

Der Herr Der Wichtel



Ein Kartenspiel für 3-5 Personen
von Ralf Sandfuchs

Waren Sie schon mal in einem Wald?

Nein, nicht in einem dieser öden Stadtparks, wo sich die Kiefern und Eichen in Reih und Glied aufgestellt haben, von eifertigen Gärtnern auf ein zivilisationstaugliches Maß zurechtgestutzt.

Ich spreche von einem richtigen Wald, mit alten, knorriegen Bäumen und wild wucherndem Dickicht. Sie wissen schon, die Sorte Wald, wo Rotkäppchen und der große, böse Wolf damals... aber das ist eigentlich eine ganz andere Geschichte...

Wenn Sie mal an einen solchen Ort kommen, dann horchen Sie doch ein bißchen in das knisternde Unterholz, und wenn Sie Glück haben, können Sie vielleicht einige außergewöhnliche Holzfäller erspähen, die durch den Wald streifen: die Wichtel, die wahren Herren des Unterholzes.

Aber auch wenn die Wichtel klein sind, nehmen Sie sich bloß in acht! Menschliche Besucher sind dort draußen nicht besonders gut gelitten und lernen schnell die Keulen und Speere der Krieger kennen (bedanken Sie sich bei denen, die seit Jahren ihren Müll und andere, unaussprechliche Substanzen hier abladen... SIE würden sowas natürlich niemals tun, nicht wahr?).

Doch auch wenn die Wichtel eigentlich friedlich sind, manchmal brechen auch bei ihnen finstere Ambitionen hervor. Zum Beispiel, wenn es darum geht, die Nachfolge des gerade verstorbenen Häuptlings anzutreten.

Da wischen sich nicht alle Wichtel eine Träne aus den Augenwinkeln. Einige überlegen auch, wie sie es wohl anstellen können, das zu werden, was der gerade Verschiedene war:

Der Herr der Wichtel

Ein Kartenspiel für 3-5 Spieler
von Ralf Sandfuchs

Illustrationen: Daniel Alles

Colorierung: Nicolina Schöfer

Kartengestaltung: Sebastian Fugenzi

Regelgestaltung: Mark "Kirmsu" Sienholz

3

Über dieses Spiel

Als Kandidat für den vakanten Häuptlings-Posten müssen Sie im Verlauf des Spiels versuchen, aus einer Reihe möglicher Gefolgsleuten "Ihr" Team von vier Wichteln zusammenzustellen, mit dem Sie sich vor allen anderen Bewerbern auszeichnen wollen.

Der Wahlleiter entscheidet schließlich, welcher der Kandidaten der würdigste Vertreter des Stammes ist.

Aber seien Sie vorsichtig! Wenn Sie zu lange warten, könnte jemand anders den Wettstreit zu seinen Gunsten entscheiden. Nicht etwa, weil er die besseren Leute hat, sondern einfach, weil er seine Viererbande lange vor Ihnen vorgestellt hat.

Inhalt des Spiels

Zum Lieferumfang des Spiels gehören dieses Regelblatt und 55 Karten:

- ein Deckblatt (mit Abrechnungs-Hilfe auf der Rückseite)
- eine zweiseitige *Wahlleiter*-Karte
- 32 *Wichtel*-Karten
- 21 *Aktions*-Karten

Zum Spielen brauchen Sie außerdem noch einen normalen, sechsseitigen Würfel sowie Papier und Stift.

Spielablauf

Vorbereitung des Spiels

Der Herr der Wichtel wird in mehreren Runden gespielt. Am Anfang einer Runde werden die *Wichtel*- und die *Aktions*-Karten in zwei getrennten Stapeln gemischt.

Jeder Spieler bekommt vier *Wichtel*, die er verdeckt auf der Hand hält (diese Karten bezeichnen wir als seine *Gefolgschaft*).

Danach werden drei, vier oder fünf weitere *Wichtel*-Karten (die Zahl entspricht der Anzahl der Mitspieler) offen nebeneinander auf den Tisch gelegt; diese Reihe von Karten bildet den sogenannten *Dorfplatz*, über den die *Wichtel* während des Spieles ziehen.

Eine weitere *Wichtel*-Karte wird danach verdeckt ans Ende dieser Reihe gelegt, ohne daß ein Spieler sie sich ansehen darf; sie stellt den Beginn des Ablagestapels dar.

Die restlichen *Wichtel*/werden als Zugstapel genau gegenüber vom Ablagestapel abgelegt (also auf die andere Seite des *Dorfplatzes*).

Die *Wahlleiter*-Karte wird mit der *Wo isser denn?*-Seite nach oben (so daß der gefesselte und geknebelte *Wichtel* zu sehen ist) neben den Zugstapel gelegt.

Zusätzlich bekommt jeder Spieler vier *Aktions*-Karten. Der Stapel der restlichen *Aktions*-Karten wird beiseite gelegt.

Der Spieler links vom Geber erhält den Würfel und beginnt das Spiel mit seinem ersten Zug.

Wichtel wandern lassen

Am Anfang eines jeden Zuges muß der *Wichtel* am Ende der Reihe den *Dorfplatz* verlassen (die Karte wird umgedreht und verdeckt auf den Ablagestapel gelegt).

Alle anderen Karten "wandern" um eine Kartenbreite weiter auf den Ablagestapel zu. Der dann freie Platz wird von einer neuen Karte vom Zugstapel eingenommen.

Auf dem *Dorfplatz* befinden sich immer soviele *Wichtel*, wie Kandidaten am Spiel teilnehmen.

Nachdem der letzte *Wichtel* vom Zugstapel den *Dorfplatz* betreten hat, bewegt sich die Karawane der *Wichtel* wieder in die andere Richtung zurück (der ehemalige Ablagestapel wird somit zum neuen Zugstapel).

Durch Einsatz von *Dorfplatz*-Karten (siehe unten) kann dieser Teil des Zuges beeinflußt werden.

Ablauf eines Spielzuges

Jeder Spieler, der am Zug ist, muß nach dem Wandern entweder:

- einen *Wichtel*rufen o d e r
- einen *Wichtel*tauschen o d e r
- einen *Wichtel*anwerben

5

Jeder Spieler muß eine dieser Aktionen durchführen; er darf nicht passen. Dadurch ändert sich (meistens) die vierköpfige *Gefolgschaft* auf seiner Hand. Nach Abschluß seines Zuges reicht der Spieler den Würfel an seinen Nachbarn zur Linken weiter, der dann seinen Zug absolviert.

Wichtel rufen

Der Spieler legt eine *Wichtel*-Karte aus seiner Hand verdeckt auf den Ablagestapel und zieht eine neue *Wichtel*-Karte vom Zugstapel, die er dann auf die Hand nimmt.

Wichtel tauschen

Der Spieler nimmt einen seiner *Wichtel* und reicht ihn verdeckt einem anderen Spieler. Dieser gibt ihm dafür (ebenfalls verdeckt) einen seiner eigenen *Wichtel* zurück.

Es ist nicht erlaubt, diesen Austausch abzulehnen.

Wichtel anwerben

Der Spieler legt den Würfel auf einen beliebigen *Wichtel* auf dem *Dorfplatz* und versucht ihn für seine *Gefolgschaft* anzuwerben.

Die anderen Spieler können jetzt versuchen, den jeweiligen *Wichtel* für sich selbst zu gewinnen, indem sie verdeckt nacheinander *Bestechungs-Karten* ausspielen, und zwar im Uhrzeigersinn ausgehend von dem Spieler, der am Zug ist. Niemand kann gezwungen werden, eine solche Karte auszuspielen.

Nachdem alle Spieler ihre Chance hatten, werden alle ausgelegten *Bestechungs-Karten* gleichzeitig aufgedeckt.

Nur die höchste der ausgespielten Karten kommt zur Anwendung und wird danach auf den Ablagestapel für *Aktions-Karten* gelegt; alle anderen Karten werden wieder auf die Hand genommen und können später erneut ausgespielt werden. Die Rangfolge der *Bestechungs-Karten* ist folgendermaßen festgelegt:

(a)

2 Rindentaler

(b)

3 Rindentaler

6

(c)	4 Rindentaler	(d)	5 Rindentaler
(e)	6 Rindentaler		
(f)	Ich bin der Beste!	(g)	Der ist der Beste!

Wenn mehrere Spieler die gleiche Karte ausgespielt haben, so zählt die zuletzt ausgespielte Karte als die höhere.

Wenn die Karte (f) oder (g) zur Anwendung kommt, so erhält der Ausspielende den *Wichtel* vom *Dorfplatz*, ohne daß gewürfelt wird (im Falle der Karte (g) muß er ihn jedoch gleich an einen anderen Spieler weitergeben; siehe unten).

Wenn eine der *Rindentaler*-Karten zum Einsatz kommt, so muß der am Zug befindliche Spieler mit dem Würfel bestimmen, wieviele *Rindentaler* er gerade bei sich hat und ob er das Angebot der Gegenseite halten kann. Er muß mindestens soviele Augen würfeln, wie der andere *Rindentalereinsatz*. Gelingt ihm dies, erhält er den jeweiligen *Wichtel*, ansonsten der Spieler, der die *Rindentaler*-Karte eingesetzt hat.

Wer auch immer die Karte erhält, er muß eine andere Karte aus seiner Hand offen auf den freien Platz legen (es ist nicht erlaubt, einen gerade angeworbenen *Wichtel*/gleich wieder abzulegen).

Übrigens: wenn von keinem anderen Spieler eine *Bestechungs*-Karte ausgelegt wurde, muß der jeweilige Spieler trotzdem würfeln; wenn dabei eine 1 herauskommt, ist der umworbene *Wichtel*/aufgrund des mickrigen Angebots so beleidigt, daß er sich der *Gefolgschaft* des Spielers nicht anschließt.

Der Wahlleiter

Wie bereits erwähnt, entscheidet der *Wahlleiter* über den "richtigen" Kandidaten (wodurch eine Runde endet).

Zu Anfang einer jeden Runde ist er jedoch "entführt" worden und liegt gefesselt neben dem Zugstapel (mit der grauen Seite nach oben).

Zum Abschluß seines Zuges darf jeder Spieler den *Wahlleiter* "befreien", indem er die Karte umdreht, so daß die farbige Seite oben liegt.

Ab diesem Zeitpunkt kann jeder Spieler (im Rahmen der gleich folgenden Regeln) die aktuelle Runde beenden und sich dem Urteil des *Wahlleiters* (oder, um im Spiel zu bleiben, der unten geschilderten Abrechnung) zu stellen.

Es ist nicht erlaubt, in einem Zug den *Wahlleiter* zu befreien und die Runde zu beenden (wer also die Karte umdreht, setzt sich der Gefahr aus, daß ihm ein anderer beim Schlußmachen zuvorkommt).

Das Ende einer Runde

Jedesmal, wenn ein Spieler einen neuen *Wichtei* in seine *Gefolgschaft* aufnimmt, darf er die Runde beenden (auch, wenn er nicht selbst am Zug ist), aber natürlich nur dann, wenn vorher der *Wahlleiter* befreit wurde. Alle Spieler legen nun ihre *Gefolgschaft* auf den Tisch, und es wird abgerechnet (siehe unten). Die jeweils erreichten Punkte werden aufgeschrieben, und wenn noch kein Gewinner feststeht, beginnt eine neue Runde.

Abrechnung

Zunächst erhält jeder Spieler Punkte für die Karten auf seiner Hand (der jeweilige Punktwert steht auf der Karte selbst; wenn dahinter ein "(!)" steht, gelten für diese Karte Sonderregeln, die Auswirkungen auf die Abrechnung haben [diese Sonderregeln sind hier kurz zusammengefaßt, genauere Erläuterungen finden Sie weiter unten]).

Sonderregeln

GE und ME

Karten unter 3 Punkten zählen nicht

HD

kann für jede Karte stehen

HW

verwandelt Pluspunkte in Miese; verdoppelt Miese

Danach kontrolliert jeder Spieler, ob er einen der in der folgenden Tabelle aufgeführten Titel erringen konnte (es handelt sich dabei um besonders respektable *Gefolgschaften*).

Dabei gilt: die unter **Zwang** aufgeführten Karten muß der Spieler auf der Hand haben; die anderen Karten seiner *Gefolgschaft* müssen aus einer Auswahl der Karten bestehen, die unter **Rest** aufgeführt sind (es werden

jeweils nur die Kurzbezeichnungen der Karten angegeben). Wenn dies der Fall ist, bekommt der Spieler die dahinter in Klammern angegebenen Punkte gutgeschrieben.

Titel	Zwang	Rest	Wert
Familien-Beirat	FA	FA	minus 5
Zivile Karrieren			
Holzfäller	HS	HS, FA	plus 3
Vorarbeiter	HF	HF, HS, FA	plus 8
Meister	VA, HF	HF, HS	plus 13
Graue Eminenz	ME, VA	VA, HF	plus 23
Militärische Karrieren			
Speerwerfer	KS	KS, FA	plus 5
Waldwebel	SW	SW, KS, FA	plus 10
General	WW, SW	SW, KS	plus 15
Waldherr	GE, WW	WW, SW	plus 25
Häuptlingskarrieren			
Baumhäuptling	HW, HD, ME, VA	-	plus 40
Kriegshäuptling	HW, HD, GE, WW	-	plus 45
Stammeshäuptling	HW, HD, ME, GE	-	plus 65

Beispiel: Um den Titel **Meister** zu erringen, muß man als **Zwang** einen **Vorarbeiter** und einen **Holzfäller** in der **Gefolgschaft** haben; der **Rest** können dann entweder **Holzfäller** oder **Holzschieber** sein. Hat man jedoch zum Beispiel noch eine **Familie** oder einen **Keulenschwinger** auf der Hand, so hat man den Titel des Meisters nicht errungen (und auch keinen anderen).

Anmerkung:

Auf der Rückseite des Deckblattes von **Der Herr der Wichtel** finden Sie eine Abrechnungshilfe; bei dieser hat sich jedoch mit dem Bogenschützen (Kürzel: BS) ein ehemaliger Angestellter eingeschlichen, der eigentlich gegen die deutlich attraktivere Speerwerferin (SW) hätte ausgetauscht werden sollen. Wenn Sie diesen Austausch selbst vornehmen, können Sie diese Hilfe trotz des unverantwortlichen Verhaltens des Bogenschützen benutzen.

Der Spieler mit dem besten Gesamtergebnis bekommt zusätzlich **fünf Punkte**.

Der Spieler mit dem schlechtesten Ergebnis bekommt hingegen **einen Punkt**, aus purem Mitleid.

Das Ende des Spiels

Der neue **Herr der Wichtel** wird gekrönt, sobald einer der Kandidaten 99 Punkte erzielen konnte (dies entspricht den Punkten für den Titel **Stammes-Häuptling**).

Gelingt dies nicht in einer einzigen Runde (wovon man ausgehen kann), so werden die Karten nach der Abrechnung neu gemischt, und eine zweite Runde beginnt.

Die Wichtel-Karten

Familie

Die Familien bestehen aus den Wichteln, die sich um das Dorf selbst kümmern und an politischen Fragen eigentlich kein besonderes Interesse

10

haben. In den Augen der anderen Wichtel taugen sie somit auch höchstens als Kanonenfutter oder Hilfsarbeiter... und folglich zählen sie auch im Spiel nichts.

Arbeiter

Holzschieber

Wenn es darum geht, einen gefällten Baum ins Dorf zurückzuschaffen, so sind diese starken, aber nicht übermäßig mit den Gaben des Geistes gesegneten Gesellen genau die richtigen. Sie sind billige und willige Gefolgsleute, aber allzu viel Ansehen verschaffen sie einem Anwärter auf den Posten des Häuptlings darum trotzdem nicht.

Holzfäller

Einige Wichtel aus dem normalen Arbeitervolk zeigen genügend Intelligenz, um sich nicht zwangsläufig selbst zu verletzen, wenn man ihnen ein scharfes Werkzeug in die Hand gibt. Diese dürfen dann mit einer Axt bewehrt in den Wald ziehen und ihre Aggressionen gegenüber denen, die sie herumscheuchen, an einem Baum abreagieren.

Vorarbeiter

Diese Stammesmitglieder zeigen bereits die richtigen Grundlagen für eine Führungsposition: sie machen sich nur lauthals schreiend verständlich, unterdrücken ihre Mitarbeiter mit ungerechtfertigter Brutalität und zeigen nicht einmal Ansätze von gutem Benehmen. Ach so, und vom Selbstarbeiten halten sie natürlich auch nichts. Von daher sind sie auf dem politischen Parkett natürlich schon deutlich angesehener als ihre Untergebenen.

Meister

Wer lange genug herumgeschrien hat, darf irgendwann seine Stimmbänder auf dem Posten des Meisters schonen, der die Oberaufsicht über alle Arbeiter des Stammes hat. Er kann sich der erzwungenen Wertschätzung der Arbeiter sicher sein, und sein Weg noch weiter nach oben ist kaum noch aufzuhalten... außer natürlich, jemand anders will sich zum Meister aufschwingen.

H

Sonderregel: Ein *Meister* umgibt sich nur mit wichtigen Personen. Von daher werden vor der Abrechnung alle Karten aus der *Gefolgschaft* abgelegt, die weniger als drei Punkte zählen (*Holzschieber* und *Keulenschwinger*).

Krieger

Keulenschwinger

Wenn der Stamm in einen Kampf zieht, stellen diese starken "Prügelknaben" die erste Angriffsreihe dar. Sie sind die Besten, die Stärksten, die Schönsten... na ja, zumindest glauben SIE das.

Ihre Stammeskollegen halten diese Krieger eher für nutzlos bis entbehrlich... erzählen würde ihnen das aber niemand, denn im... äh... "Diskutieren" sind sie fast... hmm... unschlagbar...

Speerwerfer

Es mag seltsam erscheinen, aber sogar beim Militär soll es Anflüge von Intelligenz geben. Doch, wirklich! Und darum findet man auch hier schon unter den unteren Rängen einige Wichtel, denen man eine scharfe Waffe in die Hand geben kann, ohne daß sie sich damit sofort entleiben. Und die stellen ihre Intelligenz dann auch im Kampf unter Beweis, indem sie nämlich die Keulenschwinger weiterhin vorneweg laufen lassen...

Waldwebel

Ein Krieger, der seine Kameraden oft genug bei den Vorgesetzten denunziert hat und dessen Stimme laut genug ist, kann schließlich sogar zum Waldwebel aufsteigen (Felder kennen die Wichtel nicht, und deshalb natürlich auch keinen Feldwebel; ist doch klar, oder?). Auf diesem Posten kann er jetzt beschreien... ich meine beweisen, ob er auch das Zeug dazu hat, noch weiter aufzusteigen.

General

Irgendwann hat man dann alle Hindernisse aus dem Weg geräumt, und dem eigenen Aufstieg zum Chef des ganzen Militärs steht nichts mehr im Weg. Ab sofort muß man nicht mehr selbst kämpfen, sondern kann einfach

einen anderen dazu abkommandieren. Ein tolles Gefühl... wenn da bloß nicht diese dauernden Anschläge von neidischen Untergebenen wären...

Sonderregel: Ein *General* umgibt sich nur mit wichtigen Personen. Von daher werden vor der Abrechnung alle Karten aus der *Gefolgschaft* abgelegt, die weniger als drei Punkte zählen (*Holzschieber* und *Keulenschwinger*).

Hexendoktor

Die Macht der Magie auf seiner Seite zu haben, kann ein enormer Vorteil sein. Auch wenn der *Hexendoktor* ein bißchen unberechenbar ist, so können seine Trugzauber bei leicht beeinflußbaren Geistern einiges bewirken. Nur, wenn er merkt, daß sein Boß wohl wirklich der neue Häuptling wird, gibt er sich als das zu erkennen, was er wirklich ist.

Sonderregel: Der *Hexendoktor* kann sich für die Abrechnung in jede beliebige andere Karte "verwandeln". Egal, ob man also gerade einen *Holzschieber* oder einen *Waldweibel* braucht, der *Hexendoktor* steht als Joker für alles.

Unter seinem eigenen Namen tritt der *Hexendoktor* lediglich bei den Häuptlings-Karrieren auf.

Bei der Abrechnung zählt er jedoch immer zehn Punkte.

Häuptlings-Witwe

Sie war die Frau des alten Häuptlings, und einige behaupten, sie sei die eigentliche Chefin des Stammes gewesen. Auf jeden Fall ist sie nicht bereit, ihre einmal gewonnene Macht wieder aufzugeben, und buhlt mächtig um die Gunst der Kandidaten. Vielen fällt sie dabei jedoch so sehr auf die Nerven, daß sie "ihrem" Anwärter häufig eher schadet als nützt...

Sonderregel: Die *Häuptlings-Frau* hat nur dann eine positive Wirkung, wenn sie bei einer Häuptlings-Karriere auftritt.

Ansonsten zählt sie bei der Abrechnung wie eine *Familie*, verwandelt jedoch jedes positive in ein gleich hohes negatives Ergebnis (hat der Spieler also zwei *Keulenschwinger* (jeweils 2 Punkte), einen *Holzschieber* (1 Punkt) und die *Häuptlings-Frau* auf der Hand, so bekommt er dafür fünf [2*2+1] Punkte abgezogen).

Wenn der Spieler bei der normalen Abrechnung ein negatives Ergebnis hat (zum Beispiel, weil er *Familien-Beirat* geworden ist), so verdoppelt die

Häuptlings-Frauen abzuziehenden Wert.

Aktions-Karten

Bestechungs-Karten

2/3/4/5/6 Rindentaler

Mit *Rindentalem* kann man einschreiten, wenn ein Spieler den Würfel auf eine Karte gelegt hat.

Wenn eine solche *Bestechungs-Karte* zum Einsatz kommt, muß der würfelnde Spieler die ausliegende Zahl oder mehr erwürfeln, um den *Wichtel* für sich zu gewinnen. Ansonsten erhält der Spieler, der die *Rindentaler* ausgelegt hat, den jeweiligen *Wichtel*. Die Karte wird jedoch in jedem Fall nach dem Würfelwurf abgelegt.

Der ist der Beste!

Diese Karte kann ausgespielt werden, wenn ein Spieler den Würfel auf einen *Wichtel* auf dem *Dorfplatz* gelegt hat.

Der Spieler, der diese Karte eingesetzt hat, bekommt den fraglichen *Wichtel* zwar, muß ihn jedoch an einen anderen Mitspieler weitergeben; er darf die Karte nicht selbst behalten.

Der Empfänger darf die Annahme des *Wichtels* übrigens nicht verweigern. Er muß danach einen anderen *Wichtel* offen auf den *Dorfplatz* legen, um die entstandene Lücke auf dem *Dorfplatz* wieder zu schließen. Danach wird diese *Aktions-Karte* abgelegt.

Ich bin der Beste!

Diese Karte kann ausgespielt werden, wenn ein Spieler den Würfel auf einen *Wichtel* auf dem *Dorfplatz* gelegt hat. Der Spieler, der diese Karte eingesetzt hat, erhält den fraglichen *Wichtel* und legt dafür einen anderen *Wichtel* offen auf dem *Dorfplatz* ab. Danach wird diese *Aktions-Karte* abgelegt.

14

Schutz-Karten

Ich guck nochmal!

- Diese Karte kann nach einem mißglückten Würfelwurf ausgespielt werden. Der Kandidat darf diesen dann wiederholen, muß aber den zweiten Wurf akzeptieren.

Nix da!

Diese Karte kann ausgespielt werden, wenn eine *Bestechungs*-Karte gegen den Spieler zum Einsatz kommt. Beide Karten werden dann abgelegt, ohne daß die *Bestechungs*-Karte wirkt (der Spieler muß also danach nur mehr als eine 1 würfeln, um den *Wichtel* zu bekommen).

Andere Karten als *Bestechungs*-Karten können durch *Nix da!* nicht ausgeschaltet werden.

Dorfplatz-Karten

Komm mal her!

Diese Karte kann am Anfang oder am Ende eines Zuges eingesetzt werden, um sofort einen zusätzlichen *Wichtel* wandern zu lassen. Danach wird die Karte abgelegt.

Komm mal zurück!

Nachdem diese Karte ausgespielt wurde, wandern die *Wichtel* auf dem *Dorfplatz* bei der nächsten Gelegenheit (entweder in diesem Zug oder, wenn die *Wichtel* bereits gewandert sind, im nächsten Zug) entgegen der normalen Richtung, also vom Ablagestapel in Richtung Zugstapel. Danach wird die Karte abgelegt.

Stehenbleiben!

Nachdem diese Karte ausgespielt wurde, bleiben die *Wichtel* auf dem *Dorfplatz* stehen, wenn sie das nächste Mal wandern müßten (entweder in diesem Zug oder, wenn die *Wichtel* bereits gewandert sind, im nächsten Zug). Danach wird die Karte abgelegt.

KENNEN SIE SCHON UNSERE ANDEREN PRODUKTE?

Das E.R.S.T.E. - Das EinsteigerRollenSpielTotal Einfach

Ein Rollenspielkomplettpaket für alle, die ins Rollenspiel hineinschnuppern möchten, ohne direkt viel Geld ausgeben zu müssen (inklusive direkt spielbarem Rollenspielabenteuer mit Kurzregeln, einer Einführung ins FantasyRollenspiel und vielen zusätzlichen Informationen).

76 Seiten DIN A5

9,80 DM

Die bitteren Klippen der Freiheit

Das erste Abenteuer aus unserer Fantasy-Rollenspiel-Universal-Kampagne "Die Erben der Unsterblichkeit". Mit Weltbeschreibung, sechs vorgefertigten Charakteren, Handouts, vielen Bildern und fünf Extra-Comicseiten. Für jedes Fantasy-Rollenspiel-System geeignet.

72 Seiten DIN A4

19,80 DM

Beutelschneider

Versuche auf einem mittelalterlichen Marktplatz soviel Gold wie möglich zumachen. Aber pass auf, daß Du dem Beutelschneider nicht begegnest. Ein schnelles Stich-Kartenspiel für vier oder drei Personen mit viel Spaß und einigen kleinen Überraschungen.

32 Karten mit Spielanleitung im Clipbeutel

9,80 DM

Gaukelspiel

Wieder einmal ist Markttag. Doch diesmal wird es ein besonderer Markttag werden. Denn die Gaukler sind auf dem Marktplatz und werden für eine Menge Wirbel sorgen. Die Erweiterung zu unserem Kartenspiel-Klassiker "Beutelschneider".

Acht Karten mit Spielanleitung im Beutel

3,80 DM

**Bestellen können sie diese Spiele
portofrei, mit Rechnung bei unten
stehender Adresse**

EIN SPIEL AUS:



C/O
MARK SIENHOLZ
BARERSTRÄBE 65
80799 MÜNCHEN
TEL.: 089/2716961