

König von Siam

FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 12 JAHREN

VON PEER SYLVESTER





— SPIELREGEL —

Siam, 1874. Der König von Siam, Rama V. Phra Maha Chulalongkorn, ist westlichem Gedankengut sehr aufgeschlossen und will das Land modernisieren. Die von ihm verabschiedeten Reformpakete stoßen jedoch auf heftigen Widerstand des Hochadels, und schon bald entbrennt hinter den Kulissen ein Machtkampf zwischen den Lao aus dem Norden, den Malaien aus dem Süden und den Anhängern des Königs.

Gleichzeitig ist die Freiheit des Landes in Gefahr, denn Siam gerät zunehmend in das Fadenkreuz der europäischen Großmächte Großbritannien und Frankreich. Zu gern würden diese das Königreich unterwerfen und ihrem Kolonialreich einverleiben.

Derart eingezwängt ist allen Beteiligten klar, daß Siam nach außen hin Geschlossenheit demonstrieren muß, wenn es nicht als eine weitere Kolonie enden will. Dem Intrigenspiel im Innern tut dies freilich keinen Abbruch. Selbst Siams Wappenspruch, »Glück durch Einigkeit«, verkommt zusehends zur Farce . . .

1 Spielmaterial

-  Ein Spielplan,
-  54 »Anhänger« (je 18 in gelb, rot, blau),
-  1 Pack Spielkarten bestehend aus:
 - 4 Sätzen Aktionskarten à 8 Karten
 - 4 Karten »Spielhilfe«
-  1 Stanzbogen mit:



8 Kontrollmarken
»Rama«
(Gelb)



8 Kontrollmarken
»Lao«
(Rot)



8 Kontrollmarken
»Malaien«
(Blau)



4 Kontrollmarken
»Briten«





4 Marken
»König«





8 Provinzkärtchen


2 Grundgedanke

 **KÖNIG VON SIAM** ist ein Spiel für 2 bis 4 Personen. Beim 2-Personen- und beim 3-Personen-Spiel spielt jeder gegen jeden. Beim 4-Personen-Spiel bilden die einander gegenüberstehenden Spieler ein Team.


 Die Spieler versuchen, durch das Ausspielen von Aktionskarten eine der 3 Fraktionen (Rama, Lao, Malaien) die Herrschaft über Siam erringen zu lassen. Gleichzeitig versuchen sie, ihren Einfluß auf die am Ende siegreiche Fraktion zu stärken.


 Es gewinnt derjenige Spieler, der bei Spielende den größten Einfluß auf die siegreiche Fraktion besitzt. Im 4-Personen-Spiel gewinnt mit ihm sein Partner.


 Aber Achtung: Es ist auch möglich, daß keine der 3 Fraktionen die Herrschaft über Siam erringt, sondern daß die Briten das Land kolonialisieren. In diesem Fall gelten veränderte Siegbedingungen . . .


 Eine Partie dauert bei 2 Spielern ca. 30 Minuten, bei 3 Spielern ca. 45 Minuten und bei 4 Spielern ca. 60 Minuten.


3 Das Spiel aufbauen

 **Beim Spiel zu zweit** werden 2 Anhänger jeder Farbe aus dem Spiel genommen.


 Jeder Spieler erhält 1 Satz Aktionskarten (8 Karten).


 Jeder Spieler zieht 1 Karte »Spielhilfe«. Auf dieser sind links oben 2 verschiedenfarbige Anhänger abgebildet. Diese erhält der Spieler und legt sie gut sichtbar vor sich ab. **HINWEIS:** Die Spielhilfe Nr. 4 wird nur im 4-Personen-Spiel verwendet; der betreffende Spieler nimmt dieselben Anhänger wie sein linker Nachbar.

 Der Spielplan zeigt Siam mit 8 Provinzen. Jede der 3 Fraktionen hat eine **Heimatprovinz**, erkennbar am abgebildeten Paar von Anhängern.


 In jede Provinz werden 4 Anhänger gelegt:


- In eine Heimatprovinz kommen 2 Anhänger der entsprechenden Farbe und 2 zufällig geloste Anhänger;
- In alle anderen Provinzen kommen 4 zufällig geloste Anhänger.


 Die restlichen Anhänger werden als allgemeiner Vorrat auf das große Siam-Wappen gelegt.


 Die 8 Provinzkärtchen werden in zufälliger Reihenfolge auf die Felder »1« bis »8« gelegt (mit ihrer Schriftseite nach oben).

4 Genereller Spielablauf

 Das Spiel besteht aus 8 Machtkämpfen. In jedem Machtkampf ringen die 3 Fraktionen um die Kontrolle in einer Provinz. Die Reihenfolge der Machtkämpfe wird von den Provinzkärtchen vorgegeben: Zuerst wird um die Macht der Provinz auf Feld »1« gekämpft, dann um die auf Feld »2«, usw.

 Das Spiel geht reihum im Uhrzeigersinn. Startspieler des ersten Machtkampfes ist derjenige, dessen Spielhilfe die kleinste Zahl in der rechten oberen Ecke aufweist. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er: a) 1 Aktionskarte spielen (s. Regel 5); oder b) passen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

 Ein Spieler, der gepaßt hat, kann erneut »einsteigen« und eine Aktionskarte spielen (wenn er wieder an der Reihe ist). Ein Spieler ist nie gezwungen, eine Aktionskarte zu spielen (er kann immer passen). Er muß nur dann passen, wenn er keine Karten mehr hat.

 Haben alle Spieler nacheinander gepaßt, so endet

der Machtkampf mit der Machtübernahme in der umkämpften Provinz (s. Regel 6).

☛ Anschließend beginnt der nächste Machtkampf. Startspieler ist nun derjenige Spieler, der links neben demjenigen sitzt, welcher zuletzt gepaßt hat.

	Anton	Berta	Cäsar
1.	paßt	paßt	Aktion
2.	paßt	Aktion	paßt
3.	paßt	paßt=Machtübernahme	

Beispiel: Obige Tabelle zeigt den schematischen Ablauf eines Machtkampfes. Nachdem alle 3 Spieler nacheinander gepaßt haben, endet der Machtkampf mit der Machtübernahme. Da Berta als letzte gepaßt hat, ist Cäsar der Startspieler des nächsten Machtkampfes.

5 Die Aktionen

☛ Spielt ein Spieler 1 seiner Aktionskarten, so legt er diese offen vor sich aus. Dabei bilden die ausgespielten Aktionskarten eines jeden Spielers immer einen Stapel, so daß nur die oberste sichtbar ist.

☛ Die Aktion der Karte **muß** ausgeführt werden. **AUSNAHME:** Man darf eine Aktionskarte ausspielen, deren Aktion ganz oder teilweise nicht ausgeführt werden kann. In diesem Fall wird die Aktion soweit wie möglich ausgeführt.

☛ Die gewählte Aktion kann Auswirkungen auf beliebige Provinzen haben. Es dürfen jedoch niemals Anhänger in Provinzen gesetzt werden, in denen bereits eine Machtübernahme stattgefunden hat.

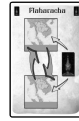
☛ Nach Ausführen der Aktion **muß** der Spieler einen beliebigen Anhänger aus einer beliebigen Provinz entfernen. Er legt diesen gut sichtbar vor sich ab und mehrt auf diese Weise seinen Einfluß auf die entsprechende Fraktion. Der Anhänger muß auch genommen werden, wenn die Aktion nicht ausführbar ist.

☛ Ausgespielte Aktionskarten erhält ein Spieler **nicht** zurück. Im gesamten Spiel kann ein Spieler daher maximal 8 Aktionen ausführen.

☛ **WICHTIG:** Die allerletzte Aktionskarte eines Spiels darf nur gespielt werden, wenn der Spieler (oder sein Partner) mit der ausgeführten Aktion den Spielsieg erringt.

Beispiel: In einem Drei-Personen-Spiel sind alle Aktionskarten bis auf 1 gespielt. Diese letzte (also vierundzwanzigste) Aktionskarte hat Anton. Er darf die Aktionskarte nur ausspielen, wenn er mit ihr den Sieg erringt.

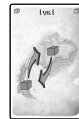
☛ Die Aktionen im Einzelnen:



Maharacha (thailändisch für »König«). Der Spieler ändert die Reihenfolge der Machtkämpfe: Er tauscht 2 offen liegende Provinzkärtchen miteinander aus und markiert eine davon mit einer Marke »König«. Ein Kärtchen, das bereits mit einem »König« markiert ist, kann **nicht** ausgetauscht werden.



Khon Thai (»Freie Menschen«). Der Spieler setzt 1 Anhänger einer **jeden** Fraktion vom allgemeinen Vorrat in beliebige (auch verschiedene) Provinzen. Eine Fraktion, die keinen Anhänger im allgemeinen Vorrat hat, bekommt keinen Anhänger eingesetzt (die anderen aber schon). — Diese Karte ist pro Satz zweimal vorhanden.

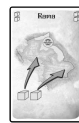


1 vs. 1. Der Spieler tauscht 1 Anhänger einer Provinz mit 1 Anhänger einer anderen Provinz. Die Provinzen müssen nicht benachbart sein. Es dürfen gleichfarbige Anhänger vertauscht werden.

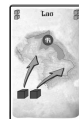


2 vs. 1. Der Spieler tauscht 2 Anhänger einer Provinz mit 1 Anhänger einer anderen Provinz. **Die beiden Provinzen müssen benachbart sein.** Es dürfen gleichfarbige Anhänger vertauscht werden.

WICHTIG: Folgen zwei Aktionskarten »1 vs. 1« aufeinander, so darf die zweite Aktion die Tausch-Aktion der ersten nicht rückgängig machen (auch wenn physisch andere Anhänger derselben Farbe bewegt werden). Dasselbe gilt für das Aufeinanderfolgen zweier Aktionskarten »2 vs. 1«.



Rama. Der Spieler setzt 2 Rama-Anhänger vom allgemeinen Vorrat in eine oder zwei Provinzen. Es können nur Provinzen genutzt werden, die **benachbart** zu einer bereits von den Rama kontrollierten Provinz oder zur Rama-Heimatprovinz sind. Im letzteren Fall aber nur, wenn die Rama-Heimatprovinz von keiner anderen Fraktion und auch nicht von den Briten kontrolliert wird.



Lao & Malai. Die Lao- bzw. die Malaien-Version der Karte »Rama«.

6 Machtübernahme

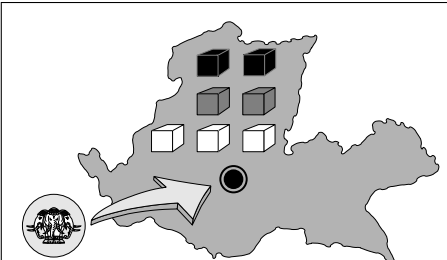
Wenn alle Spieler reihum gepaßt haben, so endet der Machtkampf mit der Machtübernahme in der gerade umkämpften Provinz.

Die gerade umkämpfte Provinz ist diejenige, deren Provinzkärtchen als **oberste** offen in der Reihe der Provinzkärtchen liegt.

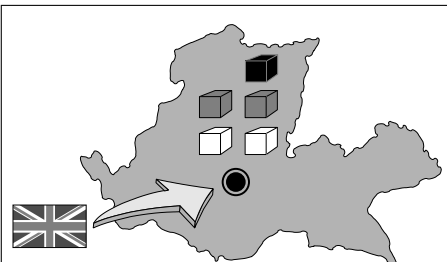
Die Fraktion, die am meisten Anhänger in dieser Provinz hat, gewinnt den Machtkampf. Es wird eine ihrer Kontrollmarken auf die Provinzhauptstadt gelegt.

Gibt es einen Gleichstand zwischen 2 oder allen Fraktionen, so marschieren die Briten in die Provinz ein. Dies geschieht auch, wenn kein Anhänger in der Provinz liegt. Es wird eine Kontrollmarke »Briten« auf die Provinzhauptstadt gelegt.

In beiden Fällen werden alle Anhänger aus der Provinz entfernt und dem allgemeinen Vorrat zugeführt. Anschließend wird das Provinzkärtchen umgedreht.



Beispiel: In der umkämpften Provinz haben die hellen Steine die Mehrheit. Damit übernehmen sie die Kontrolle (Kontrollmarke hineinlegen).



Beispiel: Hier herrscht Gleichstand zwischen 2 Fraktionen. Also marschieren die Briten ein.

7 Spielende und Spielsieg

Wer herrscht in Siam?

Das Spiel endet sofort, wenn die Briten die Macht in 4 Provinzen übernommen haben. Damit ist Siam britische Kolonie. **HINWEIS:** Eine Herrschaft der Briten tritt sehr selten ein.

Wenn Siam keine britische Kolonie wird, so endet das Spiel, wenn alle 8 Machtübernahmen stattgefunden haben. In diesem Fall wird Siam von derjenigen Fraktion beherrscht, die am meisten Provinzen kontrolliert. Bei einem Gleichstand herrscht diejenige der am Gleichstand beteiligten Fraktionen, die **zuletzt** eine Machtübernahme gewonnen hat.

1	2	3	4	5	6	7	8
						↑	

Beispiel: Die Kontrollmarken zeigen die Reihenfolge an, in der die Fraktionen eine Provinz übernommen haben. Wie zu sehen, kontrollieren die Laoten (grau) und die Rama (hell) je 3 Provinzen. Weil die Rama ihre letzte Provinz nach den Laoten erobert haben, herrschen sie in Siam.

1	2	3	4	5	6
STOP !					

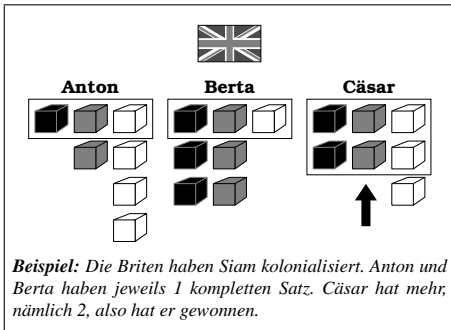
Beispiel: Nach dem 6. Machtkampf kontrollieren die Briten 4 Provinzen in Siam. Damit endet das Spiel sofort mit der Herrschaft der Briten.

Welcher Spieler gewinnt?

Wenn Siam britische Kolonie wird, gewinnt der Spieler, der die meisten kompletten Sätze von Anhängern gesammelt hat. (Ein kompletter Satz besteht aus je einem roten, gelben und blauen Anhänger.) Bei einem Gleichstand **GEWINNT** derjenige von den am Gleichstand Beteiligten, der **zuletzt** eine Aktionskarte gespielt hat. **ANMERKUNG:** Bei einem 4 Personen-Spiel sind die Siegbedingungen leicht verändert, siehe Regel 8.

Wenn eine der 3 Fraktionen die Herrschaft in Siam übernimmt, gewinnt der Spieler, der am meisten Anhänger dieser Fraktion gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige von den am Gleichstand Beteiligten, der am meisten Anhänger der zweitplatzierten Fraktion hat. Bei erneutem Gleichstand

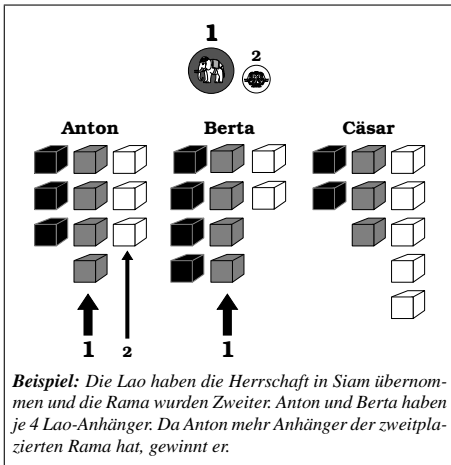
VERLIERT derjenige von den am Gleichstand Beteiligten, der **zuletzt** eine Aktionskarte gespielt hat.



8 Bei 4 Spielern

Bei 4 Spielern bilden die beiden gegenüberstehenden Spieler ein Team. Kommunikation zwischen den Spielern ist **nicht** erlaubt, auch nicht wenn sie zum selben Team gehören. Die Spieler eines Teams dürfen sich ihre verbliebenen oder bereits gespielten Aktionskarten nicht zeigen. Jeder Spieler sammelt seine eigenen Anhänger.

Der siegreiche **Spieler** wird nach den normalen Regeln bestimmt. Das Team mit diesem Spieler gewinnt. **AUSNAHME:** Bei einem Sieg der Briten gewinnt das Team, das **zusammen** am meisten komplette Sätze von Anhängern besitzt (die Anhänger der beiden Spieler werden hierfür in »einen Topf geworfen«). Herrscht hier Gleichstand, so gewinnt das Team, das die letzte Aktionskarte gespielt hat.



Beispiel: In einem 4-Personen-Spiel haben die Briten die Herrschaft über Siam übernommen. Das Team Anton und Antonia hat zusammen 7 blaue, 3 rote und 6 gelbe Anhänger, also 3 komplette Sätze. Bert und Berta haben zusammen 4 komplette Sätze und damit gewonnen.

Beispiel: Die Rama haben die Herrschaft in Siam übernommen. Anton hat 4 Rama-Anhänger, Antonia 3, Bert 5 und Berta 1. Damit hat Bert gewonnen. Und mit ihm gewinnt Berta.

Betrachtungen des Autors

Douglas Adams schrieb dereinst: »Alles was geschieht, geschieht«. Insofern war die Entwicklung von KÖNIG VON SIAM unaufhaltsam ...

Angefangen hat alles Ende 2003 und zwar in Siam, respektive in Thailand. Über ein Jahr war ich dort als Lehrer angestellt und hätte bei der Gelegenheit gerne etwas mehr über die thailändische Geschichte erfahren. Das ist jedoch nicht so einfach, denn zumindest in den Internationalen Schulen, mit denen ich zu tun hatte, wurde nicht thailändische Geschichte, ja nicht einmal asiatische Geschichte gelehrt, nein die Geschichte Europas stand auf dem Programm. Also gab es keine Bücher, die ich lesen, und keine Lehrer, die ich fragen konnte. Doch das bißchen, das ich mir hier und da zusammenklauben konnte, faszinierte mich. Besonders wie es Siam gelang, der Kolonisierung zu entgehen. Ganz Südostasien war Anfang des 20. Jahrhunderts Kolonie von irgendwem – nur Siam nicht. Wie hat das Land das nur geschafft?

Die Idee eines Spieles war geboren: Wie wäre es, dachte ich mir, wenn verschiedene Fraktionen in Siam um die Mehrheit kämpfen würden, wobei aber jeder Spieler aufpassen muß, daß die Briten nicht kommen? Da es in Siam niemals offenen Bürgerkrieg gab, erschien mir ein Mehrheitenspiel passend. Die Mehrheiten sollten für den Einfluß verschiedener Familien stehen. Schon damals sollten die Briten kommen, wenn ein Machtkampf in einem Patt endete. Allerdings hätten bei einer Übermacht der Briten alle Spieler verloren. Auf diese Weise sollte das vorsichtige Lavieren der Fraktionen simuliert werden, bei dem ein offener Konflikt vermieden werden muß. Die Briten würden eingreifen, wenn ein Bürgerkrieg droht. Bürgerkrieg und Patt – dies schien mir ein auf der Hand liegender Zusammenhang. Leider funktionierte das Spiel in diesem Stadium nicht richtig. Und richtig originell war es auch nicht. Also wurde es erst einmal auf Eis gelegt.

Nach meiner Rückkehr und dem beruflich bedingten Umzug nach Berlin, lernte ich diverse Spieleautoren kennen und spielte regelmäßig deren und meine Prototypen. Bei einer dieser Testrunden (beim Spielen eines anderen Spiels) kam mir die entscheidende Idee: Die Spieler sollten nicht wie üblich ihre eigenen Spielsteine auf dem Brett haben, sondern sollten vielmehr abschätzen, welche Fraktion wohl gewinnen würde – ganz so wie es jetzt in den Regeln steht. Ich entschied mich mehr oder willkürlich für acht Provinzen und dachte mir acht passende Aktionen aus. Zunächst bekamen die Malaien, Laoten und Rama noch jeweils

unterschiedliche Spezialaktionen, aber aus Gründen der Eleganz wurde dies schnell zu den jetzigen Karten »Rama«, »Malai« und »Lao« vereinfacht. Da ich acht Provinzen (jeweils mit eigener Machtübernahme) und acht Aktionen hatte, kam mir die Idee, daß die Aktionen für das ganze Spiel reichen mußten – dadurch sind die Aktionen der Spieler viel berechenbarer. Im Wesentlichen war das Spiel damals dasselbe wie das nun fertige Produkt. Das Vier-Personen-Spiel war ursprünglich kein Partnerspiel, doch bei vier unterschiedlichen Spielern und nur drei Fraktionen, kam es zu einer ziemlichen Gleichmacherei und zu geringem Einfluß des einzelnen. Ich spiele gerne Partnerspiele, insofern war der Schritt dorthin logisch und hat dem Spiel gut getan. (Anmerkung: Einige Spieler bevorzugen, beim Partnerspiel vollständig miteinander zu kommunizieren. Ich persönlich bin kein Freund davon, denn meiner Meinung nach lebt das Teamspiel gerade vom Versuch die Gedanken des Partners zu erraten. Wer aber lieber kommunizieren will, der kann dies tun. Dabei sollten aber beachtet werden, dass dem Partner keine geheimen Informationen mitgeteilt werden dürfen – alle Ansagen müssen offen und auch vor dem Gegner getroffen werden. Karten dürfen nicht gezeigt, aber angesagt werden.) Den letzten Schliff erhielt KÖNIG VON SIAM mit Hilfe von Richard Stubbenvoll. Einige Kanten des Prototypen konnten noch gerundet werden, auch wurde die Karte den tatsächlichen politischen Grenzen angepaßt, und das Spiel stärker in Bezug zum historischen Kern gesetzt.

Die 3 Fraktionen standen von Anfang an fest: Im Süden lag mit Kedah ein muslimisches Reich. Auch heute noch kommt es im Süden Thailands zu Reibereien zwischen Muslimen und Buddhisten. Daher war diese Fraktion eine logische Wahl. Die Laoten sollten ursprünglich die Burmesen sein, doch im gewählten Zeitraum gab es keine Burmesen, die Einfluss auf Siams Politik gehabt haben. (Die Konflikte mit Burma waren zudem immer außenpolitischer und militärischer Natur). Das heutige Laos gehörte teilweise zu Siam und die Laoten haben das nicht als sehr angenehm empfunden. Beim aktuellen Spielplan ist die Heimatprovinz der Laoten übrigens wieder an der geographisch richtigen Stelle – beim Prototyp war sie zwischenzeitlich zu weit nach Westen gewandert. Ursprünglich hatten die Fraktionen jeweils zwei Heimatprovinzen, das wurde aber zugunsten eines flexibleren Spiels auf eine Heimatprovinz reduziert. Die Rama, die Königlichen, sind natürlich die wichtigste Fraktion. Im Prototyp war dies dadurch simuliert worden, daß der Machtkampf in Ayutthaya immer als letztes stattfand. Aber auch hier siegte spielerische Flexibili-

tät über historische Zwänge.

Interessant ist übrigens, daß Intuition und Kombination die historische Realität korrekt erfaßte: Erst die Recherche für das End-Layout brachte das damalige siamesische Wappen zu Tage. In diesem finden sich exakt die 3 gewählten Fraktionen wieder – gewissermaßen als staatstragende Volksgruppen. Korrekterweise müßten die Malaien übrigens rosa sein, aber aus Gründen der Farbpsychologie und besseren Unterscheidbarkeit wurde das Rosa in Blau umgewandelt. – Man möge uns diesen Fehler verzeihen.

Heute besteht Thailand aus über 40 Provinzen, anno 1874 waren es sogar noch mehr. Folglich mußten ein paar zusammengelegt werden, um auf 8 Provinzen zu kommen. Hierbei habe ich mich sowohl von der Historie leiten lassen (Welche Provinzen waren damals wichtig?) als auch von ihrem aktuellen Bekanntheitsgrad.

Die Thais sind berühmt für ihr »*Mai pen Lai!*« (»*Das macht nichts!*«) – Hinter diesem Satz verbirgt sich eine gewisse Entspanntheit gegenüber dem Unbill des Lebens. Diese Entspanntheit schadet auch bei KÖNIG VON SIAM nicht: Wer versucht, jede Provinz zu beherrschen, verliert das Spiel. Die Kunst besteht darin zu entscheiden, welche Provinzen man dem Gegner auf keinen Fall überlassen darf. Niemand kann alle Fraktionen haben. Früher oder später sollte man sich entscheiden, welche Fraktion man *nicht* sammeln möchte. Unterschätzt wird übrigens oft die Aktionskarte »Maharacha«. Durch das Vertauschen von zwei Machtkämpfen, kann man nicht nur einen günstigen Machtkampf vorziehen (um z.B. die Unterstützungskarte »Rama« sinnvoll spielen zu können), sondern man kann auch eine Provinz, in der sich viele störende Anhänger befinden, erst einmal aufs Abstellgleis schieben. Die Anzahl der Anhänger ist limitiert – dies sollte ausgenutzt werden (insbesondere im Vier-Personen-Spiel liegt hier der Schlüssel zum Sieg!). Hat man sich einen Vorsprung von zwei Anhängern erspielt, so ist man einigermaßen sicher – diesen Vorsprung weiter auszubauen ist meist (aber nicht immer) nicht mehr nötig. Stattdessen sollte man lieber Anhänger einer zweiten Fraktion sammeln, um den Gegner unter Druck zu setzen und außerdem eine Absicherung zu haben. Natürlich kann es nicht schaden, die eigenen Aktionen erst einmal ein bißchen aufzusparen, vor allem wenn die favorisierte Fraktion günstig steht.

In diesem Sinne: *Mai pen Lai!*

Peer Sylvester, Berlin

AUTOR: Peer Sylvester
 GRAPHIK COVER: Andreas Töpfer
 TYPOGRAPHIE »THAI-SCHRIFT«: Andreas Töpfer
 SONSTIGE GRAPHIK: Richard Stubenvoll
 HISTORISCHE RECHERCHE: Peer Sylvester, Richard Stubenvoll
 LAYOUT, TEXTE, ÜBERSETZUNG: Richard Stubenvoll
 ENGLISCH-LEKTORAT: Bowen Simmons
 KÜNSTLERISCHE BERATUNG: Andreas Töpfer, Birte Wolmeyer
 SPIELTESTER: Bernd Eisenstein, Christian Daus, Dominic Goh, Günter Cornett, Erhard Portner, Lea Sylvester, Antje Held, Jörn Willhöft, Franziska Gilbert, Anne Groß, Josef Gundel, Michael Benkendorf, Ralf Viereck, Richard Stubenvoll, Stefan Stubenvoll.
 – Herzlichen Dank an Euch alle!

© 2007. Alle Rechte liegen bei Peer Sylvester und histogame.
 Mit Regelfragen oder Spieltips wenden Sie sich bitte an:
<http://www.histogame.de>