Flamecraft

DRAGONS & DRAGONS



Spielanleitung

Willkommen zurück!

Seit einiger Zeit wird der Stadt neues Leben eingehaucht. Bisher unbekannte Drachen sind eingekehrt, neue Orte beleben die Stadt und ein bisher unbekannter Weg, Verzauberungen zu verstärken, machen euch mächtiger als je zuvor! Die Dualindwürmer haben schon viel erlebt und sind besonders begabt. Diese knuffigen Doppel–Drachen vereinen immer zwei Drachenarten und mit ihren einzigartigen Fähigkeiten lassen sie die Stadt neu aufblühen. Wo wirst du sie einsetzen?

Erweitert die Stadt mit neuen Orten und neuer Magie! Die Spielwiese stellt ihre Spieletische bereit, an denen immer gleich zwei Werkeldrachen Platz finden, um sich zu duellieren und ihre Feuerfähigkeiten zu zeigen. Und erst kürzlich wurde unweit der Schrein einer Legende entdeckt. Dieser Ewige Schrein lehrt euch, wie ihr eure Verzauberungen entflammen könnt. Nicht zuletzt wurde zur Freude aller Drachen der Park zum Drachengrün umgebaut. Nun ist es an euch, neue Freunde kennenzulernen und die fantastischen Orte für euch zu entdecken. Nur so können euer Ruhm und die Welt von Flamecraft weiter wachsen!



Inhaltsverzeichnis

3 Spielmaterial
4 Spielübersicht
6 Drachengrün
7 Der Ewige Schrein
10 Dualindwürmer
14 Spielwiese
16 Neue Gefährten
18 Solomodus

5 DUALINDWURM-SPIELHILFEN



1 DRACHENGRÜN-SPIELMATTE



Spielmaterial



15 DUALINDWURM-KARTEN



6 ABENTEURER-WERKELDRACHEN



1 DER-EWIGE-SCHREIN-KARTE



18 SCHUPPEN-KARTEN



1 SCHMUCK-DRACHE



6 GEFÄHRTEN-KARTEN



1 SOLO-GEFÄHRTENKARTE



1 LADENKARTE (SPIELWIESE)



1 SOLO-SPIELHILFE

Spielübersicht

SPIELAUFBAU

Tausch-Regel: ***Es gibt eine neue Regel****, die auch für das Spiel ohne die Module gilt: Werkeldrachen, die getauscht werden (–Drachen und einige Dualindwürmer),* ***dürfen nicht mit Drachen im selben Laden getauscht werden****.*

Der Werkelstapel

Noch mehr süße Werkeldrachen strömen in die Stadt! Da sich die Anzahl der Werkeldrachen durch diese Erweiterung erhöht, setzt ihr unterschiedlich viele Sets ein, um die Stadt nicht zu überfluten. Ein Drachenset besteht immer aus 6 Werkeldrachen mit je 1 jeder Art (, , , , und).

Nutzt folgende Anzahl an Sets, je nach Personenzahl:

2 P  *4 Sets, also* ***24 Drachen***

3 P  *5 Sets, also* ***30 Drachen***

4-5 P  *6 Sets, also* ***36 Drachen***

Das Spiel verlängern

Wenn ihr ein längeres Spiel wollt, fügt einfach noch 1 weiteres Set hinzu, ohne eins zu entfernen. Wir empfehlen, nie mehr als 1 Set hinzuzufügen, aber ihr könnt noch problemlos ein Team Dualindwürmer hinzufügen!

Die Abenteurer!

In Dragons & Dragons ist ein neues Set Werkeldrachen enthalten (und ein Schmuckdrache)! Diese Drachen wollen die Welt erkunden, aber haben noch vorher Halt in eurer Stadt gemacht! Ihr könnt sie dem Werkelstapel hinzufügen – beachtet dabei aber die Gesamtzahl der Werkeldrachen (siehe Auflistung links).



Module

Dragons & Dragons besteht aus fünf unterschiedlichen Modulen, die euer bisheriges Flamecraft–Erlebnis verändern. Ihr könnt sie unterschiedlich kombinieren. Entscheidet euch einfach beim Spielaufbau, mit welchen Modulen ihr spielen wollt.

Zwar könnt ihr dabei mehr als ein Modul einbringen, ab drei Modulen könnte es jedoch ganz schön chaotisch werden. Für einige der Module benötigt ihr ein zusätzliches Set Werkeldrachen. Nehmt dafür einfach ein beliebiges Set hinzu (z. B. die Abenteurer aus dieser Erweiterung).

DRACHENGRÜN:

Eine neue Version des Parks.



SPIELWIESE:

Ein neuer Startladen mit coolem Effekt!



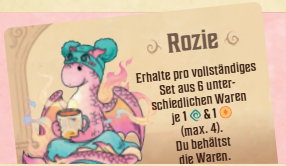
DER EWIGE SCHREIN:

Verbessere deine Verzauberungen!



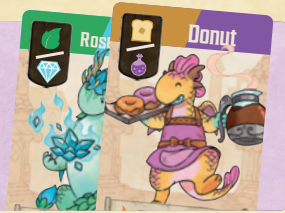
GEFÄHRTEN:

Neue Freunde mit Einmalfähigkeiten.



DUALINDWÜRMER:

Diese neue Drachenart kommt mit ganz neuen Feuerfähigkeiten





Schmucke Punktzahlen

Spielt ihr mit den Modulen, könnt ihr sehr viel höhere Punktzahlen erreichen.

Drachengrün

Mit diesem Modul wird der bisherige Park ersetzt.

Aufbau

1. Überdeckt mit der Drachengrün–Spielmatte den Park.
2. Deckt die 5 obersten Karten vom Werkelstapel auf und platziert sie offen im Drachengrün.

Hinweis: *Das Drachengrün mit Dualindwürmer zu kombinieren kann zu einem chaotischen Spiel führen.*

Erklärung

Ein Mal pro Zug darfst du, wenn du einen Drachen aus dem Park ziehen solltest, stattdessen die Feuerfähigkeit von 1 der offenen Drachen im Drachengrün nutzen. Alle Drachen, die du danach in deinem Zug ziehen darfst, ziehst du wie üblich, statt die Feuerfähigkeit zu nutzen.

BEISPIEL:

Anja verzaubert einen Laden. Dadurch erhält sie 4 ♥ *und einen Drachen. Aber statt den Drachen zu ziehen, entscheidet sie sich für den Effekt vom Drachengrün und nutzt die* 🔥 *von* Nessel *(A).* Nessel *wird durch ihre Fähigkeit mit* Eisenherz *(B) getauscht. Anja nimmt sich dann durch die Fähigkeit von* Eisenherz *2 Waren von* Serrano *(C). Später im Zug nutzt Anja die Fähigkeit eines* 🟨*–Drachen. Diesmal darf sie den Effekt des Drachengrün nicht erneut nutzen, da sie diesen in diesem Zug bereits genutzt hat. Daher entscheidet sie sich dazu, ihren neuen Freund* Eisenherz *auf die Hand zu nehmen.*



Der Ewige Schrein

Die Statue vom Ewigen Schrein steht direkt außerhalb der Stadt. Mit seinen Schuppen–Karten kannst du deine Verzauberungen verstärken! Schuppen können mit den lila oder den goldenen Verzauberungen gespielt werden.

Aufbau

1. Legt Der Ewige Schrein aufgedeckt an der Matte an, gegenüber vom Park.
2. Mischt die Schuppen–Karten und legt sie als Stapel verdeckt neben Der Ewige Schrein.
3. Deckt 2 Schuppen–Karten auf und legt sie auf die beiden Felder von Der Ewige Schrein.
4. Mischt den neuen Schmuckdrachen Lyra in den Schmuckstapel. Nutzt Lyra nur, wenn ihr mit Der Ewige Schrein spielt.



Hinweis: Der Ewige Schrein *ist kein Laden und kann nicht besucht werden.*





Erklärung

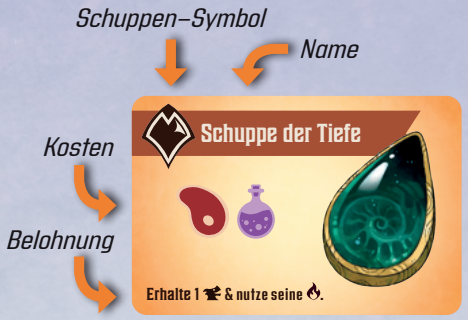
Der Ewige Schrein hat 2 Schuppen–Karten, die du nutzen kannst. Nachdem du **einen Laden verzaubert hast** (und auch alle Feuerfähigkeiten der Drachen in dem Laden genutzt hast), darfst du die Kosten einer Schuppen–Karte zahlen, um die Belohnung zu erhalten. Du darfst also auch alle Waren und Münzen, die du gerade erst durch Feuer–fähigkeiten erhalten hast, zum Bezahlen der Schuppen–Karte nutzen.

Hinweis: *Du darfst weiterhin mit Münzen als Ersatz für Waren zahlen.*

Du behältst die Schuppen–Karte, die du bezahlt hast. (Falls Lyra im Spiel ist, wird dir das helfen.)

Am Ende deines Zuges wird eine neue Schuppen–Karte aufgedeckt, falls eine genommen wurde.





Die Illustrationen der Schuppen zeigen, welcher Art sie sind (Farbe und Form). Dies ist nur für den Solomodus wichtig.

BEISPIEL:

Phuoang hat gerade den Laden Frau Mehl–zahns *verzaubert und die Feuerfähigkeit von 3 Drachen dort genutzt. Als nächstes zahlt sie 1 und 1 , um sich* Schuppe der Tiefe *zu nehmen. Als Belohnung darf sie sich 1 Werkeldrachen aus dem Park (oder vom Stapel) nehmen und sofort dessen Feuer–fähigkeit nutzen. Sie behält die* Schuppe der Tiefe *und den Werkeldrachen und beendet dann ihren Zug.*

Schuppen-Karten

Der folgende Abschnitt bietet Details zu den Schuppen.

Schuppe des Waldes & der Kälte: Du darfst die Waren an unterschiedliche Personen verschenken.

Schuppe der Tiefe & des Gesteins : Nutzt du durch diese Schuppe die 🔥 von einem –Drachen, dann erhältst du die Ware eines auf deiner Hand.

Schuppe des Schocks & des Firmaments: Spielt ihr mit dem Drachengrün, dann darfst du durch diese Schuppe die 🔥 von 3 Werkeldrachen dort nutzen und darfst weiterhin in deinem Zug die 🔥 von 1 Drachen im Drachengrün nutzen, falls du dies noch nicht getan hast. Die Werkeldrachen, deren 🔥 du nutzt, dürfen von derselben Art sein, es darf aber nicht dieselbe Karte sein.



Schuppe der Sterne & des Donners: Du darfst die Waren und Münzen an unterschiedliche Personen verschenken.

Schuppe der Magma & des Frosts: Die Waren, die du erhältst, müssen alle auf 1 ausliegenden Verzauberung als Kosten abgebildet sein oder auf einer, die du reserviert hast. Selbst wenn weniger als 3 Warensorten auf der Verzauberung abgebildet sind, darfst du trotzdem von diesen Sorten insgesamt 3 Waren erhalten. Du darfst nur die Verzauberung reservieren, durch die du Waren erhältst. Hast du bereits eine Verzauberung reserviert, darfst du keine weitere reservieren. Du darfst dennoch die 3 Waren erhalten – entweder von einer Verzauberung aus der Reihe oder einer, die du reserviert hast.

Schuppe der See & der Nacht: Schiebe den Schmuckdrachen, den du als Kosten zahlst, unter den Schmuckstapel und ziehe dann 2 neue Schmuckdrachen.

Dualindwürmer

Es gibt jetzt eine neue Drachenart in der Stadt; jeder Dualindwurm vereinigt 2 unterschiedliche Drachenarten.

Aufbau

Verwendet pro Partie nur 6 Dualindwürmer. Diese sind in vorgefertigte Teams aufgeteilt.

1. Nehmt euch alle jeweils 1 Dualindwurm–Spielhilfe.
2. Wählt ein Team, mit dem ihr spielen wollt (siehe rechts) und legt den Rest zurück in die Schachtel.
3. Fügt die Dualindwürmer dem Werkelstapel (der aus den Sets aus dem Spielaufbau besteht) hinzu und mischt diesen.

Hinweis: *Spielt ihr mit dem Gefährten Chris, ändert sich der Aufbau. (Siehe* Neue Gefährten*).*

Hinweis: *Spielt ihr eine Partie mit dem Drachengrün und den Dualindwürmern, kann das sehr chaotisch werden.*

Erklärung

Jeder Dualindwurm hat eine **einzigartige Fähigkeit.** Außerdem gelten Dualindwürmer als **eine Mischung aus 2 Arten von Werkeldrachen (bspw. Brot und Eisen)**. Für jede Aktion, die von der Art eines Werkeldrachen beeinflusst wird, musst du dich für eine der beiden Arten des Dualindwurms entscheiden. Ein Beispiel: Für ☀–Schmuckdrachen wie Schimmer, Glimmer, Regenbogen und Coco gilt jeder deiner Dualindwürmer bei der Wertung nur als eine Werkel–drachenart. **Sammelst du von einem Dualind–wurm, erhältst du 1 der 2 abgebildeten Waren.**

Bei der Wertung von ☾–Schmuckdrachen, die zum Spielende Punkte für Werkeldrachen in der Stadt geben, gelten Dualindwürmer als beide Arten.

Dualindwürmer gelten immer als Werkeldrachen.

Team COZY *	Team FORTUNA	Team GEIST	Team SAMMLER	Team SÜSS *
Medaillon	Pastetchen	Pastetchen	Medaillon	Fond
Donut	Matcha	Fond	Donut	Hackepeter
Hackepeter	Engelsauge	Pipette	Pipette	Matcha
Honigkuchen	Tiegel	Pergola	Pergola	Engelsauge
Rosenquarz	Röhrich	Rosenquarz	Sonnentau	Tiegel
Röhrich	Sonnentau	Glutenus	Glutenus	Honigkuchen

✱ *Spielt ihr mit Team COZY oder Team SÜSS, fügt dem Werkelstapel 1 weiteres Set Werkeldrachen hinzu.*

BEISPIEL SONNENTAU:

Mara nutzt die 🔥 *von* Sonnentau. *Durch diese darf sie einen Werkeldrachen aus der Hand an einem beliebigen Ort einsetzen, auch wenn die Symbole sich nicht gleichen. Gleichen sie sich, erhält Mara jedoch 2* ❤ *durch* Sonnentau. *Mara legt* Laib *in den Laden und erhält dadurch sowohl einen Schmuckdrachen, als auch 2* ❤.



Effekte der Dualindwürmer



Medaillon: Als im Laden verfügbar gelten auch die Ladenbelohnung und 1 der Waren auf Medaillon. Ein gilt als beliebige Ware (sie kann auch als eine gelten, die im Laden verfügbar ist).



Pastetchen: Setze ihn wie jeden –Drachen ein. Gibt es keine Werkel–drachen mehr zum Ziehen, kannst du Pastetchen nicht aktivieren.



Fond: Setze ihn wie jeden –Drachen ein. Wenn du ihn verdeckt einsetzen musst (bspw. im Laden AirDnD), kannst du seine nicht nutzen.



Engelsauge: Gibt es keine Werkel–drachen mehr zum Ziehen, kannst du Engelsauge nicht aktivieren.



Donut: Nutzt du seine , während er auf deiner Hand ist und ziehst dann einen –Drachen, darfst du durch dessen Waren von einem Drachen von deiner Hand erhalten. Gibt es keine Werkeldrachen mehr zum Ziehen, kannst du Donut nicht aktivieren.



Hackepeter: Setze ihn wie jeden –Drachen ein. Setzt du durch seine einen Dualindwurm ein, wählst du eine seiner Warensorten und erhältst davon 3.



Matcha: Du musst keine Waren tauschen. Du darfst Waren für Waren der gleichen Art tauschen.



Pipette: Die 1 Ware, die du erhältst, darf von derselben Sorte sein wie die, die du ausgegeben hast.



Tiegel: Die Waren, die du erhältst, dürfen einzigartig, von derselben Sorte oder gemischt sein.



Honigkuchen: Du darfst dir beide Werkeldrachen ansehen und wählen, welchen davon du (verdeckt) verschenkst. Gibt es nicht mehr mindestens 2 Werkeldrachen zum Ziehen, kannst du Honigkuchen nicht aktivieren.



Rosenquarz: Du darfst Münzen als beliebige Ware verschenken.



Röhrich: Nutzt du durch Röhrich die 🔥 eines 🧪–Drachen und zahlst eine Münze, um erneut die 🔥 zu nutzen, nutzt du die 🔥 vom Drachen, der als zweites getauscht wurde. Du musst die 🔥 nicht ein zweites Mal nutzen.



Pergola: Du darfst Münzen als beliebige Ware verschenken.



Sonnentau: Setze ihn wie jeden 🍖–Drachen ein. Auf einem „BELIEBIGEN“ heißt, dass sich die Symbole nicht gleichen müssen. Ein 🎨 gilt als sich gleichendes Symbol.



Glutenus: Behalte den Werkeldrachen, den du ziehst. Gibt es keine Werkeldrachen mehr zum Ziehen, kannst du Glutenus nicht aktivieren.

BEISPIEL RÖHRICH:

Fridi nutzt die 🔥 von Röhrich *und tauscht ihn mit einem 🧪–Drachen. Diesen tauscht er wiederum mit einem 🍞–Drachen. Nachdem er einen Drachen aus dem Park nimmt, zahlt er 1 🔶, um den 🍞–Drachen noch mal zu aktivieren.*



Spielwiese



Die Spielwiese ist ein neuer Laden, auf dem bis zu 6 Werkeldrachen Platz haben.

Aufbau

Nachdem ihr die 6 Startläden platziert habt, platziert die Spielwiese als 7. Startladen neben den Park ans Ende der Stadtmatte.



Die Spielwiese gilt für alle Effekte als „in der Stadt". Durch die Spielwiese könnt ihr bei jeder Personenzahl einen Laden mehr im Spiel haben.

Erklärung

Du kannst in der Spielwiese wie in jedem anderen Laden ganz normal sammeln.

Werkeldrachen, die du hier einsetzt, darfst du wie üblich auf ein leeres Feld legen. Du kannst sie aber auch stattdessen auf einen Drachen legen, der bereits auf einem der Felder liegt. Tust du dies, erhältst du nicht die Belohnung des Feldes. Auf jedem Feld dürfen maximal 2 Drachen liegen.

Wenn du von der Spielwiese sammelst und die 🔥 eines Werkeldrachen dort nutzt, darfst du die 🔥 von beiden Drachen auf dem Feld nutzen (in beliebiger Reihenfolge). Wenn du die Spielwiese verzauberst, darfst du die 🔥 von ALLEN Drachen hier nutzen (bis zu 6). Die 🔥 der Werkeldrachen in der Spiel–wiese kann durch andere 🔥 auch einzeln ausgelöst werden.

Die Spielwiese gilt erst als gefüllt, sobald 6 Werkeldrachen dort sind. Sobald sie gefüllt ist, wird wie üblich ein neuer Laden platziert.

BEISPIEL: *Jonathan besucht die* Spielwiese, *in der bereits 1 –, 1 – und 1 –Drache liegen. Er sammelt diese Waren und wählt 1 für das des Ladens (A). Als Nächstes legt er einen –Drachen auf den –Drachen (B). Jonathan erhält die Belohnung des Feldes nicht, da es der zweite Werkeldrache war, der auf diesem Feld eingesetzt wurde. Dann darf er die von* Laib & Flambé *auf dem 3. Feld, ODER* Flügelnuss & Jasmin *auf dem 1. Feld in beliebiger Reihenfolge nutzen.*



Effekte der Dualindwürmer auf der Spielwiese



Pastetchen: Durch Pastetchens darfst du einen Werkeldrachen auf ihn drauflegen und dessen nutzen.



Fond: Durch Fonds darfst du einen Werkeldrachen auf ihn drauflegen und dessen zweimal nutzen.



Sonnentau: Durch Sonnentaus darfst du einen Werkeldrachen auf ihn drauflegen und dessen nutzen sowie 2 bei gleichen Symbolen erhalten.

Neue Gefährten

Die Gefährten standen schon immer gerne an eurer Seite und jetzt gibt es sogar noch mehr.

Aufbau

Fügt die neuen Gefährten vor dem Spielaufbau zu denen aus dem Grundspiel hinzu. Manche Gefährten kommen nur ins Spiel, wenn ihr mit bestimmten Modulen spielt. Entfernt sie also, wenn ihr nicht mit diesen spielt.

Chris: Nehmt ihn mit ins Spiel, wenn ihr mit den Dualindwürmern spielt. Bevor ihr die Dualindwürmer in den Werkelstapel mischt, zieht die Person, die Chris als Gefährte hat, zufällig 3 Dualindwürmer. Diese ersetzen die 3 Werkeldrachen, mit denen diese Person üblicherweise starten würde. Mischt die übrigen 3 Dualindwürmer des Teams in den Werkelstapel.

Lauren: Befolgt den üblichen Spielaufbau und nehmt dann die Abenteurer als zusätzliches Set hinzu (oder ein beliebiges Werkelset aus 6 Drachen). **Mischt sie nicht in den Werkelstapel.** Die Person, die Lauren als Gefährten hat, nimmt sich statt der 3 Werkeldrachen nun alle 6 Drachen des zusätzlichen Sets auf die Hand.

Han: Nur im Solomodus.

Erklärung

Einmal pro Partie darfst du während deines Zuges deinen Gefährten aktivieren.



Effekte der Gefährten

Chris: Nutze die 🔥 aller Dualindwürmer in der Stadt. Drachen auf deiner Hand, im Park oder im Drachengrün gelten nicht als „in der Stadt".

Judy: Die Schmuckdrachen, die du durch Judy verschenkst, darfst du beliebig an alle anderen aufteilen. Sie bleiben weiter geheim.

Lauren: Um Lauren zu aktivieren, darfst du am Zugende keine Werkeldrachen auf der Hand haben. Du musst diese Fähigkeit jedoch nicht nutzen. Du darfst Schmuckdrachen auf der Hand haben.

Luke: Die Werkeldrachen, deren 🔥 du nutzt, müssen nicht die Drachen sein, die du aus dem Park gezogen hast. Wenn du dabei die 🔥 von 🏆–Drachen nutzt, wähle eine Ware von den Werkeldrachen auf deiner Hand. Wenn du Luke aktivierst, kannst du durch 🧪–Drachen Startdrachen oder andere Drachen aus der Stadt auf die Hand nehmen.

Nicole: Benachbart bedeutet, dass die Läden neben dem gewählten Laden liegen. Die Spielwiese gilt nie als benachbart. Sammle die Waren von den benachbarten Läden, als würdest du normal von einem Laden sammeln, aber nutze weder die 🔥 der Werkeldrachen in den Läden noch die Ladenfähigkeiten.

Rozie: Du musst keine Kosten ausgeben, um Rozie zu aktivieren, aber du musst die benötigten Waren in deinem Vorrat haben. 🔶 zählen nicht zu den Sets hinzu.



Solomodus

Wenn du Dragons & Dragons im Solomodus spielst, kannst du den Sologefährten Han und 1 Modul hinzunehmen. **Die Spielwiese kannst du im Solomodus nicht hinzunehmen**, dafür aber Der Ewige Schrein, die Dualindwürmer oder das Drachengrün.

Aufbau

Befolge den Spielaufbau für eine normale Partie mit den folgenden Ausnahmen:

Schuppen: Spielst du mit Der Ewige Schrein, nimm folgende 10 Schuppen als Stapel hinzu:

des Felsens 
des Gesteins 
des Wassers 
des Eises 
des Frosts 

der Flamme 
des Infernos 
der Magma 
des Blitzes 
der See 

Werkeldrachen-Sets: Nutze nur 5 Sets, wie in einer Partie zu dritt.
Füge im Solomodus keine weiteren Sets hinzu.

Dualindwürmer: Spiele zunächst nur mit **Team FORTUNA.** Die anderen Teams schaltest du nach und nach frei. Spielst du mit **Team COZY** oder **Team SÜSS**, füge dem Spiel kein Set Werkeldrachen hinzu.



Das Team Fortuna

Erklärung Dualindwürmer

Wenn du am Ende deines Zugs einen Dualindwurm platzierst, gilt dieser als die im Uhrzeigersinn zuerst verfügbare Ware. Ist dies ein Feld mit (oder gleicht es beiden Waren des Drachen) darfst du wählen, als welche Ware er gilt. Dadurch kannst du entscheiden, welcher Drache zu diesem Laden geht und die Verzauberung wirkt.

Neue Errungenschaften

Diese kannst du nur freischalten, wenn du eines der Module hinzunimmst. Nutze die Tabelle unten.

Spielende

Nutze die folgende Tabelle, wenn du mit einem Modul aus *Dragons & Dragons* spielst. In dieser siehst du, wie viel Ruhm du erreichen musst und welche Auszeichnung du dir verdient hast:

0–89	90–109	110+
Glimmendes Licht	Lodernde Flamme	Flammendes Inferno

Löchrige Taschen

< 3 Waren und 0

Du darfst jetzt mit **Team GEIST** spielen.

Frei geparkt!

Spiele mit dem Drachen–grün

Du darfst jetzt mit **Team SÜSS** spielen.

Führ mich zu den Drachmen

Mehr als Waren

Du darfst jetzt mit **Team SAMMLER** spielen.

Artgerecht

3 der–selben Art gewertet

+ Schuppe des Schocks
+ Schuppe der See

Schreinerei

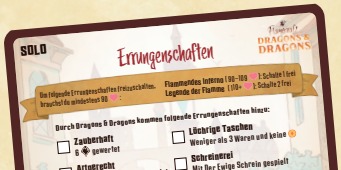
Spiel mit Der Ewige Schrein

Du darfst jetzt mit **Team COZY** spielen.

Zauberhaft

6 gewertet

+ Schuppe der Nacht
+ Schuppe des Firma–ments





GAME DESIGN: Manny Vega

ILLUSTRATION UND ART DIRECTION: Sandara Tang

GRAPHIC DESIGN: Manny Vega

DEVELOPMENT: Christian Strain

PRODUCTION: Peter Vaughan, Lauren Ino

RULEBOOK: Jason Harris, Christian Strain, Sarah Young

CARDBOARD ALCHEMISTS: Brad Brooks, Nicole Cutler, Luke Laurie, Judy Neff, Rozie Pocket

PLAYTESTING: Abigail, Abigail Johnson, Anna Palmer, Audrey Despins, Áxel Cisneros, Ben, Bethany Meier, Cait Drouin, Camryn, Carlos, Carolyn, Cassandra, Catherine, Chad Portman, Chris Claessens, Chris Montgomery, Chris Park–Thomas, Cutty Reynolds, David Coates, Deborah Pullen, Ed McLean, Elli B, Emily Hall, Faith Chang, Gabriel Charbonnet, Hannah, Henry Stone, Ike Halderan, Joshua Givens, Kateřina Veselá, Kathie Fischer, Laguna Crale, Lies van Kessel, Marcel Schinkel, Mark MacRae–Waggoner, Matthew Justice, Melissa Neuburger, Micha, Michael Gemelle, Mike Vander Veen, Royston Ng, Sam Does, Scy Storm, Sini Haapanen, Soku, Sophie Chinn, Stephanie Noack, Tobias Hougaard, Tomas Latal, Torre Castle, Träilescu Bianca, William Kennard, Wot Fanar, WyvernWrath

ASMODEE DEUTSCHLAND: Marvin Pietsch, Steffen Trzensky, Max Breidenbach und Veronika Stallmann

© Cardboard Alchemy. Alle Rechte vorbehalten.