

Štěpán Peterka

# Doktor HRUBEC

**letzte**  
Operation  
in dem verrückten  
Krankenhaus

## PARTY BOARD GAME



Spielregeln

**CBG**  
CZECH BOARD GAMES



efko®



18-99



30-60 min



2-5

[www.hrubec.czechboardgames.com](http://www.hrubec.czechboardgames.com)

Wir möchten Sie für Ihre gute Wahl loben. Das gilt natürlich nur im Falle, dass Sie ein irres Spiel gesucht haben, wo Skalpelle nur so fliegen und wo mit schwarzem Tumor nicht gespart wird. Mein Name ist Dr. Hrubec und ich führe Sie in das verrückteste Krankenhaus, das es gibt. Hier werde Operationen zu Autopsien und Anamnesen zu Amnesien. Das Ziel des Spiels, für manche zugleich das Licht am Ende des Tunnels, ist die Heilung der meisten Patienten. Seien Sie der beste Arzt, nicht Ihre Konkurrenten. Das Spiel und ich werden Sie am Herzen packen. (Schwester, bitte ein Skalpell.)

# I. Die Regeln im Überblick

Im Spiel Dr. Hrubec sind Sie ein Chefarzt einer Abteilung in einem komplett verrückten Krankenhaus voll mit merkwürdigen Individuen – Patienten sowohl auch Ärzten. Das Spiel kann von 2 bis 5 Spielern gespielt werden und die Spieldauer beträgt 30 bis 60 Minuten. Das Ziel des Spiels ist es die Patienten die ins Krankenhaus kommen zu heilen. Dazu braucht man nicht nur die passenden Ärzte, sondern auch ein bisschen Glück.

Im Laufe des Spiels können Sie bis zu 4 Ärzte anstellen, die Ihnen helfen sich um die Patienten zu kümmern. Jeder der Patienten hat ein Problem, das sich in eine der 4 Spezialisierungen einteilen lässt: Chirurgie, Psychiatrie, Zahnpraxis oder Hautpraxis. Die Ärzte in Ihrem Team tragen zu den jeweiligen Spezialisierungen Punkte bei, die Sie sich in der Teamfähigkeitskarte vermerken. Zugleich bemühen Sie sich mit Hilfe der Aktionskarten Ihre Konkurrenz aus dem Weg zu schaffen. Die erschöpfende Schlange der Patienten kann nur die Krankenhausschließung aufhalten, danach kommt die Endabrechnung.

# II. Vorbereitung des Spiels

## 1 DER OPERATIONSSAAL

Jeder Spieler bekommt ein **Operationssaal** in seiner Farbe.

Der **Operationstisch**, auf dem die Patientenkarten gelegt werden. Hier entscheidet sich über Leben und Tod.



Die **Ärztbüros**, wo Sie Ihr Team hausen und pflegen.

## 2 DIE TEAMFÄHIGKEITSKARTE

Jeder Spieler bekommt eine **Teamfähigkeitskarte** und **Teammarken**, die er bei den einzelnen Spezialisierungen (Chirurgie, Psychiatrie, Zahnpraxis oder Hautpraxis) auf den Feldern mit der Zahl 0 platziert.

Die **Teamfähigkeitskarte** zeigt die Summe der Fähigkeiten Ihres Ärzteteams an – das Hauptkriterium des Erfolges der Operationen.



Die **Teammarken**, die den Wert der jeweiligen Teamspezialisierung angeben.

### 3 DAS KRANKENHAUS

In die Mitte der Spielfläche legen sie den gemeinsamen **Krankenhausplan**.

as **Wartezimmer** – 4 Plätze wo die Patientenkarten ausgelegt werden. Bei 2 Spielern wird ein Platz mit einer ungenutzten umgedrehten Patientenkarte abgedeckt.

Der Ablageplatz für **langzeitwirkende Aktionskarten** mit dem Symbol . Die ausgelegte Karte beeinflusst das Spiel so lange, bis eine andere langzeitwirkende Karte auf das Spielfeld kommt.



**Ablageplatz** für die genutzten Aktionskarten und rausgeworfenen Ärzte. Wenn die letzte Karte im Nachziehpack gezogen wird, werden alle abgelegten Karten gemischt und als neues Nachziehpack platziert.

**Nachziehpack** in dem sich die Aktions- und Ärztekarten befinden.

Die **Patientenschlange** ist ein Kartenpack aus dem die Patientenkarten in das Wartezimmer gelegt werden.

### 4 DIE KARTEN

Die **Ärztekarten** bilden Ihr Operationsteam. Jeder Arzt trägt mit verschiedenen Werten zu allen Spezialisierungen bei.

Die **Aktionskarten** können Sie beliebig in Ihrem Zug spielen.



Die **Patientenkarten**, die Sie versuchen zu heilen. Die Krankenkasse zahlt am Ende des Spiels für jeden geheilten Patienten Geld (Spielpunkte) aus.

- Jeder Spieler bekommt am Anfang des Spiels eine zufällig ausgewählte **Ärzte** Karte in seine Hand.
- Aus den restlichen **Ärzte** Karten und **Aktions** Karten, die zusammen gemischt werden, wird das **Nachziehpack** gebildet. Jeder Spieler zieht 3 Karten aus diesem Pack nach.
- Jetzt wird die **Patientenschlange** formiert. Die **Patientenkarten** mit der Nummer 1 auf den Rückseiten werden gemischt und es wird die in der Tabelle angegebene Anzahl der Karten für die Patientenschlange zur Seite gelegt. Der gleiche Ablauf gilt für die Karten mit der Nummer 2 und 3 auf den Rückseiten. Die Anzahl der Karten für die Patientenschlange ist von der Anzahl der Spieler abhängig. Als erstes kommt die Karte „**Die Krankenhausschließung**“ auf den Platz für die Patientenschlange. Auf diese Karte kommen die Patientenkarten mit der Nummer 3 auf den Rückseiten. Die nächste Lage bilden die Karten mit der Nummer 2 und der pack schließen die Karten mit der Nummer 1. Alle Karten in der Patientenschlange liegen mit den Rückseiten nach oben.

Die Anzahl der Patientenkarten 2 Spieler 3 Spieler 4 Spieler 5 Spieler

	4	6	8	10
	6	9	10	12
	3	3	3	3
	1	1	1	1

# III. Die Spielregeln

Die Spieler wechseln sich im Uhrzeigersinn ab bis das Spiel endet.

Wenn Sie am Zug sind gehen Sie folgend vor:

**Wenn Sie keinen Patienten in Ihrem Operationssaal haben.**

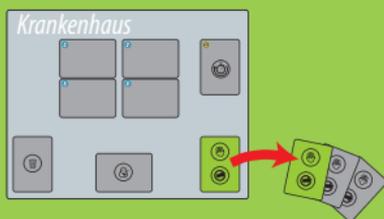
**Wenn Sie einen Patienten in Ihrem Operationssaal haben.**

## 1. Die morgige Administrative

Sie können

**entweder**

eine **Karte** aus dem Nachziehpack nehmen (nur wenn Sie weniger als 5 Karten in der Hand haben)



**oder**

einen **Arzt** in eines der 4 Ärztebüros in Ihrem Operationssaal auslegen. Falls schon alle Büros besetzt sind, müssen Sie zugleich einen Arzt entlassen.



## 2. Die Aufnahme der Patienten

Sie müssen

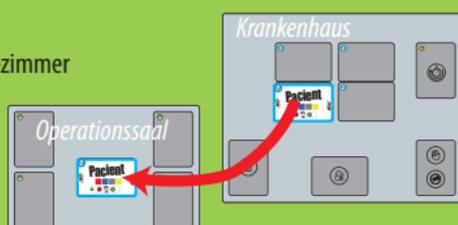
**entweder**

eine **Patientenkarte** aus der Patientenschlange in das Wartezimmer auslegen (nur möglich bis das Wartezimmer voll ist)



**oder**

einen **Patienten** aus dem Wartezimmer in Ihrem Operationssaal empfangen (operiert wird erst im nächsten Zug)



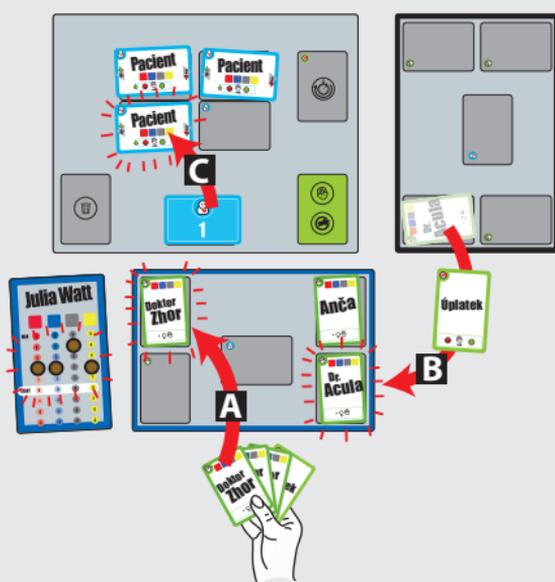
**In Ihrem Zug können Sie jeder Zeit Aktionskarten spielen!**

Gespielte Karten legen Sie auf den Ablageplatz für genutzte Aktionskarten.

Aus einem überfüllten Wartezimmer kriechen Patienten in Ihren Operationssaal ob Sie es wollen oder nicht.

**cvach**

**Beispiel:** Dr. Watt ist unzufrieden mit Ihrem Team, deswegen legt Sie während der morgigen Administrative den Bergdoktor **A** aus an statt eine Karte zu ziehen. Danach stiehlt Sie mit der Hilfe der Aktionskarte „Bestechung“ Dr. Acula **B** aus dem Team von Dr. Yrfring. Jetzt ist es an der Zeit die neuen Gesamtwerte auf der Teamfähigkeitskarte zu vermerken. Dr. Watt ist immer noch nicht überzeugt, dass Ihr Team kompetent ist, deswegen platziert Sie lieber einen neuen Patienten aus der Patientenschlange in den halbleeren Wartezimmer anstatt einen Patienten in Ihrem Operationssaal zu empfangen **C**.



**Beispiel:** Dr. Ester ist am Zug. Sie würde gerne eine Karte nachziehen, aber Sie hat schon 5 an der Hand. Deswegen spielt Sie vorerst die langzeitwirkende Aktionskarte **„Alternative Medizin“**, die Sie auf das Spielfeld legt. Jetzt hat Sie nur 4 Karten und kann dank dessen eine Karte während der morgigen Administrative ziehen. Weil das Wartezimmer inzwischen schon voll ist, muss Dr. Ester einen Patienten in Ihrem Operationssaal empfangen. Sie nimmt einen Patienten mit „Blasen“. So endet Ihr Zug.

# Die Operation

Wenn Sie am Anfang Ihres Zuges einen Patienten in Ihrem Operationssaal liegen haben, müssen Sie operieren. Über den Verlauf der Operation entscheiden die Qualität Ihres Teams, der Schwierigkeitsgrad der Operation und ein bisschen Glück.

Der Schwierigkeitsgrad der Operation und die benötigte Spezialisierung sind auf der Patientenkarte vermerkt. Wenn die Karte mehrere Spezialisierung enthält, wählt der Spieler eine aus, die bei der späteren Operation verglichen wird. Zu der gewählten Spezialisierung wird noch ein Würfelwurf zugezählt. Wenn der finale Wert niedriger als die benötigte Zahl auf der Patientenkarte ist, ist der **Patient gestorben**. Bei einer höheren Zahl ist die **Operation gelungen**.

Tote Patienten werden in der **Leichenhalle** verwahrt. Diese Karten werden unter der rechten Ecke Ihres Operationssaals platziert. Die gelungenen Operationen platzieren Sie unter der linken Ecke.

## Ein Beispiel einer erfolgreichen Operation:

Gelungenen Operationen lagern Sie bis zu der Endabrechnung unter der linken Ecke Ihres Operationssaals.

Die Summe der Spezialisierung Ihres Teams für die Hautpraxis.

$$0 + 2 + -1 = 1$$



Würfelwurf

Der Schwierigkeitsgrad der Hautkrankheit des Yetis = 6

$$1 + \text{Würfel} = 7 > 6$$



Die Gesamtwerte auf der Teamfähigkeitskarte werden von allen Ihren Ärzten beeinflusst und das sowohl positiv als auch negativ. Auch die ausgespielte langzeitwirkende Aktionskarte kann den finalen Wert verändern.

## Ein Beispiel einer erfolglosen Operation:

Die Summe der Spezialisierung Ihres Teams für die Zahnpraxis.

$$0 + -1 = -1$$



Würfelwurf

Der Schwierigkeitsgrad des Zahnsteins des Patienten = 3

$$-1 + \text{Würfel} = 1 < 3$$



Nichtgelungenen Operationen lagern Sie in der Leichenhalle, die liegt unter der rechten Ecke Ihres Operationssaals.



*Vor der Operation meditiere ich kurz damit ich die Aura meines Teams sehen kann. Sie können wenigstens nachprüfen ob die Spezialisierungen Ihres Teams richtig auf der Teamfähigkeitskarte vermerkt sind.*

*Eine Operation entscheidet über Leben und Tod. Versuchen Sie vor der Operation die Schwesterkarte oder eine andere Aktionskarte zu spielen um Ihre Chancen auf eine erfolgreiche Operation zu erhöhen. Vorsicht! Karten, die nach der Operation gespielt werden, beeinflussen nicht mehr den Verlauf der Operation.*



# IV. Ende des Spiels

Das Spiel endet wenn die Karte „**Krankenhausschließung**“ aus der Patientenschlange im Wartezimmer landet. Danach bringt jeder Spieler, der einen Patienten im Operationssaal hat, noch seine Operation zu Ende, aber es können keine Aktionskarten mehr gespielt werden. Die Operationen werden im Uhrzeigersinn beendet. Die langzeitwirkende Aktionskarte behält ihren Effekt bis zum Ende des Spiels.

Jetzt ist es an der Zeit die Punkte zu zählen. Für jeden geheilten Patienten bekommt der Spieler die Punkte die auf der Rückseite abgedruckt sind. Für jeden Toten Patienten werden zwei Punkte abgezogen. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt.



*Lassen Sie sich von den letzten Patientenkarten nicht in die Irre führen, die sind ein bisschen merkwürdig. Es gelten aber die gleichen Regeln wie für alle anderen Patientenkarten. Sie sind ein Arzt mit einer langjährigen Erfahrung in diesem Krankenhaus, daher wissen Sie sich auch bei einer Polizeirazzia zu helfen.*

**Mondolyev**

# Karten und Symbole

Damit Sie nicht immer nach dem Ausspielen einer Aktionskarte die Regel durchlesen müssen, werden hier die Symbole auf den Karten erklärt. Anhand der Symbole gibt es mehrere Kartentypen.

## Übersicht der Symbole

- Der Patient
- Der Arzt
- Der Mann
- Die Frau
- Die Leichenhalle
- Das Wartezimmer
- Ich
- Ein anderer Spieler
- Alle Spieler
- Der Spieler zu meiner Linken
- Die Langzeitwirkung
- Das Nachziehen einer Karte
- Die Erfolgreiche Operation
- Die Erfolglose Operation

### 1. Die Schiebekarten bewegen (von irgendwo etwas irgendwo hin)

Diese Karte bewegt z.B. einen Arzt von einem anderen Spieler zu mir.



### 2. Spezialisierungskarten

– beeinflussen die Fähigkeiten des Operationsteams

Diese Karte erhöht z.B. alle Teamfähigkeiten um 1 Punkt.



### 3. Andere Kartentypen

Dieses Symbol kennzeichnet eine Karte mit Langzeitwirkung. Diese Karte wird auf den dafür gedachten Platz auf dem Spielfeld ausgelegt. Die Karte beeinflusst die Spieler so lange, bis eine andere Karte mit Langzeitwirkung ausgespielt wird und die Karte auf dem Spielfeld ersetzt. Die ersetzte Karte wandert auf den Ablagestapel.

Entlassen Sie einen Arzt. Falls keine weiteren Symbole zugefügt sind, liegt es nur an Ihnen welcher Spieler einen Arzt verliert.

Werfen Sie eine Karte aus Ihrer Hand auf den Ablagestapel.

Entfernen Sie einen Patienten aus einem Operationsaal aus dem Spiel. Falls keine weiteren Symbole zugefügt sind, liegt es nur an Ihnen welcher Spieler einen Patienten verliert.

Einige spezielle Fähigkeiten der Patienten- und der Ärztekarten hängen davon ab, ob die Operation erfolgreich oder erfolglos war.

Einige Karten sehen ein bisschen anders aus. Sie können jeder Zeit in der Kartenübersicht nachschauen. Sie müssen jetzt nicht die Karten studieren, Sie können gleich anfangen zu spielen.



## Die Kartenübersicht

### Die Aktionskarten

- 0  
→ 6
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**Die Alternative Therapie** – Die gewürfelten Zahlen werden folgend von dieser langzeitwirkenden Karte beeinflusst. Die Zahlen 1, 2 und 3 zählen als 0. Die restlichen Zahlen gelten als 6.

**Die Sterbehilfe** – Werfen Sie einen Patienten vom Operationsaal aus dem Spiel. Kann nicht nach dem Würfelwurf gespielt werden. (z.B. nach einer erfolglosen Operation)

**Dr. Hrubec** – Alle Patienten auf den Operationsälen aller Spieler sterben. Die Patienten werden in die jeweiligen Leichenhallen verlagert ohne dass spezielle Fähigkeiten von Karten aktiviert werden.

**Die Werkzeuglieferung** – Diese langzeitwirkende Karte gibt allen Spielern +1 zur Chirurgie und -1 zur Psychiatrie.

**Die Doktor Rochade** – Jeder Spieler wählt einen Arzt aus seinem Team aus und dann übergibt er ihn dem Spieler zu seiner Linken. Die Ärzte werden erst dann übergeben, wenn alle Spieler gewählt haben.

**Der Feiertage** – Der Patient in Ihrem Operationsaal wird einem anderen Spieler übergeben.

**Der heroischen Betrieb** – Sie verlieren einen Arzt Ihrer Wahl. Im Gegenzug bekommen Sie +2 zu allen Spezialisierungen. Die Werte des verlorenen Arztes werden nicht in der Teamfähigkeitskarte verrechnet.

**Der Infarkt** – Werfen Sie einen Patienten aus dem Wartezimmer aus dem Spiel.

**Das infektiöse Ekzem** – Diese langzeitwirkende Karte gibt allen Spielern -1 zur Hautpraxis.

**Besuch des Clowns** – Diese langzeitwirkende Karte gibt allen Spielern +1 zur Psychiatrie und -1 zu allen anderen Spezialisierungen.

**Die Mittagspause** – Versetzen Sie einen Patienten zurück in das Wartezimmer falls Platz ist.

**Das Recycling** – Diese langzeitwirkende Karte gibt allen Spielern +1 zur Zahnpraxis und -1 zur Hautpraxis.

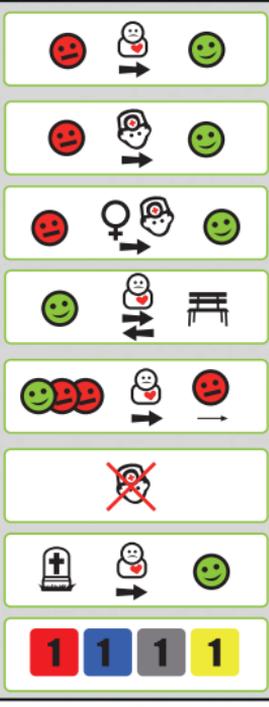
**Die Umschulung** – Entlassen Sie einen Arzt aus Ihrem Team und ziehen Sie eine Karte aus dem Stapel.

**Die Modellmädchen** – Stehlen Sie einen männlichen Arzt von einem anderen Spieler.

**Putzfrau am Werk** – Diese langzeitwirkende Karte gibt allen Spielern -1 zu allen Spezialisierungen.

**Der Ärztestreik** – diese langzeitwirkende Karte löscht alle Fähigkeiten der Ärzte. Der Ausgang einer Operation wird nur noch vom Würfelwurf und von Aktionskarten bestimmt.

**Der Glück** – Diese langzeitwirkende Karte verändert eine gewürfelte 1 zur einer 8.



**Der Entführer** – Falls Sie Platz in Ihrem Operationssaal haben, stehlen Sie einen Patienten von einem der anderen Spieler.

**Die Bestechung** – Stehlen Sie einen Arzt von einem der anderen Spieler. Wenn Sie schon 4 Ärzte haben, muss vorher ein Arzt entlassen werden.

**Das romantische Abendessen** – stehlen Sie einen weiblichen Arzt von einem der anderen Spieler. Wenn Sie schon 4 Ärzte haben, muss vorher ein Arzt entlassen werden.

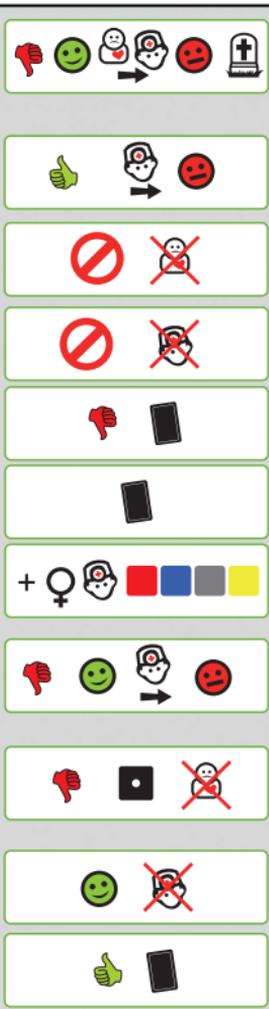
**Der VIP** – Tauschen Sie einen Patienten im Wartezimmer mit dem Patienten in Ihrem Operationssaal aus.

**Der Stromausfall** – Jeder Spieler der einen Patienten im Operationssaal hat, gibt diesen dem Spieler zu seiner Rechten.

**Die Abfertigung** – Entlassen Sie einen Arzt. Ihren Arzt oder einen der anderen Spieler.

**Die Auferstehung** – Verschieben Sie einen toten Patienten aus Ihrer Leichenhalle in Ihren Operationssaal. Karte ist nur mit leerem Operationssaal spielbar.

**Die Krankenpflegerin** – Diese Karte spielt man vor einer Operation. Alle Spezialisierungen werden um 1 erhöht. Der Effekt dauert nur für eine Operation.



**Der Rechtsanwalt** – Nach einer erfolglosen Operation legen Sie den gestorbenen Patienten in die Leichenhalle eines anderen Spielers. Dieser Spieler erhält zugleich auch den Rechtsanwalt. Falls der Spieler schon 4 Ärzte hat, entscheidet er, ob er einen seiner Ärzte oder den Rechtsanwalt entlässt.

**Dr. Hinterwäldler** – Nach einer erfolgreichen Operation übergeben Sie Dr. Hinterwäldler einem anderen Spieler. Falls der Spieler schon 4 Ärzte hat, entscheidet er, ob er einen seiner Ärzte oder Dr. Hinterwäldler entlässt.

**Dr. Acula** – Ihr Patient ist von allen Aktionskarten abgeschirmt solange Sie Dr. Acula im Team haben. Das gilt für Ihre sowohl auch für gegnerische Karten. Die Karten der Stromausfall, Dr. Hrubec im Saal und Der Fleischer kann Dr. Acula nicht abschirmen.

**Dr. Incognito** – Ihre Ärzte sind von allen Aktionskarten außer der Arzt-Rochade abgeschirmt solange Sie Dr. Incognito im Team haben.

**Dr. Brutal** – Nach einer erfolglosen Operation ziehen Sie eine Karte nach.

**Dr. Null** – Ziehen Sie eine Karte aus dem Stapel, nach dem Sie Dr. Null ausgespielt haben.

**Dr. Silikon** – Wenn Sie einen weiblichen Arzt im Team haben, sind die Spezialisierungen von Dr. Silikon -2, 2, 0, 3.

**Die Medizinstudentin** – Nach einer erfolglosen Operation übergeben Sie Die Medizinstudentin einem anderen Spieler. Falls der Spieler schon 4 Ärzte hat, entscheidet er, ob er einen seiner Ärzte oder die Medizinstudentin entlässt.

**Der Fleischer** – Wenn Sie bei einer erfolglosen Operation eine 1 gewürfelt haben, wird der Patient aus dem Spiel entfernt anstatt in der Leichenhalle zu landen. Falls die Alternativmedizin oder der Glückstag im Spiel sind, hat der Fleischer keine Wirkung.

**Der Alien** – Nach dem Sie diese Karte ausspielen, entlassen Sie einen Ihrer Ärzte.

**Der Pförtner** – Nach einer erfolgreichen Operation ziehen Sie eine Karte nach.



**Der Alkoholiker** – Nach einer erfolglosen Operation wird der Patient in den Operationssaal des Spielers zu Ihrer Rechten versetzt anstatt zu sterben. Falls der Operationssaal voll ist, wird die Patientenkarte aus dem Spiel genommen.

**Der Exhibitionist** – Nach einer erfolgreichen Operation stehlen Sie einen weiblichen Arzt von einem der anderen Spieler. Falls Sie schon 4 Ärzte haben, kann diese Fähigkeit nicht genutzt werden.

**Die Lepra** – Nach einer erfolgreichen Operation ziehen Sie eine Karte nach.

**Die Infizierte Prostituierte** – Nach einer erfolglosen Operation entlassen Sie einen Ihrer Ärzte.

**Der Gambler** – Nach einer erfolglosen Operation ziehen Sie eine Karte nach.

**Die Blasen** – Nach einer erfolglosen Operation legen Sie eine Karte aus Ihrer Hand ab, falls Sie Karten auf der Hand haben.

**Der Schizophrene** – Nach einer erfolgreichen Operation stehlen Sie einen Arzt von einem der anderen Spieler. Falls Sie schon 4 Ärzte haben, kann diese Fähigkeit nicht genutzt werden.

**Die Siamesischen Zwillinge** – Nach einer erfolgreichen Operation versetzen Sie eine weitere Patientenkarte in Ihren Operationssaal.

**Der Blinddarm** – Nach einer erfolgreichen Operation ziehen Sie eine Karte nach.

**Der Abgeschossene Kopf** – Nach einer erfolgreichen Operation versetzen Sie diese Karte in die Leichenhalle eines anderen Spielers.

**Die Verstopfung** – Nach einer Erfolglosen Operation legen Sie eine Karte aus Ihrer Hand ab, falls Sie Karten auf der Hand haben.

**Der Beinbruch** – Nach einer erfolgreichen Operation legen Sie eine Karte aus Ihrer Hand ab, falls Sie Karten auf der Hand haben.

**Die Zahnbrücke** – Nach einer erfolgreichen Operation tauschen Sie einen Arzt ihrer Wahl mit einem anderen Spieler aus. Diese Fähigkeit kann nur genutzt werden, wenn Sie und ein anderer Spieler wenigstens einen Arzt im Spiel haben.

# Übersicht der Spielkomponenten

## Karten



25 Stk  
Arztkarten



25 Stk  
Patientenkarten



34 Stk  
Aktionskarten



6 Stk  
Übersichtskarten

## Übersichtskarten



5 Stk Operationsäle



5 Stk Karten der Teamfähigkeit



1Stk Plan des Krankenhauses mit gemeinsamem Wartezimmer

## Der Spielwürfel

1Stk



## Rechenpfennigen

20 Stk Spezialisierungsrechenpfennigen



efko®



CZECH BOARD GAMES

© 2013 Česká deskoherní společnost

**Der Autor:** Štěpán Peterka • **Die Entwicklung:** Česká deskoherní společnost • **Haupttester:** Jakub Těšínský

Das Projekt von Česká deskoherní společnost (Czech Board Games) hilft den beginnenden tschechischen Spielautoren erfolgreich in dem tschechischen Markt werden. Der Wettbewerb von Spielautoren, die in Rahmen dieses Projekts stattfindet, garantiert die Aufgabe des Gewinnspiels.

Mehr über dem Wettbewerb finden Sie unten [www.czechboardgames.com](http://www.czechboardgames.com).

**Die Illustration:** Karel N Moravec, Martin Hron

**Die Grafik:** Karel N Moravec • **Das Foto:** Miroslav Maty Matoušek

**Die Produktion:** Efko, das Team von Czech Board Games, Jakub Těšínský, Jan Vaněček

**Besonderer Dank gehört:** (nach der Alphabet): Eduard Füzesséry, Jana Isabella Růžičková, Josef Košťiř, Kristian, Malčus, Ladislav Lamanai Sedlák, Zdeněk Lomi Lomička, Radka Těšínská Lomičková, Zdeňka Gašpariková und andere aus Česká deskoherní společnost, die beim Spieltesten und Spielentwicklung teilgenommen haben.