2-Personenspiel

Verteilung der Symbolkarten: Beide Spieler erhalten 2 Symbolkarten, also auch 2 Holzsteine.
Am Ende eines Durchgangs werden die Holzsteine dem jeweils anderen Spieler übergeben.
In der allerersten Handwerker-Runde werden nur 4 grüne Handwerkerkarten ausgelegt.

Im weiteren Spielverlauf füllt der Verwalter wie bisher immer auf 8 Karten in der Auslage auf.

Beispiel:

Tipps und strategische Anmerkungen

- **Teure Karten sind im Verhältnis billiger.** 1 Siegpunkt beim Markt-Gebäude kostet 5 Rubel. 1 Siegpunkt beim Zollhaus kostet nur 4 Rubel usw. Es lohnt sich also, manchmal zu sparen, um später teurere Karten kaufen zu können.
- In der allerersten Gebäude-Runde stellt sich die Frage: **Sollte der Spieler gleich ein sehr teures Gebäude kaufen?** Es bringt bei jeder Wertung der Gebäude eine Menge Siegpunkte. Auf der anderen Seite hat der Spieler dann eine Weile fast gar keine Rubel und das ist gefährlich.
- **Austauschkarten sind meistens gut**. Der Spieler sollte also ein paar Rubel besitzen, wenn die Austausch-Runde ansteht. Der Spieler sollte in der Austausch-Runde dennoch nicht alle Rubel ausgeben, denn an ihrem Ende gibt es keine Wertung, also auch keine Rubel. Und danach werden schon wieder neue Handwerker ausgelegt, von denen sich der Spieler vielleicht den einen oder anderen kaufen möchte.
- Wenn ein Spieler vor der Entscheidung steht, ob er1 Karte aus der Auslage nehmen soll oder nicht, so spielt folgende Überlegung eine Rolle: 1 Karte, die vom Spielplan genommen wird, macht Platz für 1 neue Karte, die in der nächsten Runde nachgelegt wird. Will man das? Wenn der Spieler der nächste Startspieler ist, hat dieser meistens kein großes Interesse daran, zu viel **Platz für neue Karten** zu schaffen. Sitzt der Spieler aber in der nächsten Runde hinten, sieht das schon anders aus.
- Eine Karte auf die Hand nehmen ist oft wichtig. Damit kann ein Spieler **Finanzlücken** überbrücken, da er die Karte ja später auslegen kann, wenn er wieder bei Kasse ist. Allerdings kann er sich dabei auch verspekulieren. Am Ende des Spiels 1 Karte auf der Hand zu haben und die **5 Minuspunkte** zu kassieren, kann den Sieg kosten.
- Sankt Petersburg ist ein Spiel mit **andauernder Geldknappheit**. Das ist auch gut so. Nichts wäre langweiliger, als wenn sich die Spieler alles nach Belieben kaufen könnten (zumindest in diesem Spiel).

Das neue Sankt Petersburg – Der Markt

Das neue Sankt Petersburg sehen wir als eine **erweiterte Version des Grundspiels**. Wir empfehlen, sobald ihr das Grundspiel schon ausreichend kennt, diese Version des Spiels zu spielen. Durch den Markt ergeben sich weitere taktische und strategische Möglichkeiten, die für die Spieler neue Herausforderungen bringen.

Sankt Petersburg ist jetzt mit 2 bis 5 Personen spielbar. **Peter** der bisher immer nur zuschauen durfte, kann jetzt auch mitspielen. Er spielt die Farbe schwarz und ist damit unser schwarzer **Peter**.
Im Folgenden werden die Änderungen des neuen Sankt Petersburg erklärt.

Das Material

Für ein Spiel mit dem Markt benötigt ihr alle Materialen aus dem Grundspiel. Im Folgenden wird alles neue und dem Markt zugehörige Material aufgelistet.

2 Holzfiguren (für den 5. Spieler)

25 Holzmarker (5 pro Spieler)

1 Holzstein (Sack)

6 Marktwertplättchen

5 Marktsorteplättchen

5 10er Marker

1 Symbolkarte (grau)

35 Marktkarten (gelb)

Der Aufbau

1. Für ein Spiel mit dem Markt benötigt ihr alles oben aufgelistete Material sowie alle Karten und Elemente des **Grundspiels**. Eine Auflistung der Grundspielmaterialien findet ihr auf den Seiten 2 und 3. Der Spielplan wird mit der Seite des Marktplatzes nach oben ausgelegt. Der Spielaufbau erfolgt wie im Grundspiel mit folgenden Änderungen.

2. Ein Spieler mischt die Stapel getrennt und legt jeden Kartentyp verdeckt auf das vorgesehene Feld auf dem Spielplan. Die Marktkarten (gelb) liegen zwischen den Handwerker- und den Gebäudekarten.

3. Ein Spieler legt die Marktwertplättchen offen auf das entsprechende Feld des Spielplans. Das niedrigste Plättchen liegt offen oben auf. Darunter folgen aufsteigend die übrigen 5 Plättchen, so dass das höchste Plättchen an letzter Stelle liegt.

4. Ein weiterer Spieler legt für jeden Spieler 5 Holzmarker, die 10er Marker sowie die Marktsortenplättchen neben dem Spielplan bereit.

5. Ein Spieler verteilt die Symbolkarten wie folgt:
- **Im 5-Personenspiel:** Jeder Spieler erhält 1 Karte.
- **Im 4-Personenspiel:** Jeder Spieler erhält 1 Karte. Die 5. Karte wird einem Spieler zugelost.
- **Im 3-Personenspiel:** Jeder Spieler erhält 1 Karte. Die übrigen beiden Karten werden je einem Spieler zugelost.
- **Im 2-Personenspiel:** Beide Spieler erhalten je 2 Karten. Die 5. Karte wird einem Spieler zugelost.

Die Spieler tauschen ihre Symbolkarte(n) in die passenden Holzsteine ein.

Symbolkarten und ihre Holzsteine

Der Ablauf

Das Spiel verläuft wie das Grundspiel mit folgenden Änderungen:

Im **5-Personenspiel** werden in der allerersten Handwerker-Runde **10 Handwerkerkarten** ausgelegt.
Im **4-,3-** und **2-Personenspiel** bleibt es bei der Verteilung wie im Grundspiels in der allerersten Handwerker-Runde (siehe Seite 8).
In allen weiteren Runden füllt der Verwalter auf **10 Karten** auf. **Dies ist unabhängig von der Spieleranzahl!**

Zwischen der Handwerker-Runde und der Gebäude-Runde wird eine weitere Runde eingefügt, die **Markt-Runde**.

Bevor wir euch beispielhaft eine Markt-Runde zeigen, erklären wir euch, was am Marktplatz los ist und wie er funktioniert.

Der Marktplatz ist rechts auf dem Spielplan dargestellt. Jeder Spieler wird Runde um Runde dafür belohnt, wenn er am Marktplatz Waren anbietet. Dazu sind die Marktsymbole wichtig.

Es gibt 5 verschiedene Symbole und 1 ?-Symbol: . Sie sind in der rechten oberen Ecke einer Karte zu finden. Jede gelbe Marktkarte hat **1–3 Marktsymbole** von einer Sorte. Zusätzlich sind auf einigen Handwerkern, Gebäuden und Gebäude-Austauschkarten **Marktsymbole** abgebildet.

Sobald ein Spieler 1 Karte mit einem oder mehreren Marktsymbolen kauft und vor sich auslegt, wird dies am Marktplatz angezeigt. Jeder Spieler hat für jede Sorte am Marktplatz 1 Holzmarker. Zu Beginn liegen noch keine Holzmarker auf dem Marktplatz. Wenn ein Spieler für eine Sorte das erste Mal Marktsymbole erhält, wird einer seiner Holzmarker aus dem Vorrat genommen und in der entsprechenden Reihe im Marktplatz eingesetzt. Der Verwalter rückt diesen um so viele Felder am Marktplatz nach vorne, wie Symbole auf der Karte abgebildet sind.

Peter kauft zum Beispiel den Getreidesack für 4 Rubel. Der Getreidesack hat 2 Marktsymbole (2 Säcke). **Peter** rückt seinen Holzmarker beim Symbol Sack um 2 Felder nach vorne. Bei einer **Wertung des Marktplatzes** am Ende der Markt-Runde erhält er Siegpunkte entsprechend des aktuellen Marktwertes, siehe dazu Seite 18. Die Siegpunkte für den Marktplatz gibt es **nur** bei einer **Wertung des Marktplatzes**. Auch wenn ein Spieler mit anderen, nicht gelben Karten, im Markt voranrückt, erhält der Spieler Siegpunkte erst am **Ende der Markt-Runde** bei der Wertung. Die Holzmarker bleiben nach der Wertung liegen! (Ausnahme die orangen Sonderkarten, siehe Seite 18.)

Beachte: Rückt ein Spieler seinen Holzmarker in einer Sorte **über das Feld 10** am Marktplatz, so beginnt er erneut bei Feld 1. Allerdings legt er den entsprechenden **10er Marker** vor sich ab. Dies zeigt an, dass der Spieler mehr als 10 Marktsymbole der entprechenden Sorte besitzt.

Beachte: Ersetzt ein Spieler eine Karte mit einem Marktsymbol durch eine **Austauschkarte**, muss auch sein Holzmarker entsprechend **zurückgesetzt** werden. So ist jeder Zeit anhand der ausliegenden Karten ersichtlich, an welcher Position der Holzmarker auf dem Marktplatz liegen sollte.

Die Markt-Runde

Der Verwalter legt so viele Marktkarten aus bis **insgesamt 10 Karten** auf dem Spielplan liegen.

In unserem Beispiel legt der Verwalter 10 Karten aus, diese sind **Küken** (1×), **Feld** (1×), **Getreidesack** (1×), **Sonderkarte Sack** (1×), **Apfelkiste** (2×), **Apfel** (1×), **Fisch** (1×), **Gemüsefeld** (1×) und **Gemüsekorb** (1×).

Anschließend dreht der Verwalter den Marktstapel um 90° um anzuzeigen, dass sich das Spiel jetzt in der Markt-Runde befindet.

Zur besseren Übersicht kann der Verwalter die einzelnen Karten nach Marktsymbolen und aufsteigend nach ihren Kosten sortieren.

Startspieler in dieser Runde ist **Peter**, da er den Holzstein Sack vor sich liegen hat. Er muss 1 Aktion ausführen. Er kann 1 Karte kaufen, 1 Karte auf die Hand nehmen oder 1 Karte, die er bereits auf der Hand hat, auslegen oder passen. **Peter** kauft das Küken für 5 Rubel. Der Verwalter rückt **Peter**s Holzmarker um 1 Feld bei den Hühnern nach vorne.

So sind die Spieler reihum am Zug, bis alle Spieler hintereinander gepasst haben. Dann folgt die Wertung der Marktkarten und des Marktplatzes.

Wertung am Ende der Markt-Runde

Am Ende der Markt-Runde finden immer **2 Wertungen** statt. Zuerst werden von allen Spielern nacheinander die **Marktkarten** gewertet. Wenn das geschehen ist, wird für alle Spieler der **Marktplatz** gewertet.

1. Wertung der einzelnen Marktkarten

Die Marktkarten bringen Erträge zwischen 0 und 2 Rubel. Die Spieler erhalten entsprechend ihrer ausliegenden Karten die Rubel aus dem Vorrat.

2. Wertung des Marktplatzes

Bei der Wertung des Marktplatzes wird immer der **aktuelle Marktwert** berücksichtigt. Der Marktwert erhöht sich mit jedem Durchgang. Das heißt, im ersten Durchgang erhalten die Spieler am wenigsten Siegpunkte. Diese steigern sich aber von Durchgang zu Durchgang. Der aktuelle Marktwert ist immer oberhalb des Marktplatzes zu sehen.

Jede Sorte, die auf dem Marktplatz angeboten wird, wird einzeln gewertet. Der Spieler, dessen Holzmarker in der jeweiligen Sorte am weitesten vorne steht, erhält den höheren Wert der auf den Marktwertplättchen abgebildeten Siegpunkte. Der Zweitplatzierte bekommt den niedrigeren Wert in Siegpunkten. Alle anderen Spieler bekommen für die entsprechende Sorte keine Siegpunkte.

Gleichstand: Haben 2 Spieler ihre Holzmarker in einer Sorte an derselben Position, so bekommen beide den höheren Wert. Einen Zweitplatzierten gibt es dann nicht.

Herrscht ein Gleichstand beim Zweitplatzierten, bekommen beide den niedrigen Wert. Der Erstplatzierte bekommt regulär die volle Punktzahl.

Konkret: Am Ende der Markt-Runde sieht der Marktplatz beispielsweise so aus. Der aktuelle Marktwert ist: 3/1

Holgers Holzmarker steht an Position 3, er ist damit Erstplatzierter und erhält nach dem aktuellen Marktwert 3 Siegpunkte. **Chiye** und **Konrad** erhalten je 1 Siegpunkt, wegen des Gleichstands beim Zweitplatzierten.

Konrad erhält 3 Siegpunkte. Einen Zweitplatzierten gibt es nicht.

Giuliano erhält 3 Siegpunkte. Einen Zweitplatzierten gibt es nicht.

Peter erhält 3 Siegpunkte. Einen Zweitplatzierten gibt es nicht.

Chiye erhält 3 Siegpunkte und **Peter** 1 Siegpunkt. **Konrad** geht leer aus.

Insgesamt erhalten **Konrad**, **Chiye** und **Peter** 4 Siegpunkte und **Holger** und **Giuliano** 3 Siegpunkte.

Am **Ende eines Durchgangs** wird der Marktwert erhöht. Das heißt, das oberste Marktwertplättchen wird in die Schachtel zurückgelegt und der nächsthöhere Marktwert gilt für den nächsten Durchgang.

Hat eine Spielerunde das letzte Marktwertplättchen 6/3 erreicht, so ändert sich der Marktwert bis zum Ende des Spiels nicht mehr.

Ausnahme: das ?-Symbol

Kauft ein Spieler 1 Karte mit einem ?-Symbol, so sucht er sich 1 der runden Marktsortenplättchen aus dem Vorrat aus: .

Er kann nur zwischen denen wählen, die sich noch im Vorrat befinden. Hat ein Mitspieler zum Beispiel schon den Fisch bei sich liegen, so kann diesen kein Anderer mehr nehmen. Der Spieler legt das gewählte Marktsortenplättchen auf das „?“. Die Karte wird so einer Marktsorte zugeordnet. Der Verwalter rückt den entsprechenden Holzmarker am Marktplatz um 1 Feld in der entsprechenden Sorte nach oben.

Ausnahme: die orangen Marktkarten im gelben Stapel

Zu jeder der 5 Sorten der Marktkarten gehört **1 orange Sonderkarte**. Diese ist eine Ausnahme. Die Karte kann regulär auf die Hand genommen werden. Kauft ein Spieler allerdings eine dieser Sonderkarten und legt sie vor sich aus, so bezahlt er zunächst 1 Rubel und rückt seinen Holzmarker der entsprechenden Sorte um **4 Felder** nach vorne. **Vor der Wertung des Marktplatzes** muss der Spieler diese Karte allerdings bestätigen. **Bestätigen** heißt**:** Der Spieler muss den höheren Wert 3/1 des aktuellen Marktwertes in Rubel bezahlen.

Entweder der Spieler bezahlt den Wert in Rubel: Der Spieler bezahlt die entsprechenden Rubel in den Vorrat, hier 3 Rubel. Sein Holzmarker bleibt an der momentanen Stelle liegen und wird entsprechend gewertet. Die orange Karte bleibt weiterhin vor dem Spieler liegen und muss bei der nächsten Wertung wieder mit dem aktuellen Marktwert bestätigt werden.

Oder der Spieler bezahlt den Wert nicht: Der Spieler muss mit seinem Holzmarker wieder 4 Felder zurückgehen. Er wird dann entsprechend nach seiner neuen Position gewertet. Die orange Karte muss der Spieler in die **Schachtel** zurücklegen, nicht auf den Ablagestapel.

Beachte: Der Spieler muss jede orange Karte, die er in seiner Auslage behalten möchte, nach der Wertung der einzelnen Marktkarten (Auszahlung der Rubel) bestätigen und zwar **jedesmal** vor der Wertung des Marktplatzes. Er muss für orange Karten den aktuellen Marktwert (den höheren von beiden) bezahlen und zwar für **jede einzeln**. Jede Karte, die er nicht bestätigen möchte, muss er in die Schachtel zurücklegen und entsprechend auf dem Marktplatz mit seinem Holzmarker zurückgehen.
Beachte: Wird eine orange Sonderkarte am Ende eines Durchgangs aus der **2. Reihe entfernt,** da sie kein Spieler kaufen wollte, so kommt sie in die **Schachtel zurück** und nicht auf den Ablagestapel.

Die besonderen Karten

Die Handwerker

Zar und Zimmermann (1×): Kosten 8 Rubel, Ertrag 3 Rubel. Diese Karte hat alle Handwerkersymbole abgebildet und kann daher durch **jede grüne Austauschkarte** ersetzt werden.

Potemkinsches Dorf (1×): Kosten 2 Rubel. Wenn der Spieler das Potemkinsche Dorf gegen eine Austauschkarte ersetzen möchte, so ist es **6 Rubel wert**. Das heißt, der Spieler bezahlt weniger als normal.

Die Gebäude

Lagerhaus (1×): Kosten 2 Rubel. Der Spieler kann **bis zu 4 Karten auf der Hand** halten. Wenn er das Lagerhaus austauscht, darf er seine Kartenhand nicht von 4 auf 3 Karten reduzieren. Will der Spieler später wieder Karten auf die Hand nehmen, so gilt das reguläre Handkartenlimit von 3 Karten.

Schenke (2×): Kosten 1 Rubel. Sofort **nach** jeder Wertung der Gebäude, kann der Spieler **bis zu 5 Siegpunkte** kaufen. Jeder Siegpunkt **kostet 2 Rubel**. Der Spieler darf nicht umgekehrt für 1 Siegpunkt 2 Rubel eintauschen!

Sternwarte (2×): Kosten 7 Rubel. Der Spieler erhält bei der Wertung der Gebäude **1 Siegpunkt**, wenn er die Sternwarte **nicht** folgendermaßen nutzt: Der Spieler kann 1-mal pro Durchgang während der Gebäude-Runde anstatt seines regulären Zuges die oberste Karte eines Stapels seiner Wahl ansehen. Das kann sowohl der Handwerker-, der Markt-, der Gebäude-, der Adeligen- als auch der Austauschstapel sein. Es darf nur nicht die allerletzte Karte eines Stapels sein. **Diese Karte muss der Spieler nun entweder sofort bezahlen und auslegen, auf die Hand nehmen oder auf den Ablagestapel legen**. In **jedem Fall** dreht er die Sternwarte um und erhält **keinen Siegpunkt** bei der Wertung. Eine umgedrehte Karte kann nicht ausgetauscht werden. Zu Beginn des nächsten Durchgangs dreht er die Sternwarte wieder auf die Vorderseite. Die Sternwarte steht dann wieder zur Verfügung.

Die Austauschkarten

Schreinerei (1×): Kosten 4 Rubel. Ertrag 3 Rubel. Die Kosten **jeder blauen** Karte reduzieren sich um **1 Rubel**. Gilt auch für Austauschkarten.

Goldschmiede (1×): Kosten 6 Rubel. Ertrag 3 Rubel. Die Kosten **jeder roten** Karte reduzieren sich um **1 Rubel**. Gilt auch für Austauschkarten.

Mariinski Theater (1×): Kosten 15 Rubel. Bei einer **Wertung der Gebäude** erhält der Spieler für jede rote Karte **(Adelige)**, die er vor sich liegen hat, **1 Siegpunkt**.

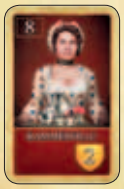
Steuereintreiber (1×): Kosten 17 Rubel. Bei einer **Wertung der Adeligen** erhält der Spieler für jede grüne Karte **(Handwerker)**, die er vor sich liegen hat, **1 Rubel**.

Die Motive der Austauschkarten

Auf allen roten Austauschkarten findet ihr Berühmtheiten aus der Spieleszene. Ihr wundert euch vielleicht, warum wir gerade diesen Personen einen Platz auf einer der Karten eingeräumt haben. Sankt Petersburg in dieser neuen Form hätte es ohne das Crowdfundingprojekt nicht gegeben. Wir haben das Projekt zusammen mit der **Spieleschmiede** (www.spieleschmiede.de) und 1262 Unterstützern verwirklichen können. Im Vorfeld dieses Projekts haben wir unter anderem eine Umfrage zu besagten Austauschkarten gestartet. Die Berühmtheiten, die ihr hier seht, waren das Ergebnis dieser Umfrage. Gewählt wurden:

Vlaada Chvátil

Stefan Feld



Ketty Galleguillos

Doris Matthäus

Uwe Rosenberg

Tom Vasel

Franz Vohwinkel

Knut Michael Wolf

An dieser Stelle ein großes Danke an unsere „Promis“, dass sie ihre Gesichter für die Adeligen zur Verfügung gestellt haben.

Außerdem findet ihr ein paar Gesichter von Personen, die eng mit dem Hans im Glück Verlag verbunden sind, und zwar haben wir den beiden Autoren **Bernd Brunnhofer** und **Karl-Heinz Schmiel** jeweils eine Karte gewidmet. Auch **Tom Lehmann**, der die Erweiterung „In bester Gesellschaft" des ursprünglichen Spiels entwickelt hat, bekommt hier eine Karte. Wir wollen uns hier ganz herzlich bei ihm bedanken, dass wir 12 Karten (siehe Modul 2 im Beiheft) aus dieser Erweiterung weiterhin nutzen dürfen. Wir widmen **Axel Kaldenhoven**, Geschäftsführer von Schmidt Spiele, eine Karte, da wir uns freuen, auch weiterhin viele Jahre mit ihm und seinen Kollegen zusammenzuarbeiten, und wir wollen uns für die bisherige sehr gute Zusammenarbeit bedanken. Zu guter Letzt bekommt **Dieter Hornung** einen Platz unter unseren Adeligen. Er unterstützt uns bei jeder Spieleentwicklung. Mit dieser Karte wollen wir uns auch bei ihm bedanken.

Bernd Brunnhofer

Dieter Hornung

Axel Kaldenhoven

Tom Lehmann

Karl-Heinz Schmiel

Danksagungen

Wir, der gesamte Hans im Glück Verlag und die Autoren Bernd Brunnhofer und Karl-Heinz Schmiel, bedanken uns bei den 1262 Unterstützern, die es möglich gemacht haben, dem Spiel Sankt Petersburg eine 2. Chance zu geben und mit ihrer Unterstützung eine Wiederauflage erwirkt haben. Ganz besonders bedanken wir uns bei folgenden Personen:

Petra Alberti, Scott „Aldie" Alden, Masahiko Aono, Gregor Auracher, Deniz Bahadir, Misa Bakracevski, Frank Balser, Joshua Balvin, Olivier Barbier, Günther „SpieleSpieler" Bayer, Tanja Becker, Markus Behrschmidt, Mark Bell, Stephanie Berger, Nicolas Bernadine, Christian Blanz, Uwe Bleimling, Cécile Blochet, Frederic Bizet, Board Game Base, René Borchers, Mike Bormann, Dirk Bosawe, Alexander Böhnisch, René Böni, Stephane Brachet, Marcus Brissman, Andrew Brixey, Manuela und Manfred Brunner, André Buchhalla, Timo Bullinger, Beat Cantieni, Chiye, Daniel Cloerkes, Roberto Corbelli, Robert Corbett, Mark Cowper, Adriana Cuervo, Nicole Dahm, Helga Dautert-Huber, Mathias Decker, Marielle Dessel, Teresa Dietrich, Peter Digruber, Dilli, Dave DiMaio, Petra Dorfmüller, Konrad Dreier, Gary Duke, Robert Duman, Patrick Dworkowski, Johann Ederer, Martin Eltermann, Ursula Eßlinger, Zsolt Farkas, Pierre Fenkart, Claus Fischer, Erwin Fleischmann, Walter Floth, Roberto Forero, Stefan Frey, Karsten Friedrich, Heike Frederking, Bruno Frizzi, Olivier Gauthier, Linda und Thomas Gajda, Manfred Gawlik, Andreas Giese, Christian Gödel, Steve Greenberg, Grant Greffey, Jens Grimmich, Eckart „Ecki" Gügel, Oliver Günthner, Daniel „Erhardsson" Hansch, Hans Harleman, Markus Hartmann, Wilko Hartz, Kazuki Hashimoto, Leona Healy, Thomas Helbig, Nicola Hellberg, Christof Heimhilcher, Jan Hepping, Madeleine und Wolfram Herre, Kari Herrington, Richard Herrmann, Joe Hird, Silke Holland, Hermann Holthusen, Markus Höreth, Silke Hückesfeld, Michael „Mighty" Isbaner, Beate „Batti" Jaworr, Uwe Joop, Andreas Jost, Vincent Jehl, Christoph Kainrath, Andrew Kanis, Karl-Heinz Kettl, Martina Kessler, Michael Kiefer, Torsten Koglin, Ralf Kollock, Jean-Christophe Kong, Werner Konnertz, Antti Koskinen, Martin „Superobelix" Kosub, Scott Kovatch, Wolfgang Kreder, Karsten Krone, Andrea Krutsche, Gary Kruse, Constantin Krüger, Hardy Krüger, Sven M. Kübler, Mia Zoé und Mara Sophie L., Helfried Lackinger, Frank Langenfeld, Giuliano Lassandro, Christian Latka, Ingo Laubvogel, Hartmut Lipp, Yu-ting Lo, Uwe Lohse, Caro und Tommy Lorber, Arnas Lucassen, Hartmut Madlener, Cornelia Mahnke, Tobias Matysiak, Sepp Mayer, Michael Meier-Bachl, Jennifer Menze, Ramona und Carsten Meteling, Wilfred Meyboom, Jörg und Elena Müller, Jürgen Neidhardt, Alvin L. Neller, Michael „Hoeskuldr" Neumann, Ronald Novicky, Yosuke Otsuka, Jeff Pachman, Alexandre Peeters, Anthony Pellicane, Andreas Peter, Markus Petersen, Anthony Perez, Diana Pérez-Gándaras, Tobias Pielsticker, Andreas Pitzschel, Andreas Preuß, Liane Preußner, Norbert Pütz, Chunbeng Quek, Sebastian Rapp, N. Rakowsky, Volker Rebel, Marcus Rehbein, Kay-Peter Rehders, Daniel Reinsch, Ernst-Jürgen Ridder, René Ritter, Nestor Rodriguez, Stefan Roschewitz, Guenther Rosenbaum, David Ruddat, Oliver Sack (Spielevater.de), Ville Salo, Stephane Sarrazin, Michael Sebastian, Christopher Seehusen, Stefan Seis, Michael Sellin, Christoph Schlewinski, Carina Schmidt, Hans-Dieter Schmitz, Udo Schmitz, Andreas Schnepf, Frank Scholtz, Andreas Scholz, Kay Schroeder, Felix „Siebensinn" und Andrea „Sanara" Schweiger, Dorothee Schweikard, Roman Shaposhnik, Björn Sieber, Mark Sienholz, Oliver Soergel, Oliver Sommer, Matteo Solcia, Marko Spill, Michael Stadler, Christian Steffens, Michael Stemmler, J D Sterling Babock, Sebastian Stöber, Sven und Rebecca Stratmann, Christian Strehl, Christoph Sturm, Symyis, Krisztina Szeróvay, Isabel Ribes Tang, Torsten Tews, Alexander Thalheim, Olaf Thelen, Karin Thier, Duarte Tiago, Kai Tiedge, Tomomi, Christian Törner, Philippe und Nina Traber, Andreas Trieb, Timur Tug, Holger Tussing, Sven Valentin (Dice Hunters e.V.), Fco Valverde, Nicolas Van Cauwenberge, Marc Van den Branden, Christof Van Holm, Bart van Hoof, Andreas Veith, Ivano Venturi, Nils Veuve, Etienne Vienne, Dirk Vincenz, Thilo Voigts, Carmen und Michael Wallner, Josef Weber, Michael Wegele, Martin Weich, Michael Welsch, Andre Welzel, Matthias Wendler, Andy Weyermann, Michael Wiener, Holger Wiewel, Stacie Winters, Jürgen Wilhelm, Frank Wojcik, Mou-Lan Wong, Christopher Wray, Juliane Wuehr, Cheng Hsien Yu, Frank Zahn, Jens Zehrbach, Uwe Zemke, Frank Ziegler

Außerdem bedanken sich Verlag und Autoren für viele Testrunden bei Gregor Abraham, Klaus Knechtskern, Andreas Trieb und wie immer auch ganz besonders bei Dieter Hornung.

Regellektorat: Gregor Abraham und 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