

DRARKANE

SPIELREGELN

Der Himmel über dem Königreich Drarkane war aschfahl geworden. Dort wo es vorher friedlich und grün war, hat die Dämmerung Platz für eine sternlose Nacht gemacht. Die Glocke des Schlosses läutet ihr Totengeläut. In der Ferne hört man dröhnendes Gebrüll, zuerst wie ein Echo, dann wie ein Geheule, welches den Horizont zerreißt. Die Mauern wackeln und die Flammen lecken an den Türen der Festung.

Die Drachen, legendär und unerbittlich, erwachen aus ihrem Jahrtausend alten Schlaf. Und sie haben Hunger... auf Rache, Flammen und auf Chaos.

Aber vor den Toren dieser erwachenden Apokalypse folgen mehrere Helden dem Ruf. Krieger mit turbulenter Vergangenheit, Zauberer mit tiefen Geheimnissen, alle vereint durch die Gewissheit: wenn sie nicht zusammen handeln, wird alles zu Asche. Sie alle müssen ihre Kräfte vereinen, um die letzte Bastion der Menschheit zu verteidigen...

Aber Achtung...Die Bündnisse sind schwach, Verrat unumgänglich und jeder Angriff könnte eine Hinterlist sein. Schärft eure Strategien...der Atem der Drachen kommt näher. Und der Sieg gebührt nur einem einzigen Überlebenden, welcher der neue König des Reiches Drarkane wird!



Danksagungen

An euch noble Seelen, die den Flammen und dem Chaos getrotzt haben, um Drarkane zum Leben zu erwecken! Ophelie HAEHNEL, meine grandiose technische Zauberin, deren Zaubersprüche die Regeln mit Eleganz versehen haben; Lionel KLEIN, Meisterschmied des Programmierens, dessen Amboss nicht aufgehört hat in den Entwicklungshöhlen zu klingen; Fabrice ZOLLER, Wächter über Tests und Programmfehler, dessen scharfe Augen über die Illusionen hinaus gesehen haben; Kylian HAEHNEL, Drachenzähmer, der sich unerschrocken in die ungestümen Wellen gestürzt hat; Lylia HAEHNEL, Botin des Königreiches, deren Worte die Truppe mit Weisheit leitete; Sandra STORTZ MILLER, Pergamentmeisterin, die unsere Schöpfung ehrwürdig gestaltet hat; Jonathan BUDA, digitalers Runenarchitekt, der die App wie eine magische Tür erstellt hat, die den Zugang zum Reich der Karten ermöglicht. Dank eures Mutes und eures geistreichen Talents, konnte das Spiel sich zu einer verzauberten Festung aufrichten welche den wütenden Stürmen von tausenden von Drachen Stand halten kann. Die Karten sind bereit und die Legenden können nur geschrieben werden. Auf dass eure Namen in den Tavernen gesungen werden und in die Steine des ewigen Erinnerns gemeißelt werden!

Material

50 Verteidigungskarten



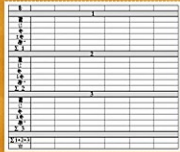
20 Drachenkarten



30 Vertragschips



1 Spielstandblock



1 Spielhilfe
(doppelseitig)



Schätze (Erweiterung)
20 Zielkarten



1 Spielteppich



2

Die Verteidigungskarten

- 40 Geheimwaffenkarten in 4 verschiedenen Farben :

30 Karten: blau (Schild), rot (Schwert) und grün (Axt), jeweils mit Macht von 1-10



10 Karten: gelb (Zauberbuch, mit Macht von 1-10, diese Farbe ist Trumpf.
Das bedeutet, dass diese Karten mächtiger als jede andere Verteidigungskarte in blau, rot oder grün sind.



- 10 Einflusskarten :



6 Karten dunkle Macht (Macht von 11-13) bestehend aus 4 Reitern (11), 1 Königin (12) und 1 König (13). Diese Karten sind mächtiger als der Trumpf und jede andere Geheimwaffenkarte. Aber unter den mächtigsten Karten schlägt die Stärkste die Niedrigeren.



1 Söldnerkarte (Macht 0 | 14), kann entweder 0 oder 14 stark sein, wenn sie gespielt wird. Wenn die Karte als 14 gespielt wird, wird sie eine dunkle Macht Karte und schlägt alle anderen Karten. Aber wenn sie als 0 gespielt wird, ähnelt sie einer Dracheneikarte (Macht 0 und Farbe Weiß).

Dunkle Einflusskarten werden nicht als Farbe betrachtet.



1 Dracheneikarte (Macht 0 und Farbe Weiß), diese Karte verliert gegen jede andere wenn sie gespielt wird.

2 Zaubererkarten, mit denen man keinen Stich gewinnen, aber das Spiel und seine Regeln durcheinanderbringen kann!



Die Karte mit dem niedrigsten Wert gewinnt den Stich, unabhängig von der Farbe.



Die Karte mit dem höchsten Wert gewinnt den Stich, unabhängig von der Farbe. (Zur Erinnerung: **Dunkle Karten zählen nicht zu den Farben!**)

Aber Achtung: wenn beide Zaubererkarten im gleichen Stich gespielt werden, heben sie sich gegenseitig auf und es gelten die Standard-Regeln.

3

Ziel des Spiels

Jeder Spieler muss die Anzahl der Stiche erreichen, die er zu Beginn des Spiels angibt, indem er die Drachenganriffe abwehrt. Aber sobald ein Spieler sein Vertragsziel erreicht hat, kann ihn niemand davon abhalten die Drachen das Königreich Drarkane übernehmen und die anderen Spieler verlieren zu lassen.

Bevor wir nun zum Regelwerk kommen, lass uns kurz einen Moment nehmen, um die Zusammensetzung der Drachen- und Verteidigungskarten zu verstehen, aber auch die Symbole die während des Spiels

Die Drachenkarten besitzen alle einen Zahlenwert (oben rechts) den die Spieler erzielen können, wenn sie die Karte besiegen.

Das sind die sogenannten „Terrorpunkte“:



Die Verteidigungskarten besitzen alle einen Flammentyp und eine Stärke- oder Machtinformation, die zu verstehen hilft wie man die Karte bei einem Stich ausspielen kann, um eine Drachenkarte zu schlagen. Wenn eine Drachenkarte besiegt wurde, legt der Spieler sie verdeckt in seiner Zone ab. Die Rückseite der Karten zeigen jeweils 2 Punkte an, die der Spieler durch seinen Schlag gegen den Drachen gewinnt.

Das sind die „Trophäenpunkte“:



Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung hängt von der Anzahl der Spieler ab:

2/3 Spieler



4 Spieler



5 Spieler



- 2/3 Spieler: entfernt 3 Reiterkarten (11), sowie die Trumpfkarten 1, 5 und 10. Die restlichen Verteidigungskarten werden gemischt und jeder Spieler bekommt 14 Karten.

- 4 Spieler: entfernt 2 Reiterkarten (11), sowie die Trumpfkarten 1 und 10. Die restlichen Verteidigungskarten werden gemischt und jeder Spieler bekommt 11 Karten.

- 5 Spieler: entfernt 1 Reiterkarte (11), sowie die Trumpfkarte 10. Die restlichen Verteidigungskarten werden gemischt und jeder Spieler bekommt 9 Karten.

- 6 Spieler: die 50 Verteidigungskarten werden gemischt und jeder Spieler bekommt 8 Karten.

Die restlichen Verteidigungskarten werden verdeckt auf die Seite gelegt.

Die 20 Drachenkarten werden gemischt. In der Mitte des Tisches, so dass jeder Spieler sie sehen kann, werden so viele Drachenkarten aufgedeckt, wie es Spieler gibt. Das ist die „Kampfzone“. Die Vertragschips werden daneben gelegt.



Beim ersten Mal spielen ist die Erweiterung „Schätze“ nicht empfohlen, ihr könnt die Zielkarten also in der Box lassen.

Ablauf einer Runde

Während der ersten Runde wird der erste Spieler bestimmt. Runde um Runde, immer vom ersten Spieler ausgehend, schätzt jeder Spieler wie viele Stiche er gewinnen wird und nimmt sich entsprechend viele Vertragschips. Diese Phase wird „**Vertragsphase**“ genannt.

Der erste Spieler startet einen Stich, indem er eine Karte spielt. Die anderen Spieler spielen, Runde um Runde und im Uhrzeigersinn, eine Karte der ausgespielten Farbe (Stichfarbe). Wenn ein Spieler keine Karte der Stichfarbe besitzt, **kann er „abkürzen“**, d.h. eine Trumpfkarte spielen (Zauberbuch|gelbe Karte), oder **er kann „eine Pinkelpause einlegen“** um den Stich nicht zu gewinnen (eine blaue, grüne, oder rote **Geheimwaffenkarte nach Wahl**).

Die einzigen Karten, die nicht diesen Regeln folgen, sind die Einflusskarten. Also: Drachenei (0), Reiter (11), Königin (12), König (13), Söldner (0/14) und die zwei Zaubererkarten. Ein Spieler kann eine dieser Karten spielen wann immer er möchte, auch wenn er Karten mit der ausgespielten Farbe und/oder Trumpfkarten besitzt. **Wenn mehrere Karten mit derselben Macht den Stich gewinnen, gewinnt die zuerst gelegte Karte.**

Der Spieler der die stärkste Karte gelegt hat (außer Zaubererkarten) gewinnt den Stich, dreht einen seiner Vertragschips um (wenn ein Spieler die Anzahl seiner Verträge übersteigt, nimmt er sich einen zusätzlichen aus dem Reservestapel) und muss die Karten des Stichs auf die offenen Drachenkarten in der „**Kampfzone**“ verteilen (wenn eine Karte nicht abgelegt werden kann, wird sie beiseite gelegt). Diese Verteilung muss unter Einhaltung der Regeln zum Bezwingen einer Drachenkarte erfolgen (*siehe S.9*). Wenn eine Drachenkarte bezwungen wurde, wird sie aus der „**Kampfzone**“ entfernt und offen vor dem Spieler abgelegt. Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, wird zum ersten Spieler der nächsten Runde. Bevor ein neuer Stich gestartet wird, müssen die Spieler eine neue Drachenkarte aufdecken und sie in die „**Kampfzone**“ legen. Wenn es sich bei dieser Etappe um die siebte **Drachenkarte** handelt, wird die Runde sofort beendet. Ansonsten startet der erste Spieler einen neuen Stich usw., bis alle Spieler keine Karten mehr in den Händen haben. Anschließend werden die Punkte gezählt (*siehe S.7*).

Kylian	Lylia	Ophélie	Lionel	Patrick	Fabrice
					

Beispiel bei einem Stich mit 6 Spielern: Kylian startet den Stich indem er 5 blau spielt (blau wird die Stichfarbe), Lylia spielt 8 blau, Ophelie hat keine blaue Karte, also entscheidet sie sich „abzukürzen“ und spielt 3 Trumpf und versucht den Stich zu gewinnen, Lionel hat keine blaue Karte, er entscheidet sich zu eine Pinkelpause einzulegen und spielt 4 grün, Patrick der ebenfalls keine blaue Karte hat, versucht den Stich durch abkürzen zu gewinnen, er spielt eine 7 Trumpf, Fabrice hat eine blaue 10 auf der Hand aber er spielt einen Reiter (11) und gewinnt den Stich.

Ende der Runde

Eine Runde kann auf zwei Arten beendet werden:

- Alle Spieler haben alle ihre Verteidigungskarten gespielt
- Oder 7 Drachenkarten sind in der „**Kampfzone**“

In beiden Fällen findet nun die Abrechnung der Punkte für jeden Spieler statt:

- **4 Punkte** für jeden gewonnenen Stich („**Vertragspunkte**“)
- **2 Punkte** für jeden besiegt Drachen („**Trophäenpunkte**“)
- Wenn ein Spieler **genau** so viele Stiche gewonnen hat, wie in der „**Vertragsphase**“ geschätzt, gewinnt er alle „**Terrorpunkte**“ die von allen Spielern während der Runde gesammelt wurden.
- Wenn ein Spieler sich um 1 Vertragspunkt verschätzt hat, gewinnt er die Hälfte aller „**Terrorpunkte**“ die von allen Spielern während der Runde gesammelt wurden.
- Wenn ein Spieler sich um **2 oder mehr Vertragspunkte** verschätzt, gewinnt er keine „**Terrorpunkte**“
- Wenn die Runde von den Spielern gewonnen wurde: die „**Schatzpunkte**“ der Zielkarten falls ihr mit der **Erweiterung Schätze** (S. 8-9) spielt.

Aufbau der folgenden Runden

Alle Verteidigungs- und Drachenkarten werden jeweils gemischt und auf zwei getrennte Stapel verteilt. Dann werden die Verteidigungskarten nach der Anzahl der Spieler verteilt (*siehe S.5*) und es werden genauso viele Drachenkarten in der „**Kampfzone**“ aufgedeckt wie es Spieler gibt.

Wenn ihr mit der Erweiterung « Schätze » spielt, startet auch eine neue „**Zielphase**“ (S.8).

Der Spieler der den letzten Stich der vorherigen Runde gewonnen hat, wird der erste Spieler. Dann beginnt eine neue „**Vertragsphase**“.

Ende des Spiels

Am Ende der dritten Runde, nach der Abrechnung der Punkte, werden die Ergebnisse der drei Runden von jedem Spieler zusammengerechnet, um das Endergebnis zu erhalten. Der Spieler, der am Meisten Punkte hat, wird zur neuen Legende des Drarkane-Königreiches!



Erweiterung « Schätze »

Durch das Hinzufügen der Erweiterung „Schätze“ können die Spieler gemeinsame und individuelle Ziele ins Spiel integrieren, um Spannung hinzuzufügen und Tiefschläge zu erhöhen!

Vorbereitung

Das Spiel wird wie üblich vorbereitet, dann werden die Zielkarten gemischt und jeder Spieler erhält 2 **verdeckte Karten**. Sobald die Spieler ihre **Verteidigungs- und ihre beiden Zielkarten** angeschaut haben, beginnt die „Vertragsphase“. Zu dieser Phase wird eine Etappe hinzugefügt, die sogenannte „Zielphase“, mit der folgenden Regel: der erste Spieler sucht sich eine Zielkarte aus (von den beiden die er besitzt), welche er verdeckt vor sich ablegt. Die verbliebene Zielkarte gibt er verdeckt an seinen linken Spieler weiter, der ebenfalls eine Zielkarte aussucht (von den drei Karten die er besitzt) und gibt die übrigen an den nächsten Spieler weiter usw. bis zum letzten Spieler, der nachdem er seine Zielkarte ausgesucht hat, die übrigen Zielkarten in der Mitte ablegt (oberhalb der Drachenkarten, wo sie für alle Spieler zugänglich sind). Diese Zone wird „Schatzzone“ genannt.

Beispiel Vorbereitung mit 4 Spielern:



Jeder Spieler besitzt eine individuelle **Zielkarte** die nur er benutzen kann, während die Zielkarten in der „Schatzzone“ Ziele enthalten, die alle Spieler verwirklichen können.

Die Zielkarten haben „Schatzpunkte“.

Unmittelbar: Sobald ein Spieler ein Ziel erreicht, legt er die **Zielkarte** offen vor sich ab.

Ende der Runde: Am Ende der Runde gewinnen die Spieler, die eine Zielkarte abgeschlossen haben die „Schatzpunkte“ der Zielkarte. Bei Gleichstand, gewinnt jeder Spieler die „Schatzpunkte“.

Erweiterung « Schätze » : die Zielkarten

Unmittelbar - der erste Spieler, der die Bedingungen erfüllt, verwirklicht die folgenden Zielkarten:



1 | 2 | 3 Stiche.



der erste | letzte Stich einer Runde



die erste | letzte Drachenkarte einer Runde



ein Stich der angezeigten Geheimwaffe



5 Drachenkarten in der Runde



der erste Trumpf-Stich der Runde



2 Stiche hintereinander



Am Ende der Runde - die betroffenen Spieler verwirklichen die folgenden Zielkarten:



mehr als 2 Drachenkarten



seinen Vertrag erfüllt



0 Drachenkarten



die meisten Stiche



die meisten Drachenkarten



keinen Stich gewonnen

Achtung: die „Schatzpunkte“ können nur gewonnen werden, wenn die Spieler die Runde gewinnen (d.h. nicht mehr als 7 Drachenkarten in der „Kampfzone“)

Variante mit 2 Spielern

Spielaufbau für 2 Personen (siehe S.5), aber nur 2 Drachenkarten werden am Anfang der Runde aufgedeckt. Der dritte Spieler ist ein fiktiver Spieler und hält sich nicht an die Verteidigungsregeln, er wird der „gestürzte König“ genannt. Wenn ihr mit der Erweiterung „Schätze“ spielt, wird keine Zielkarte an den „gestürzten König“ ausgeteilt. Dieser kann jedoch Zielkarten sammeln (unmittelbar und/oder am Ende der Runde einlösbar), die in der „Schatzzone“ verfügbar sind. Die Regeln sind dieselben wie für 3 Spieler, mit der Ausnahme, dass der „gestürzte König“ einen Stapel mit 14 verdeckten Verteidigungskarten vor sich hat und ihr jeweils die oberste Karte aufdeckt, sobald er an der Reihe ist. Wenn der „gestürzte König“ einen Stich gewinnt, verteilt die Verteidigungskarten auf den Drachenkarten, wie wenn ihr der „gestürzte König“ wärt (und nicht wie es für euch am besten passt).

Der « gestürzte König » gewinnt keine Punkte, wenn er also eine Drachenkarte gewinnt, werft sie ab.
 Am Ende jeder Runde werden nur die Punkte der Spieler gezählt, da der „gestürzte König“ nicht für den Sieg dabei ist, sondern um euch Punkte zu nehmen.

Solo Variante

Du wirst gegen den „Dämon“ des Königreiches Drarkane spielen. Dieser ist ein unvorhersehbarer und gefährlicher Spieler. In der Solo Variante spielst du mit allen Verteidigungs- und Drachenkarten, aber ohne die Karten der Erweiterung Schätze. Mische alle Verteidigungskarten und nimm die ersten 10, die restlichen Karten sind der Ziehstapel und die Spielkarten des „Dämons“. Mische die Drachenkarten und decke die erste Karte auf. Spiele nach den Regeln des Grundspiels, aber mit den folgenden zusätzlichen neuen Regeln:

- Du startest den ersten Stich.
- Wenn du eine Verteidigungskarte gespielt hast, ziehst du eine neue vom Stapel am Ende des Stichs
- Wenn keine Verteidigungskarten mehr übrig sind, mische die abgeworfenen Karten
- Der „Dämon“ spielt immer die oberste Verteidigungskarte des Kartenstapel
- Wenn der „Dämon“ einen Stich gewinnt, verteile die Verteidigungskarten logisch auf den Drachenkarten (und nicht wie es für dich am besten passen könnte), dann **deckst du eine neue Drachenkarte** in der „Kampfzone“ auf.
- Wenn eine Drachenkarte geschlagen wurde: wenn du sie geschlagen hast, darfst du die Karte behalten, ansonsten legst du sie in der Spielzone des „Dämons“ ab, **dann deckst du eine neue Drachenkarte** in der „Kampfzone“ auf.
- Wenn du eine neue Drachenkarte aufdecken sollst, aber keine mehr übrig sind, ist das Spiel zu Ende und die Punkte werden gezählt
- Wenn 7 Drachenkarten in der „Kampfzone“ sind, ist das Spiel beendet und die Punkte werden gezählt

Wichtig: wenn du einen Stich verlierst und/oder eine oder mehrere Drachenkarten besiegt wurden, wird jedes Mal nur eine neue Drachenkarte hinzugefügt
 Wenn das Spiel zu Ende ist, zählst du alle „Terrorpunkte“ auf den von dir gewonnenen Drachenkarten und ziehst die „Terrorpunkte“ der vom „Dämon“ gewonnenen Drachenkarten davon ab.

Je nach Anzahl deiner Punkte, erhältst du folgenden Rang:

- Verkohlter Dorfbewohner (0-20):** vom Königreich Drarkane bleibt nur die Asche...
- Flammenläufer (21-40):** Die Drachen jagen eher dich als umgekehrt...
- Schuppenvernichter (41-60):** Das Volk von Drarkane schenkt dir einen Blick.
- Himmelsfluch (61-80):** Das Königreich Drarkane besingt deine Heldentaten!
- Legende von Drarkane (80+):** dein Name wird in Feuer und Blut graviert!!! Du wirst Teil der Legende von Drarkane!

Team Variante (für 4 oder 6 Spieler)

Mit der Teamvariante kann Drarkane neu entdeckt werden, indem die Spieler in 2er Teams gegeneinander antreten. Die Basisregeln des Spiels bleiben bestehen.



Das Verteilen der Verteidigungskarten und das Aufdecken der Drachenkarten beim Spielaufbau ist identisch zum Basisspiel.

Im Unterschied zum Basisspiel tauschen die Spieler, die im selben Team spielen eine Verteidigungskarte zu Beginn jeder Runde aus (die Karte muss nicht simultan ausgetauscht werden). Nachdem jedes Team seine Karten ausgetauscht hat, kann das Spiel beginnen.

Wenn ein Spieler einen Stich gewinnt, kann er (muss aber nicht) eine Verteidigungskarte mit seinem Teampartner austauschen. Der Teampartner kann sich die Karte anschauen und sie zurückgeben ODER die Verteidigungskarte behalten und eine andere aus seiner Hand an den Partner zurückgeben.

Wenn eine Runde beendet ist, werden die Punkte jedes Spielers wie beim Basisspiel gezählt (siehe S.7). Anschließend werden die Punkte der Teampartner addiert, um die Gesamtpunktzahl des Teams zu errechnen. Dies wird am Ende jeder Runde wiederholt und anschließend werden die drei Ergebnisse eines jeden Teams zusammengerechnet um das Siegerduo zu ermitteln!

Falls ihr mit der Erweiterung Schätze spielt (siehe S.8-9): nachdem jeder Spieler seine Zielkarte ausgewählt hat und seine „Schatzzone“ aufgebaut hat, schaut sich jeder Spieler verdeckt die Zielkarte seines Teampartners an.



Danke

Ein herzliches Dankeschön
an die Mitwirkenden:



Aymeric Le Roux, Floriane Wolff, Amanda Spehner, Flavie Avril, Fabrice Zoller, Lionel Humbert, William Brenckle, Lionel Klein, Jean-Marc Gastine, Audrey Duflot, Constanze Mayer, Nadège & Didier Le Roux, Elodie & Vincent, Hanaé, Loris, Calie Brencklé, Stéphane Vivet, Jonathan & Sandra Stortz, Jérôme Vanpoucke, Gaëlle Le Corre, Fabrice Speich, Ghislaine Nopper, Jean-Pierre Ciabocchi, Thierry Dorey, Christelle Seiter, Ronan Koenig, Fanny Rohner, Jérémie Lalanne, Florence Bruckmann, Roxane Nseka, Céline Alamichel, Laure & Thomas C., Cindy Khaldi, Diana Petrazoller, Steven Nasr, Arnaud Jourdain, Aude Stevenel, Frederic Follet, Sylvain & Justine Meynier De Salinelles, Fanny Creusot, Aline Helmer, Gregory Maenner, Jean-Baptiste Casbonne, Jordan Hollard, Pamela Lacote, Christine Bayer, Yoann Kempfer, Patrick Wendling, Vincent Lambert, Fabrice Van Cauteren, Régis Lutter, Marianne Nou, Johanne & Vincent Salingue, Cécile Goré, Rodrigue Nicolas, Jean-Luc Weyl, Jeremy Guerinot, Méliсса Lagneaux, David Lavigne, Magalie Pupier, Evelyne Henninot, Cyril Dulou, Sabrina Bernard, Claudine Nuss, Florent Weltzer, Les Jeux de Vince, Vincent Mallet, Fabien Marchal, Thibaut Schaeffer, Elodie Geist, L'Épopée, Sébastien Ollivier, Geoffrey & Audrey Caputo, Brice Pujat, James Caillaud, Virginie Le Bas, Alain Caffart, Stéphane Heinrich, Jeux m'éclate, Floryse Perron, Le Refuge du Geek, Pierre Deneux, Alain Zamboni, Cyril Quille, Christophe Le Ven, Dominique Favret, Maxime Vaucoulon, Rue des Jeux, Emmanuelle Goffinet, Olivier Valentin, MJC Scherwiller, Vincent Pollet, Céline Archis, La Ludette, Guillaume Cantrel, La ludothèque Sélest', Laetitia Martin, A Koi K'on Joue, Anthony Panthou-Bodian, Dominique Dekempener, Cindy Hardouin, Ludo Ried, François Joseph Blondeau, Nicolas Andrezcsik, Laurent Avon, Etienne Merceran, Anthony Salingre, Play On The Bisch', Quentin Boussardon, La Taverne Des Joueurs, Ingrid Achard, Kevin Crombez, Edouard Mangel, Julien et Anita Bauer, Sébastien Prin, Christophe Chastang, Anthony Briot, Frédéric Pfister - Boutique Fungames, Elodie Grenier, Mathias Convery, Victor Baltenweck, Patrick Lentz, Thomas, Mélia et Lizzie Cleiss, Pierre Du Crest, Sébastien Laine, Stéphane Prunière, Jérémy Deniot, Antoine Ozturk, Pierre Le Maitre, Alexandre Nedelec, Régis Dalpra, Ludod'Eck, Valentine Marques, Catherine Vassel, Julien Vandermeersch, Ludi'Wolfi, Mehdi Belgahri, Etienne Jaouen, Aline & Marco Keller, Séverine Zaegel, Jonathan Ciminelli, Chrys Anthème, La compagnie des joueurs, Mélanie Dumazeau, Emeline Carvalho, Mike Pollina, Philibert.

Dankeschön !



www.kometh.fr

Autor : Kévin HAEHNEL
Illustrator : Fabrice WEISS
Grafikdesigner und Verleger : Kometh
Übersetzung : Theresa Straile