



EIN SPIEL VON CATHERINE STIPPELL



NYCTOPHOBIA

D I E G E J A G T E N

SPIELZIEL

Eine finstere Nacht. Du frierst bis auf die Knochen. Siehst kaum, wo du bist. Oder herkommst. „Eine missglückte Spritztour“ ist die Untertreibung des Monats für die ausweglose Situation, in der du und deine Freunde euch befindetet.

Niemand wird euch jemals glauben. Solche Sachen passieren schließlich nur im Film. Oder?

Sag das mal dem Typen, der mit der Axt hinter euch her ist. Oder deinem Kumpel, der gerade noch der Schneide ausweichen konnte. Oder war das nur eine Magierin, die eure Wahrnehmung manipuliert hat?

In Nyctophobia versucht ihr, einem Axtmörder oder einer Magierin, die euch verfolgen, auszutricksen und zu entkommen. Dabei müsst ihr euch, ohne dass ihr etwas sehen könnt, auf dem Spielbrett orientieren und euer Auto finden, um es lebend aus dem Wald zu schaffen.

Bis zu vier Spieler tragen Dunkelbrillen und treten gegen den einen Spieler an, der in die Rolle des Jägers schlüpft. Der Clou: Nur der Jäger kann die Situation sehen – die Gejagten müssen sich per Tastsinn, Erinnerung und Kommunikation zurechtfinden!

SPIELMATERIAL

- | | | |
|----------------------------------|-----------------------|--------------------------------|
| • 1 3D-Spielbrett mit 64 Löchern | • 1 Autofigur | • 9 Lebenspunkte |
| • 4 Dunkelbrillen | • ca. 40 Baumreihen | • 6 Charakterkarten |
| • 4 Spielfiguren „Gejagte“ | • 7 Steinplättchen | • 12 Aktionskarten „Axtmörder“ |
| samt 4 zugehörigen Karten | • 1 Wundenplättchen | • 12 Aktionskarten „Magierin“ |
| • 1 Spielfigur „Jäger“ | • 1 Geräuschplättchen | • 4 Kompasskarten |

(Von einigem Material kann auch etwas mehr vorhanden sein als angegeben.)

DIE ROLLEN

Gejagte: Die Gruppe von 2-4 Spielern mit Dunkelbrillen auf der Suche nach dem Auto und damit der Möglichkeit zur Flucht.

Jäger: Der eine Spieler, der alles sehen kann und gegen die Gejagten arbeitet, um ihre Flucht aus dem Wald zu verhindern.

SPIELVORBEREITUNG

Jäger



Wählt einen Spieler, der den Jäger spielt. Dieser Spieler sucht sich eines der Aktionskarten-Sets aus (Axtmörder oder Magierin) und behält diese Rolle bis zum Spielende. Für die erste Partie empfehlen wir den Axtmörder.

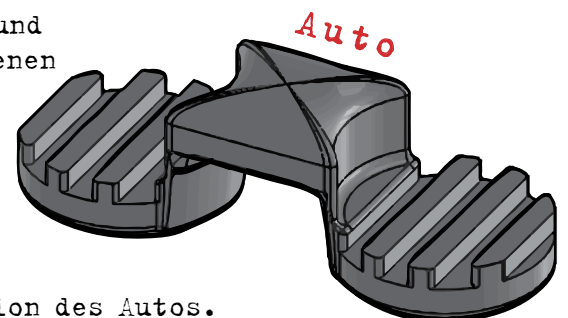
Alle anderen sind Gejagte. Jeder von ihnen erhält 1 Dunkelbrille, 1 Stein, 2 Lebenspunkte, 1 Spielfigur samt zugehöriger Karte sowie eine Charakterkarte. Startspieler ist der Spieler links vom Jäger.

Die Gejagten dürfen nicht sehen, wie der Jäger das Spielbrett vorbereitet. Sie sollten vorher ihre Dunkelbrillen aufsetzen. Auch während des Spiels dürfen sie niemals ohne Dunkelbrille auf das Spielbrett schauen. Sollte ein Gejagter aufstehen müssen, verständigt euch entsprechend, damit das Spielbrett ungesehen bleibt. Wird das Spielbrett gesehen, schadet das dem Spielerlebnis aller Mitspieler. Gejagte sollten auch nicht versuchen, an den Brillenrändern vorbei einen Blick auf das Spielbrett zu erhaschen.



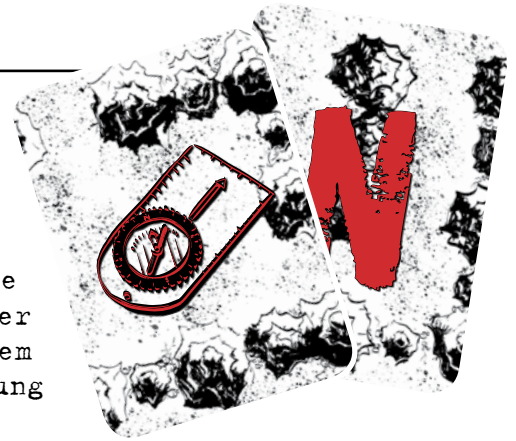
Haben alle Gejagten ihre Dunkelbrillen aufgesetzt, bereitet der Jäger geheim das Spielbrett vor; dabei kann er einem der vorgeschlagenen Szenarien (S. 10-11) oder seiner eigenen Fantasie folgen. Dann legt er die vier Kompasskarten in korrekter Abfolge (N, O, S, W) um das Spielbrett herum und vergewissert sich, dass alle Spieler wissen, wo welche Richtung ist.

Der Jäger platziert nun alle Spielfiguren der Gejagten und das Auto auf dem Spielbrett – bei einem der vorgeschlagenen Szenarien auf die dort angegebenen Stellen, sonst nach eigenem Ermessen. Er nimmt sein gewähltes Aktionskarten-Set, mischt die Karten und zieht 2 davon. Außerdem platziert er einen Stein weniger als Gejagte mitspielen in beliebige Löcher des Spielbretts. Abschließend nennt er den Gejagten eine Himmelsrichtung (Nord, Ost, Süd, West) als ersten Hinweis auf die Position des Autos.



HIMMELSRICHTUNGEN

Während des Spiels wird sehr oft über die vier Himmelsrichtungen Nord, Ost, Süd, West kommuniziert, die den Seiten des Spielbretts entsprechen. Bei der Ausführung von Bewegungen sollte die Richtung stets deutlich angesagt werden. Als Hilfe für den Jäger liegen die Kompasskarten rund um das Spielbrett. Vergessen seine Mitspieler, wo welche Richtung ist, oder fragen nach einer Richtung, klärt der Jäger sie eindeutig darüber auf, indem er Hinweise im realen Raum gibt (z. B. „Norden ist Richtung Küche, Osten in Richtung Tür“).



KOMMUNIKATION UNTER DEN GEJAGTEN

Kommunikation ist extrem wichtig, um als Team zu gewinnen. Die Gejagten sind überall verteilt, verloren im nächtlichen Wald. Niemand weiß, wo er ist – oder wo es zum Auto geht. Besprecht daher euren Plan, z. B. wer in welchem Teil des Spielbretts sucht oder wer Geräusche macht, um den Jäger von einem verletzten Freund abzulenken. Gebt immer genau an, in welche Richtung ihr euch bewegt, was ihr um euch herum ertastet, warum ihr diese Richtung wählt usw. Alles um euch herum ist wichtig: Baumreihen, eine Kante des Spielbretts, Sackgassen oder Steine; solche Informationen helfen allen Gejagten. Versucht euch zu erinnern und entwickelt gemeinsam nach und nach eine Vorstellung vom labyrinthischen Wald.

Ohne Kommunikation bleibt ihr für immer Nacht, Wald und Jäger ausgeliefert.

SPIELWEISE DES JÄGERS



Als Jäger spielst du eine besondere Rolle. Du arbeitest zwar gegen die Gejagten, hast aber auch die Verantwortung für den Spielverlauf und solltest dafür sorgen, dass alle ihren Spaß haben. Sei also ruhig ein überzeugender Jäger, indem du deine Mitspieler verhöhnt und dich gruselig aufführst. Genieße es, einmal der Böse sein zu dürfen. Du darfst um den Tisch herumlaufen, Geräusche machen und deine Mitspieler erschrecken. Überschreite dabei aber bitte keine persönlichen Grenzen, bei denen der Spaß aufhört.

Hilf auch Mitspielern, die Schwierigkeiten mit den Spielregeln oder Himmelsrichtungen haben. Sie sehen nichts und sind auf dich angewiesen. Du jagst sie zwar in der Geschichte, aber in der Realität willst du eine faire Partie spielen.



Je nachdem, wie sich die Gejagten schlagen, kannst du ihnen entweder noch eine Chance geben und das Spielende hinauszögern, oder sie von ihrem Leiden befreien und dem Irrsinn ein rasches Ende bereiten. Dieses Spiel funktioniert sehr anders als andere, und eine nicht-optimale Spielweise kann zu einem besseren Erlebnis für die gesamte Gruppe führen.

SPIELZIEL

Die Gejagten versuchen, durch Zusammenarbeit das Auto zu finden, das irgendwo verborgen im Labyrinth des Waldes auf sie wartet. Hat ein Spieler das Auto gefunden, funkt er Hilfe an und alle Gejagten werden gerettet. Um dieses Ziel zu erreichen, ist eine gute gemeinsame Erinnerung vonnöten, vor allem daran, wo schon nach dem Auto gesucht wurde.



SPIELENDENDE

Das Spiel geht über mehrere Runden, bis eine der Endbedingungen erfüllt ist:

Sieg der Gejagten: Das Auto wurde gefunden und die Aktion „Hilferuf“ ausgeführt. Alle Spieler überleben, wenn sie die darauffolgende Runde überstehen – also bis jeder Spieler inklusive des Auto-Finders noch einmal am Zug war.

Sieg des Jägers: Ein Spieler verliert seinen letzten Lebenspunkt.

ZUGREIHENFOLGE

Beginnend mit dem Startspieler (links vom Jäger) sind alle Gejagten im Uhrzeigersinn am Zug. Der Jäger ist zwischen ihnen am Zug, je nach Spieleranzahl unterschiedlich oft:

- 3 oder 4 Spieler: Der Jäger ist jeweils am Zug, nachdem ALLE Gejagten am Zug waren.
- 5 Spieler: Der Jäger ist immer nach ZWEI Gejagten am Zug. Die Reihenfolge ist also: Gejagter 1, Gejagter 2, Jäger, Gejagter 3, Gejagter 4, Jäger, ...

ZUG EINES GEJAGTEN

Als Gejagter streckst du zu Beginn deines Zuges vorsichtig deine Hand aus, sodass der Jäger deine Finger zu deiner Spielfigur führen kann (als Erinnerung für den Jäger liegt vor jedem Gejagten die entsprechende Spielfigurkarte).

Umgebung untersuchen

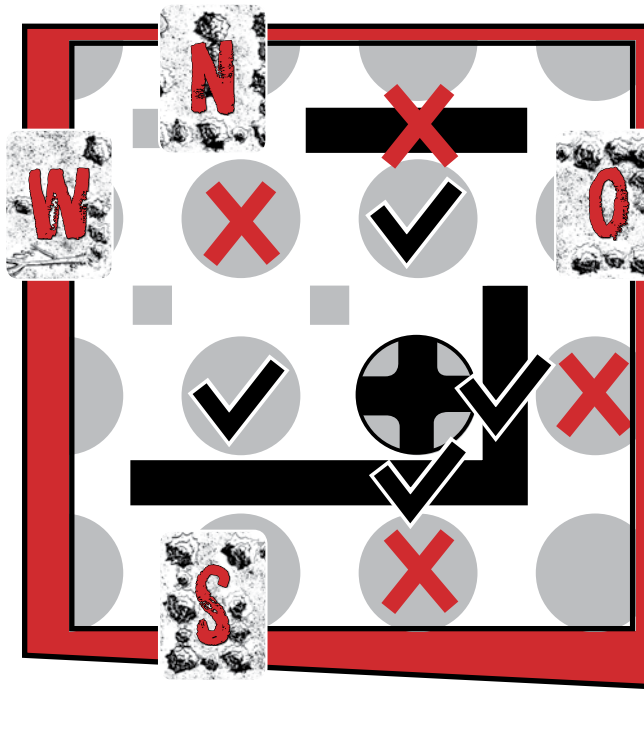
Nun suchst du mit deinen Fingerspitzen die direkte Umgebung deiner Spielfigur ab – ein Feld (Loch) in jede der vier Richtungen waagerecht und senkrecht, nicht aber diagonal. Stehen Bäume im Weg, darfst du nicht hinter ihnen weitertasten. Fühlst du etwas (Stein, Baumreihe, einen anderen Gejagten, das Auto etc.), sagt dir der Jäger, was es ist.

Bewegung

Als Gejagter **musst** du 2 Felder in deinem Zug gehen. Du bewegst dich Feld für Feld waagerecht oder senkrecht weiter, nicht aber diagonal. Durch Baumreihen oder andere Spielfiguren kannst du nicht „hindurchgehen“. Betrittst du ein Feld mit einem Stein, hebst du diesen automatisch auf und legst ihn vor dir ab.

Nach dem ersten Bewegungsschritt **darfst** du zunächst erneut die Umgebung untersuchen, bevor du dich entscheidest, wohin der zweite Schritt gehen soll. Ebenso **darfst** du nach dem zweiten Schritt die Umgebung untersuchen.

Gerätst du irgendwann während der Bewegung waagerecht oder senkrecht direkt neben den Jäger, endet deine Bewegung sofort und es findet ein Kampf statt (siehe Seite 7).



BEISPIEL: UMGEBUNG UNTERSUCHEN

Du ertastest ein freies Feld im Norden und Westen, während sich im Osten und Süden Bäume befinden.

Du darfst NICHT diagonal tasten oder weiter entfernte Felder untersuchen. Auch jenseits der Bäume im Osten und Süden darfst du nicht weitertasten.



Aktionen

Als Gejagter **darfst** du 1 Aktion vor oder nach deiner Bewegung ausführen, nicht aber währenddessen.

Rennen: Bewege dich 1 zusätzliches Feld weiter. Du darfst nach einer Aktion „Rennen“ **nicht** die Umgebung untersuchen.

Verstecken: Stelle deine Spielfigur auf den Kopf. Bis zu deinem nächsten Zug bist du nicht Teil des Spielgeschehens. Du darfst nicht eingreifen und nichts betrifft dich – auch ein Kampf ist unmöglich. Du darfst nicht sprechen; tust du es doch, sagt der Jäger an, dass du nicht mehr versteckt bist, stellt deine Spielfigur wieder aufrecht und legt das Geräuschplättchen auf deine Spielfigur.

Dein nächster Zug beginnt damit, dass du nicht mehr versteckst bist und du deine Spielfigur wieder aufrecht stellst. Stehst du in diesem Moment direkt neben dem Jäger, findet sofort ein Kampf statt (siehe Seite 7).

Hinweis: Du darfst dich nicht mehr verstecken, sobald ein beliebiger Spieler die Aktion „Hilferuf“ ausgeführt hat.

Hinweis: Du darfst dich nur NACH deiner Bewegung verstecken.

Stein werfen: Wenn du einen Stein hast, gibst du an, in welche Richtung du ihn werfen willst. Steine fliegen in gerader Linie bis zum nächsten Hindernis (Baumreihe, Auto, Spielfigur oder Spielfeldrand). Der Jäger sagt an, wie weit der Stein geflogen ist und was er getroffen hat.

Geräusch



Der Jäger legt das Steinplättchen und das Geräuschplättchen in das entsprechende Feld.

Trifft der Stein den Jäger, muss er möglichst 2 Schritte zurückweichen, in Flugrichtung des Steins. In seinem nächsten Zug darf der Jäger nur 1 Schritt machen, wenn er eine Bewegung ausführt. Zur Erinnerung daran legt er das Wundenplättchen auf seine Spielfigur. Spezialfähigkeiten auf der Charakterkarte des Jägers bleiben unverändert; nur die Bewegung ist auf 1 Schritt begrenzt.

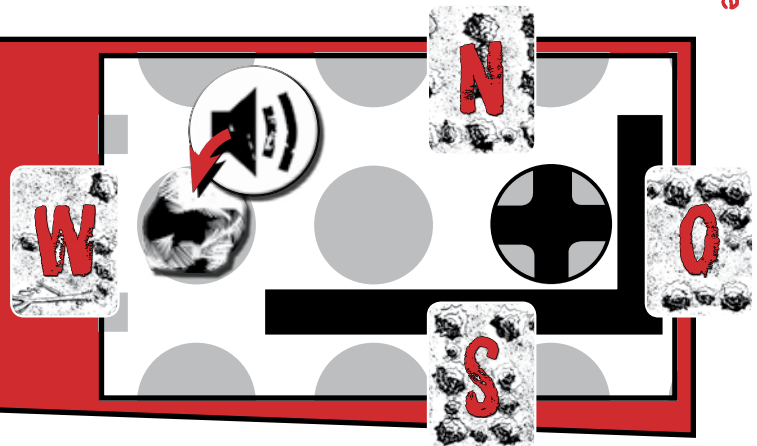
Trifft der Stein einen anderen Gejagten, muss dieser Spieler 1 Lebenspunkt abgeben. Er kann danach zurückweichen (siehe Seite 8) und sich verstecken.



Jäger-Wunde

BEISPIEL: STEIN WERFEN

Molly sagt an, dass sie einen Stein nach Westen wirft. Der Jäger nimmt ihr Steinplättchen und sagt: „Der Stein fliegt zwei Felder nach Westen und trifft dann auf den Spielfeldrand.“ Er legt das Steinplättchen und das Geräuschplättchen dort ab.



Hilferuf: Spezielle Aktion, um das Spielende einzuläuten. Wenn du am Zug bist und deine Spielfigur sich im Auto befindet, kannst du die Aktion „Hilferuf“ ausführen und damit das Spielende einläuten. Jeder Gejagte muss nun noch eine Runde überleben – also bis du (als derjenige, der den Hilferuf abgesetzt hat) das nächste Mal am Zug warst.

Hinweis: Gejagte können sich nicht mehr verstecken, sobald der Hilferuf abgesetzt worden ist.

DER JÄGER-ZUG

Als Jäger wählst du eine deiner beiden Handkarten und handelst sie ab. Danach legst du sie aufgedeckt auf deinen Ablagestapel und ziehst wieder auf 2 Karten nach. Ist dein Zugstapel aufgebraucht, mische deinen Ablagestapel zu deinem neuen Zugstapel.

Viele Karten haben eine „Geräusch“- und eine „Kein Geräusch“-Aktion. Welche du davon ausführst, hängt davon ab, ob zu dem Zeitpunkt das Geräuschplättchen auf dem Spielbrett liegt oder nicht.

Hinweis: Einige Karten haben nur eine Aktion – unabhängig vom Geräuschplättchen (davon abhängige Bewegungsregeln gelten dennoch).

Einige Karten haben einen Abschnitt HINWEISE, der den Jäger anregen soll, seine Rolle voll auszuspielen und mit den Gejagten zu interagieren.

JÄGER-BEWEGUNG

Liegt das Geräuschplättchen auf dem Spielbrett, musst du dich als Jäger auf dem kürzesten Weg dorthin bewegen. Gibt es mehrere gleich lange Wege dorthin, hast du die Wahl. Bewegst du dich auf das Feld mit dem Geräuschplättchen, entferne es vom Spielbrett und bewege dich ggf. weiter (dann nach den Bewegungsregeln ohne Geräusch).

Hinweis: Einige Karten erlauben dem Jäger spezielle Bewegungsaktionen, die Vorrang vor dieser Regel haben. Texte auf Karten haben immer Vorrang vor den normalen Spielregeln.

MERKMALE EINER AKTIONSKARTE DES JÄGERS

- 1 Bezeichnung der Karte.
- 2 Was der Jäger den Gejagten gegenüber äußern kann, um die Interaktion und sein Rollenspiel zu verstärken.
- 3 Handle den oberen Abschnitt ab, wenn das Geräuschplättchen auf dem Spielbrett liegt.
- 4 Handle den unteren Abschnitt ab, wenn das Geräuschplättchen nicht auf dem Spielbrett liegt.

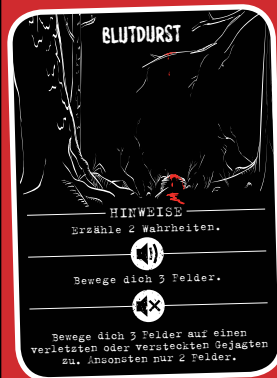


Spielst du als Jäger eine Karte aus, die dir eine weitere Bewegung erlaubt, als du brauchst, um den nächsten Gejagten zu erreichen, bewege dich nur so weit bis du direkt neben ihm stehst.

Liegt das Geräuschplättchen nicht auf dem Spielbrett, muss sich deine Spielfigur auf kürzestem Weg in Richtung des nächsten Gejagten bewegen. Sind mehrere Gejagte gleich weit entfernt, hast du die Wahl.

Hinweis: Sollten die Bewegungsregeln einmal unterschiedlich interpretierbar sein, lege die Regeln stets zum Vorteil der Gejagten aus.

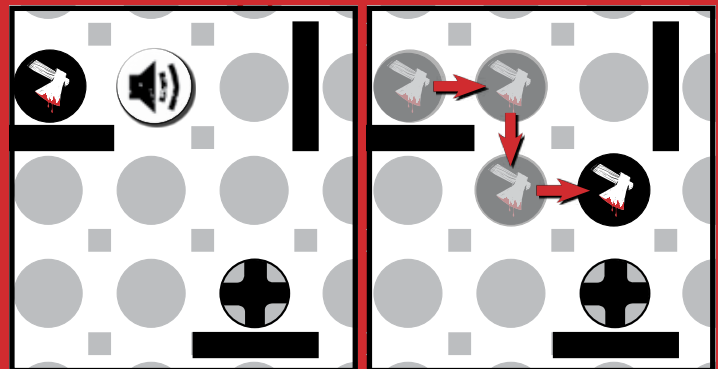
BEISPIEL: JÄGER-BEWEGUNG



Du spielst **BLUTDURST** aus, während das Geräuschplättchen ausliegt.

Du bewegst dich 1 Feld in dessen Richtung. Du erreichst das Plättchen und entfernst es vom Spielbrett.

Du gehst die übrigen 2 Felder auf den nächsten Gejagten zu. Es kommt zum Kampf.



KAMPF

Es kommt **immer sofort** zum Kampf, wenn sich der Jäger unmittelbar waagerecht oder senkrecht neben einem Gejagten befindet.

Hinweis: Befindet sich ein Hindernis (wie eine Baumreihe) zwischen den beiden Spielfiguren, oder ist der Gejagte versteckt, kommt es nicht zum Kampf.

1. Verletzung: Der Gejagte muss 1 Lebenspunkt abgeben und der Jäger gibt die Richtung an, in der er sich zum Gejagten befindet.

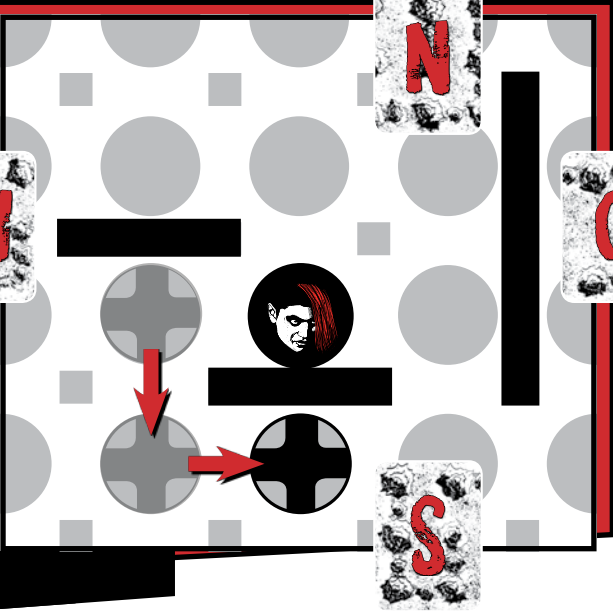
2. Gegenangriff: Hat der Gejagte einen Stein, **darf** er mit diesem nach dem Jäger werfen. In diesem Fall muss der Jäger seine Spielfigur möglichst 2 Felder vom Gejagten entfernen – so weit wie bei einem Steinwurf. Der Jäger legt das Wundenplättchen auf seine Spielfigur. In seinem nächsten Zug darf er sich nur 1 Feld weit bewegen, seine Spezialfähigkeiten sind aber unberührt.

3. Zurückweichen: Der Gejagte weicht 1 oder 2 Felder zurück und darf sich verstecken. Er darf vor und nach jedem Schritt die Umgebung untersuchen, wie bei einer normalen Bewegung (siehe Seite 5). Zusätzlich darf er sich danach verstecken. **Hinweis:** Als Folge eines Kampfes dürfen sich Gejagte verstecken, auch wenn der Hilferuf bereits abgesetzt wurde.

4. Kampfende: Das Geräuschplättchen wird vom Spielbrett entfernt (falls vorhanden). Der Zug des aktiven Spielers ist beendet.

BEISPIEL: ANGRIFF DES JÄGERS

KAMPF: Molly muss zu Beginn ihres Zuges aus dem Versteck kommen und befindet sich neben dem Jäger. Der Jäger sagt an, dass sie angegriffen wird. Sie gibt 1 Lebenspunkt ab, zum Glück hat sie noch einen weiteren übrig. Da sie keinen Stein zum Werfen hat, weicht sie 2 Felder zurück, versteckt sich und beendet damit ihren Zug.



Sonderfall beim Gegenangriff

Würde der Jäger beim Zurückweichen aufgrund eines Gegenangriffs auf ein Feld **unmittelbar neben einem weiteren Gejagten geraten**, weicht er nur so weit zurück, dass diese Situation nicht entsteht.

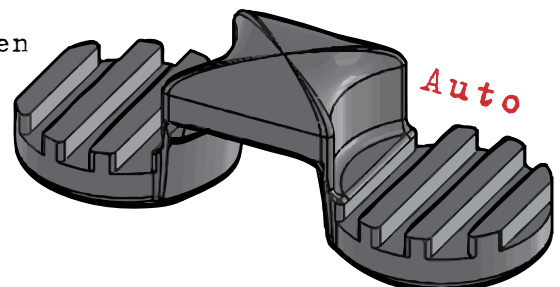
TOD

Sobald ein Gejagter seinen letzten Lebenspunkt abgeben muss, endet das Spiel sofort und der Jäger hat gewonnen.

DAS AUTO

Das Auto ist eine spezielle, vom Jäger im Geheimen platzierte Figur, die zwei benachbarte Felder belegt.

Der Jäger darf nicht ins Auto steigen, aber Spielfiguren angreifen, die darin sitzen. Gejagte können Steine aus dem Auto hinauswerfen, aber nicht hinein – trifft ein Stein das Auto, werden Stein- und Geräuschplättchen auf das Feld davor platziert. Befinden sich Gejagte im Auto, werden sie von diesem Stein nicht getroffen.



SPIELEND

Das Spiel endet, sobald eine dieser Bedingungen zutrifft:

a) Ein Gejagter im Auto führt die Aktion „Hilferuf“ aus und alle Gejagten überleben die nächste Runde (bis der Spieler, der den Hilferuf abgesetzt hat, erneut am Zug war). Die Gejagten sind entkommen und gewinnen das Spiel.

ODER

b) Ein Gejagter verliert alle Lebenspunkte. Der Jäger gewinnt die Oberhand, während die Gejagten alle Hoffnung verlieren – und das Spiel.

VARIANTEN

EINFACHER JÄGER

Die Aktionskarten werden nicht verwendet. Der Jäger bewegt sich einfach 2 Felder weit, wenn er am Zug ist. Liegt das Geräuschplättchen auf dem Spielbrett, muss er sich darauf zubewegen. Ansonsten bewegt er sich in Richtung des nächsten Gejagten. Dies macht das Spiel einfacher für Einsteiger, die das Spiel noch nicht kennen.

BESCHREIBUNG DER CHARAKTERE



Pfadfinder

Beim Untersuchen der Umgebung darfst du ein weiteres Feld in jede Richtung (außer diagonal) ertasten.



Boxer

Du kannst auch ohne Stein einen Gegenangriff ausführen.

Führst du allerdings einen Gegenangriff mit Stein aus, muss der Jäger möglichst 3 Felder zurückweichen.



Cheerleader

Bist du am Zug, darf ein anderer Gejagter statt dir eine Aktion ausführen. Deine Bewegung **musst** du dennoch ausführen.



Tollpatsch

Nachdem du ein Feld verlassen hast, darfst du dort das Geräuschplättchen platzieren.



Sprinter

Beim Rennen oder Zurückweichen **darfst** du dich 1 zusätzliches Feld weit bewegen.



Kletterer

Anstelle der zwingenden Bewegung oder eines normalen Zurückweichens im Kampf **darfst** du über eine benachbarte Baumreihe springen. Das Geräuschplättchen wird auf dein Ausgangsfeld gelegt. Ist dieser Sprung nicht möglich, weil das Zielfeld besetzt ist, muss der Jäger dies mitteilen, nicht aber durch wen (Jäger/Gejagter).

Hinweis: Der Kletterer kann eine Baumreihe nicht überspringen, wenn das Zielfeld von einer Spielfigur besetzt ist.



STOPP!

AB HIER NUR
FÜR DEN JÄGER

SYMBOLE



Startposition
des Jägers



Startpositionen
der Gejagten



Platziere
Steine,
1 weniger
als Gejagte

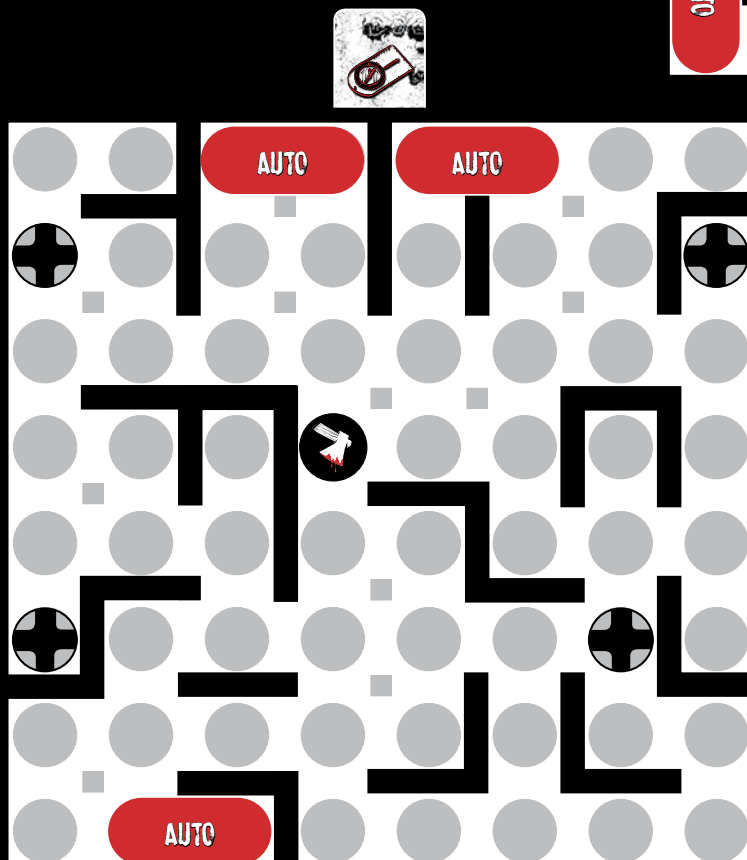
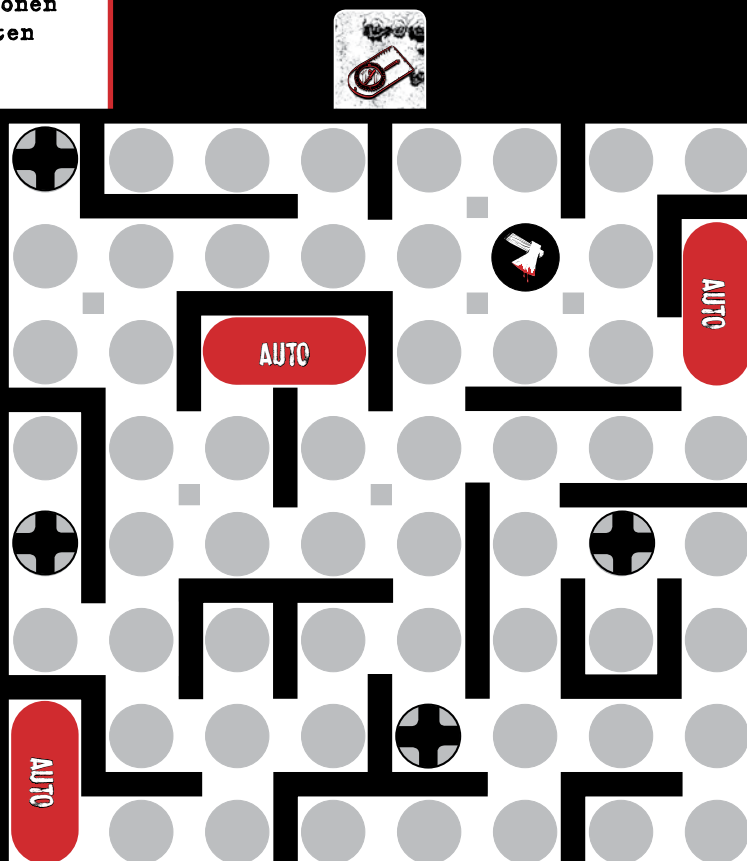
AUTO

Auto

Baumreihen

SZENARIO EINS

Es war ein total lustiger
Camping-Ausflug, bis dieser Irre
aufgekreuzt ist ...



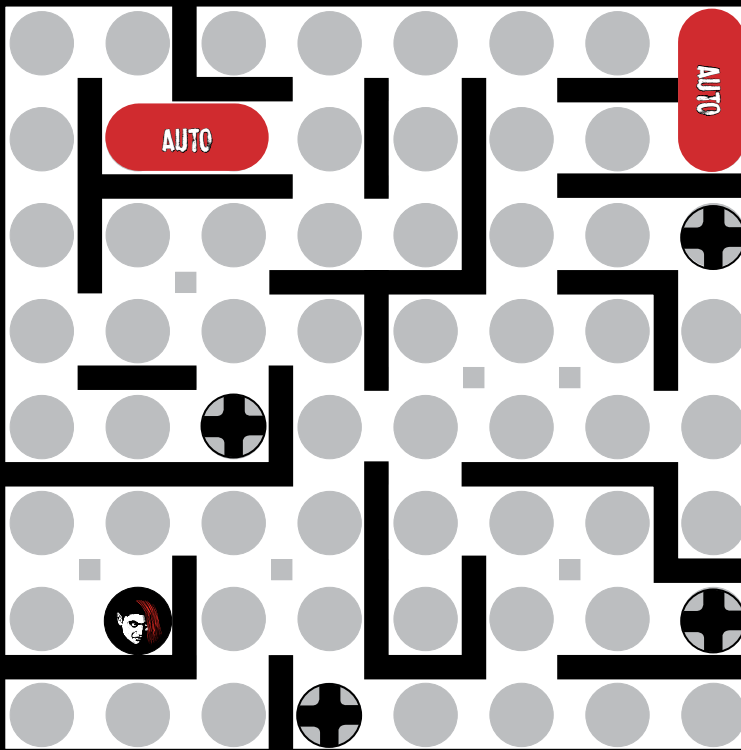
SZENARIO ZWEI

Ich schwöre, ich hab den Wagen
da drüben abgestellt. Wo sind
denn die anderen? Wieso sind wir
überhaupt getrennt? Und wer ist
dieser durchgeknallte Typ?



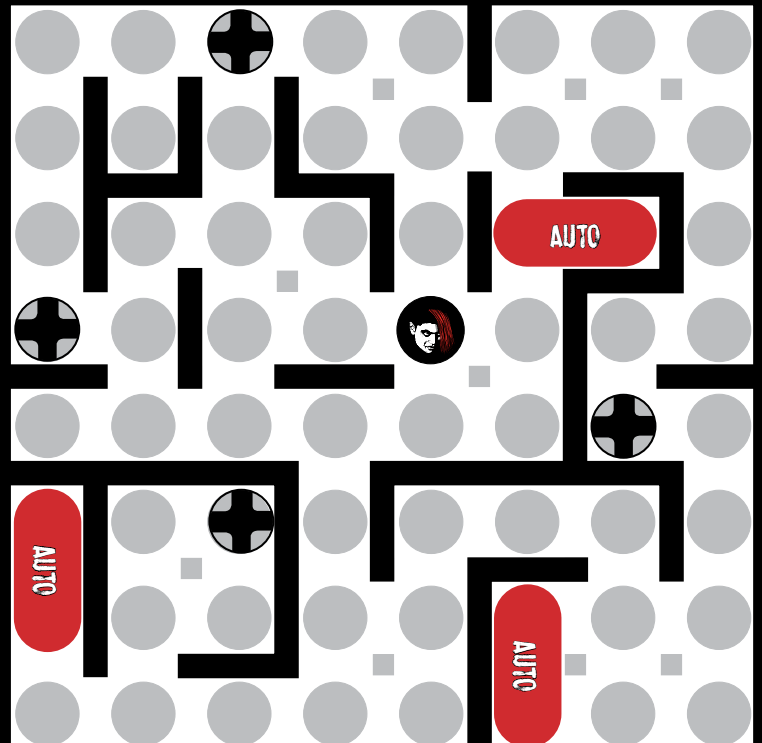
SZENARIO DREI

Sie kam zu unserem Lagerfeuer und schien total normal. Dann sahen wir alle irgendwelche Sachen. Bäume bewegen sich eigentlich nicht so ... und alles, was ich höre, ist ihr Lachen.



SZENARIO VIER

Das ergibt echt keinen Sinn. Grad eben war noch kein Nebel da. Und das Auto direkt hier. Wo bin ich? Wer bin ich?



MEHR SZENARIEN GEFÄLLIG?

Hier gibt's mehr Vorschläge:

www.PandasaurusGames.com/nyctophobia-maps/

ODER scanne den QR-code. Fröhliche Jagd!

SPIELABLAUF

ZUG EINES GEJAGTEN

- 1) Umgebung untersuchen
- 2) 2 Felder bewegen (nach jedem Schritt „Umgebung untersuchen“ möglich)
- 3) Optional: 1 Aktion vor oder nach der Bewegung:
 - a) Rennen
 - b) Verstecken
 - c) Stein werfen

ZUG DES JÄGERS

- 1) 1 Aktionskarte ausspielen
- 2) Karte abhandeln
 - a) Je nach „Geräusch“ oder „Kein Geräusch“ entsprechende Aktion ausführen.
 - b) Wenn sich der Jäger bewegt:
 -  Auf dem kürzesten Weg Richtung Geräuschplättchen.
 -  Auf dem kürzesten Weg auf den nächsten Gejagten zu.
 - Darf sich nie auf das Auto bewegen
- 3) Auf 2 Karten nachziehen

CREDITS

Autorin: Catherine Stippell (@playnyctophobia)

Produktentwicklung: Nathan McNair (@Pandasaurusgame) / Molly Wardlaw

Redaktion: Jon Gilmour (@JonGilmour)

Illustrationen / Grafikdesign: Peter Wocken (@peterwocken / www.BoardGame.design)

Spielregel: Ian Zang (@IanZangDesign), Travis Hill (@travisdhill)

Tiefziehteil-Design: Noah Adleman (@GameTrayz)

Verlag: Pandasaurus Games (@Pandasaurusgame)

Besonderer Dank:

- Micheal Conway - Mein blinder Onkel. Ohne ihn gäbe es Nyctophobia nicht. (CS)

Testspieler: Kristine Stewart, Neil Sullivan, Karina Sinha, David Delrie, Brent Merkle, Michael Newhouse-bailey, Jamie Gilmour, Ian Moss, Julia Vasquez, Travis Magrum, Jim Schoch, Curtis Clark, Kelsey Clark, Jennifer Buehler, Tony Graham, Aiden Graham, Nicholas Rausch, Casey Allman, Megan Allman

Übersetzung: Daniel Danzer

Lektorat: Sebastian Wenzlaff



WWW.PANDASAUROSGAMES.COM

©2018 Pandasaurus Games.
Alle Rechte vorbehalten.

 Peter Wocken
DESIGN

Game
Trayz