu lagern, um sie in die nächste Runde mitnehmen zu können.

EREIGNISKARTEN

Dies ist eine gänzlich neue Kartenart (nicht identisch mit der Kartenart „Sofort-Karten“, die in der Erweiterung *Nachbarschaftshilfe* eingeführt wurde).

Immer wenn ihr eine Ereigniskarte vom Stapel zieht, müsst ihr die Anweisungen der Karte **sofort** ausführen.

- Wird eine Ereigniskarte während der Kartenphase aufgedeckt, führt ihr ihre Anweisungen sofort aus und ersetzt sie durch eine neue Karte. Die Ereigniskarte wird abgeworfen.
- Zieht ihr eine Ereigniskarte während einer anderen Spielphase, legt ihr sie sofort offen aus und führt ihre Anweisungen durch. Danach werft ihr sie ab und zieht 1 neue Allgemeine Karte.

DETAILS ZU BESTIMMTEN KARTEN

Wertungsaktion: Dies ist die Aktion eines Ortes, die euch Siegpunkte einbringt.

Einen Ort entfernen: Immer wenn ihr einen Ort entfernt, werft ihr ihn aus der Auslage eines Spielers ab. Dies gilt nicht als Zerstören des Ortes.

ATLANTER

Planerkaste: Markiere den Ort mit 1 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat, um anzuzeigen, dass der Ort aktiviert wurde.

Ingenieurkaste: Dieser Ort gilt in der Auslage sowohl als brauner als auch als grauer Ort.

Jungfräuliches Orakel: Du darfst die 3 Technologie-Plättchen (Grundlegend und/oder Fortgeschritten) nach deiner Wahl zwischen deinen Allgemeinen Orten umverteilen. Nach wie vor darf sich auf jedem Ort höchstens 1 Technologie-Plättchen jeder Art befinden.

JAPANER

Feng-Shui-Baumeister: Dieser Ort verfügt über ein aufgedrucktes Verteidigungsplättchen, so dass deine Mitspieler 1 zusätzliches Zerstörungsplättchen aufwenden müssen, um diesen Ort zu zerstören. Du darfst kein Verteidigungsplättchen auf diesen Ort legen. Du darfst jedoch einen Samurai zur Verteidigung dazustellen. Ein Ort, der sowohl über 1 Verteidigungsplättchen als auch 1 Samurai verfügt, erfordert 4 Zerstörungsplättchen, um von einem Mitspieler zerstört zu werden.

Die Aktion dieses Ortes erlaubt es dir, 1 Ort wiederherzustellen, d. h. ein Fundament zurück auf die Vorderseite zu drehen. Dies gilt nicht als Bauaktion – du zahlst also weder die Baukosten, noch erhältst du Prämien oder Waren, die der Ort beim Bauen ausschütten würde.

Erfindungen des Herrn Chi: Du kannst keinen Aktionsort wählen, der in dieser Runde bereits voll aktiviert wurde.



BARBAREN

Prachtkerl des Klans: Beide entfernten Orte müssen vom selben Typ sein, also beides Allgemeine Orte oder beides Völkerorte. Zusätzlich muss jeweils einer der Orte bei dir und einer bei einem Mitspieler entfernt werden.

Traks Flugmaschine: Du musst den gezogenen Allgemeine Ort sofort zerstören.

Mechanisches Pferd: Beispiel: Du zerstörst einen roten Ort. Du gibst 3 Grundlegende Technologie-Plättchen ab und erhältst dafür 3 Siegpunkte sowie 3 Nahrung.

Technologie-Abwehrtrupp: Die Effekte eines blockierten Ortes können weder vom Besitzer noch von irgendeinem anderen Spieler genutzt werden. Der Ort kann aber sehr wohl zerstört, entfernt oder beim Bauen eines anderen Ortes abgeworfen werden. Ein blockierter Ort bleibt so lange blockiert, bis sein Besitzer 1 Aktion und 1 Zerstörungslättchen zum Entfernen des Plättchens verwendet. Das barbarische Spezialplättchen wird in der Aufräumphase **nicht** abgeräumt. Du verfügst nur über 2 barbarische Spezialplättchen, d. h. du kannst höchstens 2 Orte gleichzeitig blockieren. Möchtest du einen anderen Ort blockieren, kannst du die Aktion nutzen, um ein bereits eingesetztes Spezialplättchen auf einen anderen Ort zu verschieben.

ÄGYPTER

Ohren des Pharaos: Dein Mitspieler kann den markierten Ort weiterhin uneingeschränkt nutzen. Außerdem kannst du fortan den Effekt des markierten Ortes nutzen, als läge er bei dir aus. Beachte, dass die Spezialmarke, mit der du den Ort markierst, hier eine andere Bedeutung hat, als wenn du sie über den *Ra-Tempel* aus dem Grundspiel eingesetzt hättest.

Sandsegler: Lege 1 deiner Arbeiter auf den gewählten Ort deines Mitspielers und erhalte die Waren, die der Ort produziert. Der Besitzer des Ortes erhält 1 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat. Bedenke, dass jeder offene Produktionsort höchstens 2x pro Runde genutzt werden darf. Solltest du also aus irgendwelchen Gründen die Aktion des Sandseglers mehrmals in einer Runde ausführen können, darfst du keinen Produktionsort auf diese Weise mehr als 2x nutzen.

RÖMER

Verteidigungsanlage: Diese Aktion zählt nicht als Zerstören. Lege die gezogenen Karten sofort als Fundamente in deinem Reich aus, wofür du – wie üblich – 1 Holz pro neu ausgelegten Fundament erhältst.

Römische Akademie: Unabhängig davon, wie viele Grundlegende Technologie-Plättchen du in deiner Aktion zahlst, erhältst du genau 1 Siegpunkt.

Entfernte Handelskolonie: Dieser Ort gilt in der Auslage als brauner, grauer und roter Ort.

ALLGEMEINE KARTEN

Atlantische Ruinen: Dieser Ort hat keine Baukosten. Dennoch kostet es 1 Aktion „Einen Ort bauen“, um diesen Ort auszuliegen. Außerdem hat er keine Farbe und kann nicht zerstört werden.

SOLOSPIEL

Diese Erweiterung enthält 2 Karten für das Solospiel.

Die neue Angriffskarte wird immer dann den Angriffskarten des Grundspiels beigelegt, wenn du die Atlanter spielst oder Karten aus dieser Erweiterung verwendest.

Die Völkerkarte für den neutralen Spieler verändert die Regeln, nach denen der neutrale Spieler agiert. 2 Karten dieser Art gab es bereits in der Erweiterung *Nachbarschaftshilfe*. Ziehe beim Spielaufbau 1 zufällige Völkerkarte für den neutralen Spieler und lege sie aus.

Atlanter: Um einen Ort des neutralen Spielers zu zerstören, brauchst du 3 statt 2 Zerstörungslättchen. Die zerstörte Karte wird wie im Grundspiel abgeworfen.

DIE ATLANTER IM SOLOSPIEL

SPIELZIEL

Spielst du die Atlanter, so musst du am Spielende mehr Allgemeine Orte besitzen, als der neutrale Spieler währenddessen Karten gesammelt hat. Gelingt dir das, erhältst du Siegpunkte, wie im Grundspiel beschrieben.

VERTEIDIGUNGS- UND FORTGESCHRITTENE VERTEIDIGUNGSTECHNOLOGIE-PLÄTTCHEN

Als Atlanter kannst du deine Orte mit Verteidigungs- (zu Beginn jeder Runde erhältst du 2) und Fortgeschrittene Verteidigungstechnologie-Plättchen vor den Angriffen des neutralen Spielers schützen. Jeder Ort darf dabei immer nur 1 dieser Plättchen zugewiesen bekommen.

Legst du 1 Verteidigungsplättchen auf einen Ort, so wird es nicht in der Aufräumphase abgeräumt, sondern erst am Ende der Angriffsphase des neutralen Spielers.

Fortgeschrittene Verteidigungstechnologie-Plättchen werden nach den üblichen Regeln ausgelegt und verwendet.

ANGRIFF DES NEUTRALEN SPIELERS

Greift der neutrale Spieler einen Ort mit einem Verteidigungsplättchen an, wird dieses in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt und der Ort wird NICHT zerstört. Allerdings kann der Ort Ziel des nächsten Angriffs des neutralen Spielers werden.

Hat der neutrale Spieler mehrere Orte zur Auswahl, die er angreifen könnte, greift er immer vorzugsweise einen Ort mit Verteidigungsplättchen an. Dabei werden Rang und Baukosten der Orte ignoriert (es sei denn es stehen mehrere Orte mit Verteidigungsplättchen zur Auswahl).

Dasselbe gilt, wenn der neutrale Spieler einen Ort mit Fortgeschrittene Verteidigungstechnologie-Plättchen angreift. Allerdings erhältst du hierbei 1 Siegpunkt, wenn das Fortgeschrittene Verteidigungstechnologie-Plättchen abgeworfen wird.

Baust du einen Ort mit aufgedrucktem Verteidigungsplättchen (z. B. den *Damaszenen Waffenschmied* aus der Erweiterung *Nachbarschaftshilfe*), lege sofort 1 Verteidigungsplättchen aus dem allgemeinen Vorrat darauf. Denke daran, dass du es in der Aufräumphase nicht abwirfst. Sobald es aufgrund eines Angriffs durch den neutralen Spieler abgeworfen wird, gilt der Ort fortan als nicht verteidigt. Du kannst dann aber nach den weiter oben beschriebenen Regeln erneut ein Verteidigungs- oder Fortgeschrittene Verteidigungstechnologie-Plättchen drauflegen.

Fortgeschrittenen-Variante: Die abgeworfenen Verteidigungs- und Fortgeschrittene Verteidigungstechnologie-Plättchen werden nicht zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt, sondern stattdessen auf den Sammelstapel des neutralen Spielers gelegt, wo jedes Plättchen bei Spielende als 1 Karte für den neutralen Spieler zählt.

IMPRESSUM Autor: Ignacy Trzewiczek · Soloregeln: Maciej Obszański
Illustrationen: Tomasz Jedruszek, Grzegorz Bobrowski, Denis Martynets,
Rafal Szyma · Grafikdesign: Rafal Szyma · Spielanleitung: Lukasz Piechaczek

DEUTSCHE AUSGABE: Grafikdesign: Chris Conrad
Übersetzung: Grzegorz Kobiela · Realisation: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland, unter Lizenz von Portal Games.

© 2016 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,
des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

