

TAPESTRY

ein Zivilisationsspiel von Jamey Stegmaier

illustriert von Andrew Bosley • Miniaturen von Rom Brown

1-5 Spieler, 90-120 Minuten, ab 12 Jahren

Baut die ruhmreichste Zivilisation auf! Von der Wiege eurer Kultur bis in die Zukunft:
Euer Volk wird einen einzigartigen Weg auf den Entwicklungspfadern nehmen.

In Tapestry schreitet ihr auf vier Fortschrittsleisten (Wissenschaft, Technologie, Entdeckung und Militär) voran, um immer bessere Belohnungen zu erhalten. Ihr werdet außerdem euer Einkommen steigern, eure Hauptstadt ausbauen, einzigartige Fähigkeiten einsetzen und Gobelinkarten sammeln, welche die Geschichte eurer Zivilisation erzählen.



ALLGEMEINER AUFBAU

- SPIELBRETT:** Legt das Spielbrett auf den Tisch (große Karte für 4-5 Spieler, kleine Karte für 1-3).
- TECHKARTEN (x33):** Mischt die orangefarbenen Techkarten () und legt den Stapel verdeckt neben das Spielbrett und deckt neben dem Stapel 3 Karten auf.
- GOBELINKARTEN (x50):** Mischt die grünen Gobelinkarten () und legt den Stapel verdeckt neben das Spielbrett.
- GEBIETS- (x48) und WELTRAUMTEILE (x15):** Mischt die Gebietsteile () und legt sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett. Tut das Gleiche mit den Weltraumteilen ().
- WAHRZEICHEN (x18):** Stellt die Wahrzeichenminiaturen auf ihre Felder auf dem Wahrzeichentableau. Legt die übrigen Wahrzeichen neben dem Techkartenstapel bereit.
- WÜRFEL (1x 12-seitig & 2x 6-seitig):** Legt den Wissenschaftswürfel (grün) neben die grüne Wissenschaftsleiste und die Eroberungswürfel (rot und schwarz) neben die rote Militärleiste.

SPIELERAUFBAU

- HAUPTSTADTTABLEAU (x6):** Jeder erhält 1 zufälliges Hauptstadttableau*. Stellt 2 Außenposten (sechseckige Marker in eurer Farbe) auf das Gebiet der Karte auf dem Spielbrett, das der Zahl eures Hauptstadttableaus entspricht. Legt die restlichen Marker neben eure Hauptstadt.
* Im Spiel mit 1-3 Spielern erstellt die auf dem Spielplan gezeigten Stadtpaare (s.o. **) und verteilt sie zufällig. Wählt 1 der beiden Städte und legt die andere in die Schachtel zurück.
- EINKOMMENSTABLEAU (x5):** Bestückt die Rohstoffleisten auf eurem Einkommenstableau von rechts nach links mit ihren entsprechenden Gebäuden (5 braune Bauernhöfe, 5 graue Häuser, 5 gelbe Märkte und 5 rote Waffenschmieden). Das linke Feld jeder Leiste bleibt frei. Legt je 1 Rohstoffmarker auf Feld 0 des Rohstofflagers unten auf eurem Einkommenstableau.
- ZIVILISATIONSTABLEAU (x16):** Jeder erhält 2 zufällige Zivilisationstableaus. Wählt 1 und legt das andere zu den ungenutzten Tableaus. Mischt diesen Stapel dann und legt ihn verdeckt bereit.
- SPIELERMARKER (x13):** Legt je 1 Marker auf die Startfelder (linke Kreise) der 4 Fortschrittsleisten und 1 Marker auf 0 Siegpunkte (SP). Legt die restlichen Marker bereit.

Wählt einen Startspieler und beginnt. Der erste Zug jedes Spielers ist ein Einkommenszug (siehe *Einkommen*).



SPIELABLAUF

In eurem Zug dürft ihr entweder A) EINKOMMEN nehmen, um eine neue Ära zu beginnen, ODER B) mit eurem Spielermarker auf 1 Fortschrittsleiste 1 Schritt VORANSCHREITEN, indem ihr die Kosten bezahlt und die Belohnung erhaltet. Fahrt dann im Uhrzeigersinn fort. Euer 1. Zug im Spiel muss ein Einkommenszug sein.

A) EINKOMMEN

Mit jedem Einkommenszug beginnt eine neue Ära für eure Zivilisation. (Nach der ersten Runde können die Spieler ihre Einkommenszüge zu unterschiedlichen Zeiten durchführen, d.h. ihr spielt nicht unbedingt immer in der gleichen Ära).

Führt die einzelnen Schritte eures Einkommenszuges (E-Zug) in der angezeigten Reihenfolge durch. Ihr führt aber nicht in jedem Einkommenszug alle Schritte durch. Die Abbildung auf eurem Einkommenstableau (siehe rechts) zeigt euch, welche Schritte ihr in welchem eurer Einkommenszüge (Einkommenszug 1-5) durchführt. Anhand eurer Ära könnt ihr erkennen, wie viele Einkommenszüge ihr bereits gespielt habt: Die Zahl unter eurer letzten gespielten Gobelinkarte auf eurem Einkommenstableau zeigt euch eure aktuelle Ära. Für den ersten Einkommenszug hat jeder von euch schon eine Gobelinkarte auf dem Einkommenstableau aufgedruckt, die „Beherrschung des Feuers“, d.h. nach der ersten Einkommensrunde spielt ihr alle in eurer 1. Ära.



1. Aktiviere die Fähigkeiten auf deinem Zivilisationstableau (wenn möglich). Hast du mehrere Zivilisationen, aktiviere alle ihre Fähigkeiten.

2. Spiele eine Gobelinkarte aus deiner Hand auf den am weitesten links gelegenen freien Platz deines Einkommenstableaus. Hast du keine Gobelinkarte auf der Hand, lege stattdessen die oberste Karte des Nachziehstapels verdeckt auf das am weitesten links gelegene freie Feld deines Einkommenstableaus.

WICHTIG: Beginnst du die neue Ära vor deinen beiden Nachbarn, erhältst du die auf dem gerade abgedeckten Feld abgebildete Anzahl an Rohstoffen.

3. Werte 1 Techkarte auf (optional; siehe Technologie). Erhalte SP für jedes sichtbare SP-Symbol auf deinem Einkommenstableau:

Erhalte 1 SP für jede Techkarte neben deiner Hauptstadt.

Erhalte 1 SP für jede vollständige Reihe und Spalte deiner Hauptstadt (siehe Gebäude & Hauptstadt).

Erhalte so viele SP, wie die Zahl angibt.

Erhalte 1 SP pro von dir kontrolliertem Gebiet auf dem Spielplan. Du kontrollierst ein Gebiet, wenn dort dein Außenposten aufrecht steht.

4. Erhalte Einkommen für jedes sichtbare Symbol für Rohstoffe, Gebietsteile und Gobelinkarten auf deinen Rohstoffleisten. Deine maximale Lagerkapazität für jede Rohstoffart (Münzen, Arbeiter, Nahrung und Kultur) beträgt 8.



*Gebietsteile, die du erhältst, legst du immer aufgedeckt in deinen Vorrat. Gobelinkarten nimmst du auf die Hand.

1 NUTZE ZIVILISATION (?) falls möglich

2 SPIELE 1 GOBELINKARTE (?)

3 WERTE 1 TECHKARTE AUF (↑) ERHALTE SIEGPUNKTE (?)

4 ERHALTE EINKOMMEN (?)



Hat die Gobelinkarte eine Fähigkeit „Beim Ausspielen“, nutze sie jetzt. Hat sie eine Fähigkeit „In dieser Ära“, gilt sie von jetzt an bis zu deinem nächsten Einkommenszug.

Würdest du vor deinen Nachbarn den dritten (also nächsten) Einkommenszug ausführen, dann würdest du (wie hier im blauen Kreis angezeigt) 2 beliebige Rohstoffe erhalten, bevor du die Gobelinkarte spielst.

Werte die Zeppelinkarte in die mittlere Reihe auf und erhalte die im Kreis gezeigte Belohnung.

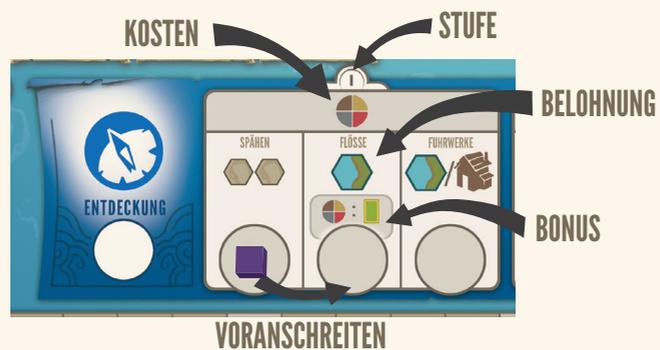
Erhalte anschließend SP für jedes sichtbare SP-Symbol auf deinem Einkommenstableau. Im Beispiel rechts sind das 2x „1 SP pro eigener Techkarte“ (2 SP), 3x „1 SP für jede vollständige Reihe und Spalte in deiner Hauptstadt“ (noch keine vorhanden) und 1x „1 SP für jedes von dir kontrollierte Gebiet“.

Erhalte 3 Münzen, 4 Arbeiter, 1 Nahrung, 1 Gebietsteil, 2 Kultur und 1 Gobelinkarte.

B) VORANSCHREITEN

Die meisten Züge werdet ihr nutzen, um auf einer Fortschrittsleiste voranzuschreiten. Jede Fortschrittsleiste ist in unterschiedliche Stufen unterteilt, zu denen jeweils mehrere Felder gehören. Führt die Schritte für das Voranschreiten wie folgt durch:

1. Bezahle die Kosten. Prüfe dafür, zu welcher Stufe das Feld, auf das du voranschreiten möchtest, gehört. Die unter dieser Stufe abgebildeten Rohstoffe sind die Kosten.
2. Bewege deinen Spielermarker 1 Schritt auf der Leiste voran. Du erhältst dann die abgebildete **Belohnung**.
3. Sofern ein Bonus abgebildet ist, darfst du die Kosten bezahlen, um den **Bonus** genau einmal zu erhalten. Die Boni sind immer gleich aufgebaut: X : Y bedeutet „Zahle X, um Y zu erhalten“ (z.B. heißt  „Zahle 1 beliebigen Rohstoff, um 1 Gobelinkarte zu erhalten“).



Zahle 1 beliebigen Rohstoff und bewege deinen Spielermarker 1 Feld vor. Erhalte die Belohnung „Erkunden“.
Dann darfst du als Bonus 1 beliebigen Rohstoff bezahlen, um 1 Gobelinkarte zu ziehen.



Bist du der erste Spieler, der auf eine neue Stufe voranschreitet (II-IV), egal auf welche Weise, erhältst du das entsprechende Wahrzeichen vom Wahrzeichentableau (sofern noch vorhanden). Platziere es in deiner Hauptstadt (siehe *Gebäude & Hauptstadt*).

Die häufigsten Belohnungen jeder Fortschrittsleiste werden auf Seite 4 erklärt. Alle Belohnungen werden im Detail auf dem Übersichtsblatt erklärt. Wir empfehlen, neuen Spielern vor Beginn des Spiels nur die beiden folgenden und die Hauptbelohnungen von Seite 4 zu erklären. Erklärt die anderen erst, wenn sie erreicht werden.

 Ziehe 1 Gobelinkarte verdeckt auf deine Hand.

 Ziehe 2 Gebietsteile.
Lege sie offen in deinen Vorrat.

GEBÄUDE & HAUPTSTÄDTE

Gebäude baut ihr dauerhaft in eurer Hauptstadt. Sie helfen euch einerseits Stadtviertel zu vervollständigen, um sofort Rohstoffe dafür zu erhalten, und andererseits, um Reihen und Spalten zu vervollständigen, um dafür Siegpunkte während eures Einkommenszuges zu erhalten. Ihr könnt Gebäude auf jeden freien Platz in eurer Hauptstadt bauen. Manche Plätze gelten als **unwegsam** (●) - dort könnt ihr nicht bauen. Unwegsame Plätze zählen aber zur Vervollständigung von Stadtvierteln, Reihen und Spalten mit.

ES GIBT 2 ARTEN VON GEBÄUDEN:

EINKOMMENS- GEBÄUDE (   ): Erhältst du einen Bauernhof, ein Haus, einen Markt oder eine Waffenschmiede (i.d.R. beim Voranschreiten auf den Fortschrittsleisten), nimmst du das am weitesten links stehende Gebäude dieses Typs von deinem Einkommensstableau und baust es in deine Hauptstadt (damit verbesserst du auch deine zukünftigen E-Züge).

WAHRZEICHEN: Wahrzeichen zeigen an, welche Zivilisation als Erste eine neue Stufe einer Fortschrittsleiste erreicht oder etwas erfunden hat (z.B. durch bestimmte Techkarten). Jedes Wahrzeichen ist eine einzigartige Gebäudeminiatur, die du auf einen Platz in deiner Hauptstadt baust (achte auf die Ausrichtung am Gitternetz). Jedes Wahrzeichen kann nur genau einmal gebaut werden, auch wenn einer von euch die Bedingung erneut erfüllen sollte. Ein Wahrzeichen ist weder eine Belohnung, noch ein Bonus.

WEITERE ANMERKUNGEN ZU GEBÄUDEN

- Hast du ein **Stadtviertel** vervollständigt, indem du eine der neun abgegrenzten 3x3 Flächen komplett gefüllt hast, erhältst du sofort einen beliebigen Rohstoff.
- Beim Werten deiner Hauptstadt () erhältst du 1 SP für jede komplett gefüllte Reihe oder Spalte.
- Du darfst Wahrzeichen auch erhalten und platzieren, wenn sie aus dem Gitternetz deiner Hauptstadt herausragen, da sie nicht immer passen, wenn sich deine Stadt weiter füllt. Du darfst ein Gebäude auch neben deinen Stadtplan platzieren. Die herausragenden Flächen oder Gebäude neben deiner Hauptstadt geben dir keinen zusätzlichen Vorteil.
- Gebäude und Wahrzeichen können nicht abgerissen oder versetzt werden.

Immer wenn du das letzte Feld eines Stadtviertels füllst, erhältst du .



Diese Hauptstadt hat 3 komplett gefüllte Reihen und Spalten. Daher würdest du bei jeder Hauptstadtwertung 3 SP erhalten.



DIE 4 HAUPTBELOHNUNGEN



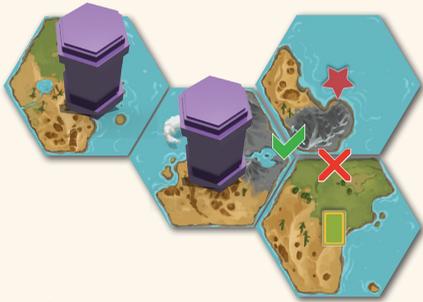
ERKUNDEN

Wähle 1 Gebietsteil aus deinem Vorrat und lege es auf ein freies Hexfeld neben einem von dir kontrollierten Gebiet. Du darfst es in beliebiger Ausrichtung anlegen:



Dann erhalte 1 SP für jede Seite des neuen Gebiets, deren Gelände an min. 1 Gelände des gleichen Typs grenzt (**Wasser, Berge, Wüste, usw.**, max. 6 SP). Ignoriere dabei „Flüsse“ zwischen Land und Rand des Gebietsteils.

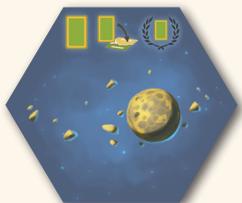
In diesem Beispiel grenzt 1 Seite des neuen Gebietsteils an mindestens 1 Gelände des gleichen Typs. Daher erhältst du 1 Punkt.



Zum Schluss nimm dir noch die Belohnung des neuen Gebietsteils (z.B. 1 Kultur ★).



Wenn du Stufe IV der Entdeckungsleiste erreichst, reist du in die Weiten des Weltraums. Weltraumteile bieten stärkere Belohnungen als Gebietsteile. Erkundest du ein Weltraumteil, lege es einfach neben dein Einkommenstableau und nimm dir die Belohnungen des Teils (du bekommst keine Siegpunkte für das Anlegen). Es gibt nur eine feste Anzahl an Weltraumteilen, d.h. sie können ausgehen.



Dieses Teil gibt dir 3 Belohnungen.



FORSCHEN

Wirf den Wissenschaftswürfel. Er zeigt als Ergebnis das Symbol einer Fortschrittsleiste:



Dann darf dein Spielermarker auf der entsprechenden Leiste kostenlos 1 Feld voranschreiten (du darfst dich nach dem Wurf dagegen entscheiden). Erreichst du als Erster eine neue Stufe (II-IV), nimm dir das entsprechende Wahrzeichen.

Würde beim Forschen dein Spielermarker über das Ende einer Leiste (Feld 12) hinaussschreiten, passiert nichts.



Prüfe nun, ob du die Belohnung und den möglichen Bonus erhältst, je nachdem, ob das Forschungssymbol ein **X** enthält oder nicht:

Das Symbol enthält ein **X**. Du erhältst weder die Belohnung noch den Bonus.

Das Symbol enthält kein **X**. Du erhältst die Belohnung und darfst für den Bonus bezahlen.

Ähnlich zum Forschen gibt es Belohnungen, die euch erlauben auf einer bestimmten Fortschrittsleiste voranzuschreiten.



Erhältst du eine dieser Belohnungen, schreitest du auf der entsprechenden Fortschrittsleiste kostenlos 1 Schritt voran. Dann erhältst du, sofern beim Symbol kein **X** gezeigt ist, die Belohnung und kannst für den Bonus bezahlen (falls vorhanden). Im Gegensatz zum Würfelwurf beim Forschen darfst du dich nicht dagegen entscheiden voranzuschreiten.



ERFINDEN

Nimm eine Techkarte: Wähle eine aus der Auslage oder ziehe vom verdeckten Stapel. Fülle die Auslage sofort auf. Ist der Stapel aufgebraucht, mischt die abgelegten Karten als neuen Nachziehstapel.



Lege die neue Techkarte rechts neben deine Hauptstadt in die unterste Reihe. Du erhältst noch keine Belohnung von dieser Karte. Die Anzahl Techkarten pro Reihe ist nicht begrenzt.



Techkarten geben euch erst nach dem Aufwerten (↑) Belohnungen. Beim Aufwerten wählst du eine deiner Techkarten in der unteren oder mittleren Reihe und schiebst sie 1 Reihe nach oben. Karten in der oberen Reihe kannst du nicht mehr aufwerten.



Wertest du eine Techkarte in die mittlere Reihe auf, erhältst du die Belohnung im **Kreis** einmal (z.B. schreite auf der Entdeckungsleiste 1 Schritt voran ohne Belohnung und Bonus zu erhalten.)



Wertest du eine Techkarte in die obere Reihe auf, erhältst du die Belohnung im **Quadrat** einmal. Um eine Karte in die obere Reihe aufzuwerten, musst du oder einer deiner Nachbarn mindestens die Bedingungen auf der Karte erfüllen (z.B. min. auf Stufe II der Entdeckungsleiste stehen).

BEDINGUNG



EROBERN

Platziere einen Außenposten aus deinem Vorrat auf ein Gebiet, auf dem sich max. 1 Spielstein befindet und das an ein von dir kontrolliertes Gebiet angrenzt.

Du **kontrollierst** ein Gebiet, auf dem dein Außenposten als einziger aufrecht steht. Du kannst keine bereits von dir kontrollierten Gebiete erobern. Befinden sich alle deine Außenposten auf der Karte, kannst du nicht mehr erobern.



Wirf nun die beiden Eroberungswürfel und wähle dann eine der beiden gewürfelten Belohnungen. Der rote Würfel beinhaltet das Symbol (●) („1 SP für jedes von dir kontrollierte Gebiet“), während der schwarze Würfel das Symbol (⊙) („die Belohnung des eroberten Gebietsteils (sofern vorhanden)“) enthält.



Wenn das Gebiet von einem Mitspieler kontrolliert wurde, dann „**stürze**“ seinen Außenposten (kippe ihn auf die Seite). Da sich auf diesem Gebiet nun 2 Spielsteine befinden, kann das Gebiet nicht erneut erobert werden.

Versuchst du das Gebiet eines Mitspielers zu erobern, dann nimm dich vor **Fallenkarten** in Acht! Fallenkarten sind als Gobelinkarten getarnt. Wirft dein Mitspieler bei deiner Eroberung eine dieser Karten aus seiner Hand ab, behält er die Kontrolle über das Gebiet. (Du erhältst trotzdem die Belohnung des gewählten Eroberungswürfels.)



Abreden sind erlaubt, aber nicht bindend („Ich eroberne keines deiner Gebiete, wenn du keines meiner Gebiete erobert.“). Ihr dürft aber nichts Materielles austauschen.

ANDERE WICHTIGE HINWEISE

ZIVILISATIONEN: Es ist möglich, zusätzliche Zivilisationen zu bekommen (z.B. über das Ende der Militärleiste, Techkarten, usw.). Lege eine neue Zivilisation links neben deine aktuelle Zivilisation. Du kannst die Fähigkeiten all deiner Zivilisationen gleichzeitig nutzen. Sollten euch die Spielermarker ausgehen, nutzt bitte Ersatz.

ÜBERSCHNEIDENDE ZÜGE: Wird dein Zug nicht von den Entscheidungen des vorherigen Spielers beeinflusst, kannst du bereits deinen Zug machen. Dies gilt vor allem, wenn dein Mitspieler einen Einkommenszug durchführt und die Gobelinkarte bereits gespielt hat.

OPTIONAL und VERPFLICHTEND: Alle Boni im Spiel sind optional. Belohnungen und Wahrzeichen sind **verpflichtend**. Ihr könnt nicht darauf verzichten.

NACHBARN (👤👤 oder 👤👤): Manchmal bezieht sich etwas (nur) auf euch und eure Nachbarn, die direkt links und rechts neben euch sitzen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet für jeden von euch zu einem unterschiedlichen Zeitpunkt. Dein Spiel endet, wenn du deinen fünften Einkommenszug beendet hast. Erhalte in diesem Zug die Belohnungen deiner Zivilisation, 1 Aufwertung und die Siegpunkte entsprechend deinem Einkommenstableau. Du kannst aber keine Gobelinkarte mehr spielen und erhältst auch kein Einkommen in Form von Rohstoffen, Gobelinkarten und Gebietsteilen mehr. Haben deine Mitspieler noch weitere Züge, kannst du immer noch SP durch passive Zivilisationsfähigkeiten, aber nichts anderes mehr erhalten.

Fehlen Teile?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!

www.feuerland-spiele.de

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt, wir freuen uns über ein „Like“ oder neue Follower.

 [facebook.com/feuerlandspiele](https://www.facebook.com/feuerlandspiele)

 [@FeuerlandSpiele](https://twitter.com/FeuerlandSpiele)

ERRUNGENSCHAFTEN: Das Spielbrett zeigt 3 Errungenschaften. Erfüllst du eine davon zum 1. Mal, setze einen deiner Spielermarker auf das höchste freie SP-Feld unter der Errungenschaft und erhalte sofort die SP. Du kannst die gleiche Errungenschaft weder verlieren noch mehrfach erfüllen.

SIEGPUNKTLEISTE: Erreichst du 100 SP, stelle deinen Siegpunktmarker auf Feld 100 und einen neuen Spielermarker auf 0. Erreichst du 200 SP, bewege deinen Siegpunktmarker zur 200 und setze den anderen Marker wieder auf 0. Verfahre bei 300 und 400 SP entsprechend.

UNTERSCHIEDLICHE LÄNGE: Jeder von euch wird das Spiel nach einer unterschiedlichen Anzahl an Zügen beenden. Ihr habt zwar alle 5 Einkommenszüge, werdet aber „Voranschreiten“ unterschiedlich häufig als Zug nutzen.

KI-SINGULARITÄT: Durch diese Technologieleistenbelohnung kannst du mehrere Spielermarker auf derselben Leiste besitzen. Mit allen ist das Voranschreiten möglich. Ist deine Position auf der Leiste gefragt, gilt nur dein am weitesten fortgeschrittener Marker.

Habt ihr alle euren letzten Einkommenszug durchgeführt, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat derjenige von euch mit den meisten Siegpunkten.

Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige beteiligte Spieler, der insgesamt die meisten Rohstoffe übrig hat. Besteht dann immer noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt. Ein toller finaler Punktestand sind 300 SP.

Deutsche Bearbeitung und Übersetzung:
Inga Keutmann

Lektorat:
Johannes Grimm, Gerhard Tischler, Bastian Winkelhaus

Vielen Dank an Christof Tisch für stets hilfreichen
Grafikrat und -tat!

©2019 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH,
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein

www.feuerland-spiele.de



Du kannst die gleiche Errungenschaft nicht mehrfach erfüllen. Bei der mittleren Errungenschaft können die beiden gestürzten Außenposten (durch Eroberung oder eine Falle) vom gleichen oder von unterschiedlichen Mitspielern sein. Für die rechte Errungenschaft gilt: Spielt ein Mitspieler eine Fallenkarte, wenn du versuchst die mittlere Insel zu erobern, erhältst du die Errungenschaft nicht.

FAQ

GOBELINKARTEN

EISENBahnMAGNAT: Für deine Nachbarn ist das Erfinden optional.

KAPITALISMUS: „Einkommen erhalten“ bezieht sich auf Schritt 4 (Erhalte Einkommen) eines Einkommenszuges.

SOZIALISMUS: Ignoriere dabei Spielermarker auf dem gleichen Feld wie dein Spielermarker.

ZEITALTER DER ENTDECKUNGEN: Der Spieler, der den Gobelin ausspielt, schreitet zuerst voran, gefolgt von den Mitspielern im Uhrzeigersinn. Erreicht jemand eine neue Stufe, erhält er das Wahrzeichen.

SONSTIGES

GEBIETSTEILE: Sollten euch die Gebietsteile ausgehen, mischt deren Ablagestapel.



STONEMAIER
GAMES

WIR DANKEN ALLEN, DIE UNS DURCH IHRE VORBESTELLUNG UNTERSTÜTZT HABEN!

Marcos Albarrán, Petra Alberti, Kathrin Apfelthaler, Dirk Artmann, Daniel Atorf, Cornelia Averwesser, Benjamin Bachmair, Tobias Bahr, Jürgen Bakker, Dennis Balcerowiak, Daniel Balzer, Sebastian Bauer, Rudolf Baumann, Uwe Baur, Marcus Bautze, Markus Bayer, Florian Bechler, Carsten Becker, Armin Becker, Rainer Bengs, Sebastian Bergmann, Marc Bertram, Kerstin Beß, Nils Block, Bastian Bluhmki, Michaela Blume, Michael Blumöhr, Simon Bödecker, Björn Bölter, Markus Böttcher, Stefan Bomhard, Thorsten Bornholz, Marco Boxberger, Harald Brachner, Olivier Braun, Ina Broß, Kai Broszeit, Tanja & Guido Brüxius, Roger Buchmeier, Peter Buck, Timo Bullinger, Dirk Busa, Fabian Christoph, Claudia und Guido Conen, Wilfried Cremer, Birgit Czeslik, Michael Dahlmann, Lars Dallmann, René Decker, Mathias Decker, Ernie Dembowski, Thomas Demmel, Michael Detzel, Dirk Diembeck, Marco Dirscherl, Udo Dölker, Markus Dörr, Stefan Dohr, Michael Domscheit, Oliver Donner, Petra Dorfmueller, Markus Drews, Manuel Drobeck, Stefan Drücker, Moritz Dudda, Verena Durst, Sebastian Eberle, Lothar Echelmeier, Sigurd Edelbrock, Lars Ehresmann, Jörg Ertl, Gregor F. Eschenbacher, Jürgen Eschmann, Adrian Fasslrunner, Jochen Fieke, Julian Fiemi, Wolfgang Fitting, Christian Flaschel, Lee Flückiger, Felix Földes, Alexander Föttinger, Jürgen Freund, Benjamin Freund, Stefan Friedhoff, Malte Frieg, Jörg Fritsch, Holger Fröhling, Jan Frömming, Enrico Fuchs, Sergej Galster, Boris Gavric, Frederik Geisler, Andreas Genter, Jens Giehl, Andreas Giese, Stefan Glück, David Goemans, Helmut Göttler, Andreas u. Gabriele Goltz, Christian Gomolka, Oliver Goralczyk, Oliver Graham, Jens Grefen, Martin Grimm, Daniel Gross, Ralf Groth, Roman Grünauer, Oliver Grünwald, Jan Gusewski, Max Guttek, Judith Häck, Sven Haegermann, Markus Hagemeyer, Liana & Björn Hailer, Michael Haller, Simone Halter, Markus Hamminger, Sven Hansen, Silke Hast, Hannes Hautz, Manuel Heidbreder, Tobias Heim, Stefan Hein, Beat Heiniger, Sascha Heitland, Jürgen Helle, Philipp Herrmann, Carsten Hess, Chris Hesse, Hendrik Hilleckes, Andreas Hiltl, Nils-Marten Hitzfeld, Thomas Hochfeld, Uwe Höbel, Josef Höfler, Johannes Höngen, Daniel Hörger, Markus Hoffmann, Stephan Hoffmann, Philipp Hoffmann, Barbara Hoffmann-Harteneck, Christian Hoppe, Yannick Horstmann, Gregor Huber, Leslie Jakstat, Martin Jestädt, Stefan Jürgens, Robin Junicke, Daniel Jurack, Ingo Kasprzak, Kirsten Kehnscherper, Jan Keller, Manuel Kellner, Sebastian Karl Kieser, Sevan Kirder-Krolzig, Sven Kirstein, Roman Klapper, Alexander Klatte, Maren Klausnitzer, Manuel Klein, Tobias Kleinschmidt, Christoph Klinkowski, Christian Klokkes, David Kluxen, Manfred Knuffmann, Manuel Koch, Dominik Koch, Fabian Koch, Michael Kiggel König, Jörg Königer, Johannes Kohler, Wolfram Konnopke, Sven Kopp, Björn Koppers, Fabien Koschmann-Chmiel, Martin Kosub, Markus Kowalczyk, Timo Krahl, Holger Kral, Daniel Krause, Dirk Krause, Lutz Kremers, Christian Krüger, Anja Ksoll, Kai Kühne, Michael Kühnlein, Nina Kuhnigk, Jan Kulmegies, Sacha Kym, Christian Lamm, Pamela Lampe, Martin Langenbacher, Florian Lechner, Jo Hanns Lehmann, Michael Lehnertz, Christopher Leist, David Liersch, Kevin Lorenz, Raimund Lingen, Michael Linßen, Boris Löbsack, Peter William Lohse, Jan Lorenzen, Joachim Lotz, Stefan Lüders, Priska Lüönd, Uli Luther, Kai Lutterbeck, Jürgen Mader-Focks, Johannes Maisch, Morten Malmbak, Andreas Manske, Alexander Marks, Bill Marquardt, Peter Marschall, Porira 685 Marti, Daniel Marzian, Sandro Massani, Michele Matera, Michael Mauß, Manuel May, Ronny Meck, Stephan Meilwes, Nico Meißner, Christian Meloth, Maurice Menke, Jacqueline Merk, Christoph Mesling, Thomas Methner, Die Meusels, Marco Mewes, Benedikt Meyer, Steffen Meyer, Frank Meyfarth, Kai Milke, Alexander Misar-Lauer, Sebastian Miska, Laszlo Molnar, Max Muthig, Matthias Nagy, Jochen Nemitz, Philipp Neumann, Kai Ninnemann, Daniel Nossal, Peter Oberkircher, Christian Ott, Tim Overbeck, Nicolai Pachulski, Platon Papageorgiou, Lisa Böttinger, Christian Passet, Torsten Pechoel, Niko Pennig, Danijel Pilic, Dennis Plechinger, Michael Plepis, Heike Pohl, Ayhan Polat, Robert Poleschny, Gisela und Björn Postler, Stephan Raulf, Martin Rebilas, Florian Rehders, Carsten Reich, Dirk Reichel, Viktor Reimer, Christopher Rein, Manfred Reinert, Christiane Reiningner, Christian Reintsch, Oliver Riedel, Christian Riesener, Christoph Rieskamp, Robin Rimkus, Simon Röder, Maximilian Römer, Oliver Romio, Sascha Rosengart, Christian Ruckh, Michael Rücker, Marcus Rüffer, Alexander Sack, Yusuf & Sabine Sahin, Agnieszka Sander, Florian Sander, Dimitrios Savvidis, Stefan Sbiegay, Daniel Schäpermeier, Michael Schalles, Thomas Schalles, Andreas Schauer, Thorsten Scheel, Hannah & Max Scheerbaum, Demian Scherer, Andre Scheurich, Christian Schilling, Silvie Schillow, Thomas Schlegel, Harald Schmiedel, Sven Schmitting, Marley Schneider, Andreas Schneider, Urban Schneider, Marc Schneider, Dirk Schnurr, Holger Schoel, Christian Scholten, Frank Scholtz, Michael Schreiber, Alina Schreier, Alexander Schröder, Henning Schröter, Jürgen Schuckebrock, Tim Schüle, Jasper Schüler-Dahlke, Sebastian Schüller, Steffen Schütte, Dieter Schuldt, Andreas Schulte, Daniel Schwering, Mario Schymura, Andreas Seeger, Dorit Seewald, Frank-Michael Seitz, Matthias Sept, Volker Siebeneich, Reiner Siegmund, Carola und Marcel Simannek, Stefan Simon, Eike Simon, Martina Sirch und Mike T. Ullmann, Stefan Smidt, Sven Sobert, Julian Söhlke, Tom Sommer, Marco Spatz, Oliver Sprinzl, Manuel Stahl, Christian Stahlhut, Kai Starck, Markus Steger, Sören Stegmann, Mario Steigerwald, Marc Steinheuer, Philipp Stockmann, Thomas Stöcklmeier, Martin Sträfling, André Strahl, Christoph Stratmann, Henrik Ströfer, Martin Stütz, Richie Sturm, Marco Stutzke, Michael Sulzbach, Andreas Tabel, Alexander Taker, Marko Tatge, Michael Taxacher, Dietrich Terasa, Alexander Theisen, Jean Pascal Thiessat, Sebastian Tiessen, Frank Tillmann, Petra Tischer, Anni & David Tobias, Mara und Florian Trabert, Jan Felix Trettow, Andreas Trieb, Kai Ullmann, Ramona Ullrich, Max Urban, Michael Urbanke, André Ustinovs, Dirk Vahlenkamp, Matthias van der Roost, Tobias Veltin, Hanno Villwock, Markus Vögeli, Tim Voetmann, Mario Volke, Denis Vollmer, Tom Voosen, Robert Vrsek, Stefan Wälker, Nico Wagner, Waldecker Spieletreff, Moritz Walz, Thomas Wecker, Matthias Weibler, Patrick Werner, Adina Werner, Klaus Wesely, Bernd Wiedemuth, Max Wieseler, Stefan Wigchers, Elisabeth Wilhelm, Daniel Winkelmann, Roland Winner, Michael Wißner, Michael Witt, Sandra Witte, Johannes Wolf, Kevin Wolf, Dominik Wolf, Ronny Woytowitz, Marco Wrenger, Thomas Wuchterl, Sascha Würz, Armin Wunder, Stefan Zappe, Eric Zimmer, Diana u. Benjamin Zimmermann, Steffen Zirkelbach

WEITERE STONEMAIER-SPIELE IM FEUERLAND VERLAG:



Mehr Informationen zu den Spielen findet ihr unter www.feuerland-spiele.de/spiele.php