

DIE KUTSCHFAHRT ZUR TEUFELSBURG

Autoren: Michael Palm und Lukas Zach

D

Kartenspiel für 3 - 10 Spieler ab 12 Jahren

Spieldauer: 30 - 60 Minuten, (bei 9 und 10 Spielern länger)

D

Inhalt:

10 Personenkarten (beidseitig nutzbar)

10 Berufskarten

10 Gesellschaftskarten (jeweils 5 Orden/Bruderschaft)

21 Gegenstände fürs Reisegepäck

9 Karten „Trank der Macht“

Spielanleitung

Spielidee:

In halsbrecherischer Fahrt treibt der Kutscher seine Pferde an und jagt durch die regennasse Schlucht den Berg hinauf. Zuckende Blitze lassen den Umriss einer gewaltigen Burg erkennen - der Teufelsburg. Man spürt, dass der Kutscher so schnell wie möglich dort ankommen möchte, denn die Gäste im Innern seines Gespanns sind ihm nicht geheuer. Alle gehören zwei mächtigen Geheimgesellschaften an und versuchen bereits auf der Fahrt herauszufinden, wer verbündet ist. Geheimnisvolle Gegenstände wechseln ihre Besitzer, denn nur dadurch erlangt man wichtige Informationen und kann mit den Verbündeten die mächtigen Gegenstände in Sicherheit bringen, um gemeinsam den Sieg zu erringen.

Reisevorbereitung (Spielvorbereitung):

- Jeder Spieler sucht sich eine **Personenkarte** aus und nimmt sie auf die Hand. Übrige Personenkarten werden zurück in die Schachtel gelegt.
- Alle **Berufskarten** werden gemischt und vor jedem Spieler eine **verdeckt** abgelegt. Übrige Berufskarten werden als verdeckter Stapel auf dem Tisch bereit gelegt.
- Die **Gesellschaftskarten** werden abhängig von der Spieleranzahl wie folgt vorbereitet:
 - In Runden mit **gerader Spieleranzahl**:
bei 4 Spielern: 2 Karten „Orden“ (OR) und 2 Karten „Bruderschaft“ (BR),
bei 6 Spielern: 3x OR und 3x BR,
bei 8 Spielern: 4x OR und 4x BR,
bei 10 Spielern: 5x OR und 5x BR,
Die herausgesuchten Gesellschaftskarten werden gemischt und jedem Spieler eine **verdeckt** neben seinen Beruf gelegt. Die restlichen Gesellschafts- und die Karten „Trank der Macht“ werden für dieses Spiel nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.
 - In Runden mit **ungerader Spieleranzahl**:
bei 3 Spielern: 2x OR und 2x BR,
bei 5 Spielern: 3x OR und 3x BR,
bei 7 Spielern: 4x OR und 4x BR,
bei 9 Spielern: 5x OR und 5x BR,
Die herausgesuchten Gesellschaftskarten

werden gemischt und jedem Spieler eine **verdeckt** neben seinen Beruf gelegt. Alle **übrig bleibenden Karten** werden für dieses Spiel nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

• Karten „Trank der Macht“:

In Runden mit **ungerader Spieleranzahl** erhält jeder Spieler eine davon und legt sie offen vor sich ab. Alle übrigen werden zurück in die Schachtel gelegt.

• Reisegepäck / Gegenstände:

*Tipp für die erste Reise: Für einen leichten Einstieg ins Spiel werden nur die **Gegenstände**, mit dem **Siegel** (auf den Karten unten links) benötigt. Die restlichen werden zurück in die Schachtel gelegt. In späteren Partien kann man aus den Gegenständen, die kein Siegel zeigen, nach eigener Wahl eine beliebige Anzahl hinzufügen. Dies verändert die Spieldauer und sorgt für abwechslungsreiche Spielabläufe.*

- Aus den **Gegenständen** werden zunächst die beiden **Koffer** herausgesucht. Die anderen **Karten mit Siegel** werden gemischt und davon 2 Karten weniger als Spieler teilnehmen verdeckt abgezählt. Diese werden zusammen mit den beiden Koffern gemischt. Davon erhält jeder Spieler eine verdeckt ausgeteilt und nimmt sie als Reisegepäck auf die Hand.
Die restlichen Karten mit Siegel werden ge-

mischt und als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt. Sind auch Karten ohne Siegel mit im Spiel, werden diese jetzt zusammen mit den Karten mit Siegel gemischt und bilden den Nachziehstapel.

Hinweis: Beim **Spiel zu Dritt** erhält jeder 2 Gegenstände fürs Reisegepäck. Es werden beide Koffer und 4 andere Gegenstände (s. o.) an die Spieler verteilt. Die Karte „Schwarze Perle“ wird beim **Spiel zu Dritt** ganz aus dem Spiel genommen. Beim **Spiel zu Zehnt** kommt der „Mantel“ aus dem Spiel.

Die Spieler können sich jederzeit **alle eigenen Karten** ansehen.

Reiseinformationen:

Personenkarten:

Sie dienen während eines Angriffs dazu, die Unterstützung für den Angreifer oder den Verteidiger anzuzeigen. Personenkarten werden auf der Hand gehalten, gehören aber nicht zum Reisegepäck.

Gesellschaften:

Im Laufe einer Partie versuchen die Spieler durch das Tauschen und Sammeln von Gegenständen und Informationen die Verbündeten der eigenen **Gesellschaft** ausfindig zu machen. Mit ihrer Hilfe müssen drei Gegenstände der eigenen Gesellschaft gesammelt werden, um damit den Sieg zu verkünden. So werden im „Orden der offenen Geheimnisse“ **3 Schlüssel** und in der „Bruderschaft der wahren Lüge“ **3 Kelche** zum Sieg benötigt.

Berufe:

- Jeder Beruf hat eine Fähigkeit, die dem Spieler einen Vorteil verschafft. Manche Fähigkeiten können beliebig oft, andere nur einmalig eingesetzt werden.
- Möchte ein Spieler die Fähigkeit seines Berufes nutzen, deckt er die Karte auf, liest die Fähigkeit vor und folgt sie. Dies kann zu einem beliebigen Zeitpunkt geschehen (auch während ein Mitspieler am Zug ist), es sei denn, auf der Karte ist etwas anderes vermerkt. Einmal aufgedeckte Berufskarten bleiben offen liegen.
- Berufe die nur einmal ausgeübt werden dürfen, können reaktiviert werden, wenn sie durch den Gegenstand „Mantel“ erneut ins Spiel kommen oder durch den Gegenstand „Foliant“ getauscht werden. Dann sind sie wieder verdeckt vor dem jeweiligen Spieler und können erneut genutzt werden.
- Gibt es im Spielverlauf zusätzliche Fragen, ist der Reiseführer zu den Berufen hilfreich (s.u.).

Reisegepäck / Gegenstände:

- Die im Spielverlauf erhaltenen Gegenstände bilden das Reisegepäck. Sie haben Fähigkeiten, die dem Spieler Vorteile verschaffen. Abhängig von der Spieleranzahl darf nur eine bestimmte Menge mitgeführt und auf der Hand gehalten werden:
bei 3 Spielern: 8 Gegenstände;
bei 4 Spielern: 6 Gegenstände;
ab 5 Spielern: 5 Gegenstände.

Wichtig: Hat ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt zuviel Reisegepäck, muss er sofort so viele Gegenstände seiner Wahl an einen anderen Spieler verschenken, bis er die maximale Zahl an Handkarten erreicht hat. Gegenstände können aus keinem anderen Grund verschenkt werden.

- Möchte ein Spieler einen Gegenstand einsetzen, spielt er die Karte zu dem darauf angegebenen Zeitpunkt aus. Er zeigt die Karte, liest den Text vor, befolgt ihn und nimmt den Gegenstand wieder zurück auf die Hand.
- Gibt es im Spielverlauf zusätzliche Fragen, ist der Reiseführer zu den Gegenständen hilfreich (s.u.).

Karten „Trank der Macht“ (nur bei ungerader Spieleranzahl):

- Diese Karten dienen in Runden mit **ungerader** Spieleranzahl zur Unterstützung der zahlenmäßig unterlegenen Gesellschaft, da sie für diese wie **ein** Kelch bzw. **ein** Schlüssel zählen.

Wichtig: Die meisten Berufe, Gegenstände und „Trank der Macht“ beeinflussen die grundsätzlichen Regeln oder widersprechen diesen sogar. In diesen Fällen werden die Regeln auf den Karten vorrangig behandelt.

Die Reise beginnt (Spielverlauf):

- Der am weitesten gereiste Spieler beginnt die Partie.

- Ist ein Spieler an der Reihe, hat er **eine** von vier Möglichkeiten:
 - **A. Passen** und so keine Aktion ausführen oder
 - **B. Gegenstand tauschen** oder
 - **C. Mitspieler angreifen** oder
 - **D. Sieg verkünden**.
- Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

A. Passen:

Ein Spieler kann passen, will er keine der anderen Möglichkeiten wählen.

B. Gegenstand tauschen:

- Ist ein Spieler an der Reihe, bietet er **einen** seiner Gegenstände einem beliebigen Mitspieler **verdeckt** zum Tausch an.
- Der Mitspieler schaut sich die Karte an und entscheidet sich, ob er den Tausch annimmt oder ablehnt. Er **muss** ablehnen, wenn er als einziges Reisegepäck nur einen Koffer besitzt und ihm der andere Koffer zum Tausch angeboten wird.
- Nimmt er den Tausch an, behält er den Gegenstand und gibt dem Anbieter einen anderen Gegenstand aus seinem Besitz **verdeckt** zurück. Dieser Spieler darf den Tausch jetzt nicht ablehnen und nimmt den neuen Gegenstand auf die Hand.
- Viele Gegenstände haben eine Besonderheit, die sich nur bei einem Tausch für den Spieler auswirkt, der die Karte abgegeben hat (der Text dieser Karten beginnt mit: „Tauschst du“).

sie/ihn/es weiter...“). Der Spieler der den Tausch angenommen hat benennt in diesem Fall als Erster den Gegenstand. Er liest laut den Text der Karte vor und der Anbieter führt sofort die entsprechende Aktion durch. Auch der Anbieter benennt den Gegenstand, falls er eine Karte mit Besonderheit erhalten hat und die entsprechende Aktion wird sofort vom Vorbesitzer ausgeführt.

Ausnahme: Wird die Karte „Zerbrochener Spiegel“ getauscht, werden beide Karten nicht benannt und wechseln stillschweigend den Besitzer.

- Gegenstände, deren Besonderheit sich nicht beim Tausch auswirkt, wechseln immer den Besitzer, ohne benannt zu werden (z.B. Schlüssel, Dolch, ...).
- Lehnt der Mitspieler den Tausch ab, gibt er den Gegenstand stillschweigend wieder an den Anbieter zurück, ohne dass sich eine eventuelle Besonderheit auswirkt.
- Nach einem Tausch (auch bei Ablehnung) ist der linke Nachbar an der Reihe.

C. Mitspieler angreifen:

- Um an geheime Informationen zu kommen, kann man einen Mitspieler angreifen. Dazu zeigt man auf einen beliebigen Mitspieler und sagt laut: „Ich greife Dich an!“ Der angreifende Spieler wird **Angreifer**, der angegriffene **Verteidiger** genannt.
- Der Angreifer legt seine Personenkarte mit dem Schwertsymbol, der Verteidiger seine Personenkarte mit dem Schildsymbol nach oben vor sich ab.

• Beginnend mit dem linken Nachbarn des Angreifers legen alle Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn fest, wen sie unterstützen wollen. Unterstützt ein Spieler den Angreifer, legt er seine Personenkarte mit dem Schwertsymbol, unterstützt er den Verteidiger entsprechend die Seite mit dem Schildsymbol nach oben vor sich ab. Enthält sich ein Spieler, behält er seine Personenkarte auf der Hand.

- Anschließend können die Spieler in beliebiger Reihenfolge die Eigenschaften ihrer Berufe und / oder Gegenstände nutzen. Hierzu eingesetzte Berufskarten werden aufgedeckt bzw. bleiben offen vor den Spielern liegen. Setzt ein Spieler Gegenstände ein, legt er diese offen vor sich ab.
- Sobald niemand mehr Karten legen möchte, wird das Kampfergebnis aller am Kampf beteiligten Karten ermittelt:

Der Angreifer erhält einen Punkt für jedes offen liegende Schwert, der Verteidiger bekommt so viele Punkte, wie Schilder offen liegen. Liegen einzelne Karten aus, auf denen jeweils ein Schwert **und** ein Schild abgebildet sind, entscheidet der jeweilige Besitzer, welches Symbol gilt.

- Der Spieler (Angreifer oder Verteidiger) mit dem höheren Ergebnis gewinnt den Kampf und entscheidet über das Schicksal des Unterlegenen:
 - Entweder verlangt er von ihm **die Wahrheit über Beruf und Gesellschaft**, d.h. der Sieger darf sich die beiden entsprechenden Karten ansehen, **oder**

- er schaut in dessen Reisegepäck. Dazu muss der Unterlegene alle seine Gegenstände dem Sieger zur Ansicht geben. Der Sieger sucht sich einen Gegenstand heraus und nimmt ihn zu seinem Reisegepäck verdeckt auf die Hand. War dies die letzte Handkarte des Unterlegenen, muss er ihm einen beliebigen Gegenstand aus seinem eigenen Besitz zurückgeben. Die Besonderheiten der Gegenstände wirken sich hierbei **nicht** aus.
- Endet der Kampf zwischen Angreifer und Verteidiger mit einem **Unentschieden** zieht der Angreifer vom Nachziehstapel einen Gegenstand. Ist dieser aufgebraucht entfällt diese Möglichkeit.
- Die gespielten Gegenstände werden von ihren Besitzern wieder auf die Hand genommen und können jederzeit erneut eingesetzt werden. Die eingesetzten Berufskarten bleiben offen vor den jeweiligen Spielern liegen.
- Der Zug des Angreifers ist nun beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

D. Sieg verkünden (Spielende):

Ist der Spieler der Meinung, dass **seine Gesellschaft** im Besitz der notwendigen Gegenstände ist, und **besitzt er mindestens einen davon selbst**, kann er den Sieg verkünden. Hierzu benötigt seine Gesellschaft entweder:

- 3 Schlüssel bzw. 3 Kelche oder
- 2 Schlüssel + Koffer **mit Schlüssel** bzw. 2 Kelche + Koffer **mit Kelch**.

Bei ungeraden Spieleranzahlen kann die zahlenmäßig unterlegene Gesellschaft zusätzlich mit folgenden Kombinationen gewinnen:

- 2 Schlüssel + 1 Karte „Trank der Macht“ bzw. 2 Kelche + 1 Karte „Trank d. M.“ oder
- 1 Schlüssel + Koffer **mit Schlüssel** + Karte „Trank der Macht“ bzw. 1 Kelch + Koffer **mit Kelch** + Karte „Trank d. M.“
- Der Spieler steht auf und verkündet als **Angehöriger des Ordens**:
„Der Orden der offenen Geheimnisse hat die drei Schlüssel der Macht in seinem Besitz und wir verlangen die bedingungslose Unterwerfung der Bruderschaft“. Oder er verkündet als **Angehöriger der Bruderschaft**:
„Die Bruderschaft der wahren Lüge hat die drei Kelche der Intrige in ihrem Besitz und wir verlangen die bedingungslose Unterwerfung des Ordens“.
- Er deckt seine Gesellschaftskarte, seinen Beruf und alle seine Gegenstände auf.
- Dann benennt der Spieler **diejenigen** Verbündeten der eigenen Gesellschaft die außer ihm noch die zum Sieg benötigen Gegenstände besitzen. Diese decken ihre Karten auf und zeigen so ihre Gesellschaft und die Gegenstände. Ist die Aussage des Spielers korrekt, gewinnen **alle** Mitglieder dieser Gesellschaft. Wurde der Sieg falsch verkündet, gewinnen die Spieler der anderen Gesellschaft.

Hinweis: Mit dem Gegenstand „Wappen der Loge“ kann ein Spieler auch alleine gewinnen (s. Reiseführer zu den Gegenständen).

Ab hier kann die Fahrt beginnen. Die nachfolgenden Reiseführer erklären lediglich die Sondereigenschaften aller Karten und beantworten ggf. im Spiel auftretende Detailfragen. Eine fortgeschrittene 3-Spieler-Variante ist auf Seite D-21 zu finden. Die Autoren wünschen allen Reisenden eine ereignisreiche Kutschfahrt und viel Spaß.

Reiseführer zu den Berufen

Diplomat:

„**Einmalig** kannst du von einem Mitspieler den Tausch eines von dir vorher benannten Gegenstandes verlangen. Dies kannst du nur in deinem Zug tun. Besitzt dein Mitspieler den Gegenstand nicht, endet dein Zug.“

Hinweis: Diese Fähigkeit kann zusätzlich zum normalen Spielzug eingesetzt werden und gestattet einen gezielten Tausch. Behauptet der Gegner, den benannten Gegenstand nicht zu haben, muss er dem Spieler, der die Berufskarte gespielt hat, seine Gegenstände zeigen.

Doktor:

„**Einmalig** kannst du direkt nach einem Kampf die Auswirkungen dieses Kampfes verhindern.“

Hinweis: Der Doktor muss nicht am Kampf beteiligt gewesen sein. Durch den Einsatz der Fähigkeit

erfährt der Sieger keine Informationen über den Verlierer (Beruf, Gesellschaft) und darf auch nicht in dessen Reisegepäck schauen. Der Zug des Siegers endet danach.

Duellant:

„**Einmalig** darfst du als Angreifer oder Verteidiger bestimmen, dass niemand in diesem Kampf unterstützen darf. In diesem Kampf erhältst du +1 auf dein Kampfergebnis.“

Hinweis: Diese Fähigkeit kann auch so spät eingesetzt werden, dass die Unterstützungen der Mitspieler bereits ausgesprochen und/oder Gegenstände bzw. Berufe ausgespielt wurden.

Giftmischer:

„**Einmalig** darfst du den Sieger eines Kampfes bestimmen. Dies gilt nicht, wenn du in diesem Kampf Angreifer oder Verteidiger bist.“

Hinweis: Diese Fähigkeit kann auch so spät eingesetzt werden, dass die Unterstützungen der Mitspieler bereits ausgesprochen und/oder Gegenstände bzw. Berufe ausgespielt wurden.

Großmeister:

„Als Verteidiger erhältst du +1 auf dein Kampfergebnis.“

Hinweis: Diese Fähigkeit kann auch so spät eingesetzt werden, dass die Unterstützungen der Mitspieler bereits ausgesprochen und/oder Gegenstände bzw. Berufe ausgespielt wurden.

Hellseher:

„Einmalig darfst du in einem deiner Züge den Stapel der Gegenstände anschauen und zwei davon auswählen. Mische den Stapel danach und lege die ausgewählten Gegenstände in beliebiger Reihenfolge verdeckt oben auf.“

Hinweis: Diese Fähigkeit kann man im eigenen Zug jederzeit einsetzen, sollte jedoch nicht zu spät in der Partie genutzt werden, da die Gegenstände schnell ins Spiel kommen. Der Hellseher lässt sich auch gut in Verbindung mit einem „Geheimen Koffer“ spielen, um gezielt einen Gegenstand ziehen zu können.

Hypnotiseur:

„Als Angreifer darfst du nach Ankündigung der Unterstützungen jemanden bestimmen, der sich enthalten muss.“

Hinweis: Diese Fähigkeit wird sofort eingesetzt nachdem die Mitspieler ihre Unterstützung bekannt gegeben haben und darf nicht später erfolgen (also vor Gegenständen und Berufen). Der betroffene Spieler darf in diesem Kampf auch keinen Beruf oder Gegenstand einsetzen.

Leibwächter:

„Unterstützt du jemanden im Kampf, erhält dieser +1 auf sein Kampfergebnis.“

Hinweis: Diese Fähigkeit gilt nicht für ihn selbst, sondern nur, wenn er einen Mitspieler im Kampf unterstützt.

Priester:

„Einmalig kannst du vor Ankündigung der Unterstützungen einen Kampf verhindern. Besitzt der Angreifer mindestens zwei Gegenstände, muss er dir einen seiner Wahl davon abgeben. **Der Zug des Angreifers ist beendet.**“

Hinweis: Der Priester darf diese Fähigkeit nur vor der Ankündigung der Unterstützungen nutzen. Er muss nicht selbst am Kampf beteiligt sein. Die Wahl des Gegenstandes ist dem Angreifer überlassen.

Schläger:

„Als Angreifer erhältst du +1 auf dein Kampfergebnis.“

Hinweis: Diese Fähigkeit gilt nicht, wenn der Schläger verteidigt oder unterstützt.

Reiseführer zu den GegenständenDolch:

„Als Angreifer bekommst du +1 auf dein Kampfergebnis. Dies gilt nicht, wenn du im Kampf unterstützt.“

Folian:

„Tauschst du ihn weiter, darfst du mit deinem Tauschpartner den Beruf tauschen. Offene Berufe werden wieder verdeckt.“

Hinweis: Nur einmalig pro Partie nutzbare Berufe können wieder verwendet werden, nachdem sie durch den Foliant getauscht wurden. Sie sind wieder verdeckt im Spiel und können erneut genutzt werden.

Freibrief:

„Tauschst du ihn weiter, darfst du dir alle Gegenstände deines Tauschpartners anschauen.“

Geheimer Koffer (Schlüssel):

„Tauschst du ihn weiter, darfst du einen Gegenstand vom Stapel ziehen. **Darf nicht gegen einen anderen Koffer getauscht werden.** Sind **alle Gegenstände gezogen**, gilt der Koffer als Schlüssel.“

Geheimer Koffer (Kelch):

„Tauschst du ihn weiter, darfst du einen Gegenstand vom Stapel ziehen. **Darf nicht gegen einen anderen Koffer getauscht werden.** Sind **alle Gegenstände gezogen**, gilt der Koffer als Kelch.“

Hinweis: Beim Koffertausch wird nur die Besonderheit vorgelesen, dass ein Gegenstand nachgezogen werden darf. Es wird **nicht** genannt, welche Kofferkarte später als Schlüssel oder Kelch gilt. Ein Spieler **muss** einen Tausch ablehnen, wenn er als einziges Reisegepäck nur einen Koffer besitzt und ihm der andere Koffer zum Tausch angeboten wird. Sind alle Gegenstände gezogen und die Koffer gelten als Schlüssel oder Kelch, müssen sie auch als solche benannt werden. Das ist wichtig wenn der Diplomat nach einem bestimmten Gegenstand fragt und beim eigentlich nicht erlaubten Koffertausch, denn jetzt kann „Schlüssel“ gegen „Kelch“ getauscht werden.

Giftring:

„Als Angreifer oder Verteidiger gewinnst du in einem Kampf auch bei einem Patt.“

Hinweis: Der „Giftring“ kann nur bei einem Patt benutzt werden und verwandelt ihn in einen Sieg.

Handschuhe:

„Als Verteidiger bekommst du +1 auf dein Kampfergebnis. Dies gilt nicht, wenn du im Kampf unterstützt.“

Kelch:

„Ist die Bruderschaft im Besitz von mindestens 3 Kelchen, kann sie den Sieg verkünden.“

Hinweis: Beachte die Karte „Geheimer Koffer (Kelch)“: Sobald keine Gegenstände mehr nachgezogen werden können, gilt er als Kelch.

Mantel: (nur für 3-9 Spieler einsetzbar)

„Tauschst du ihn weiter, darfst du dir aus den übrigen Berufen einen neuen auswählen und verdeckt bei dir ablegen. Lege deinen alten Beruf zurück in die Mitte.“

Hinweis: Mit dem Gegenstand Mantel darf man sich eine Karte aus dem Stapel der Berufe auswählen. Der alte Beruf geht auf den Stapel zurück. Nur einmalig pro Partie nutzbare Berufe können wieder verwendet werden, wenn sie durch den Mantel erneut ins Spiel kommen.

Monokel:

„Tauschst du es weiter, darfst du dir die Gesellschaft deines Tauschpartners anschauen.“

Peitsche:

„Unterstützt du einen Verteidiger im Kampf, erhält dieser +1 auf sein Kampfergebnis.“

Schlüssel:

„Ist der Orden im Besitz von mindestens 3 Schlüsseln, kann er den Sieg verkünden.“

Hinweis: Beachte die Karte „Geheimer Koffer (Schlüssel)“: Sobald keine Gegenstände mehr nachgezogen werden können, gilt er als Schlüssel.

Schwarze Perle: (nur für 4-10 Spieler einsetzbar)

„Sie muss im Tausch angenommen werden. Wer sie besitzt, darf den Sieg seiner Gesellschaft nicht verkünden.“

Sextant:

„Tauschst du ihn weiter, bestimme eine Richtung. Alle geben gleichzeitig einen Gegenstand ihrer Wahl an den Nachbarn in dieser Richtung weiter.“

Hinweis: Diese Weitergabe gilt nicht als Tausch, Besonderheiten der Gegenstände treten nicht in Aktion.

Die beim Tausch gegen den Sextant erhaltene Karte wird selbst dann aktiviert, wenn sie der betreffende Spieler, bei der dadurch ausgelösten Weitergabe, an einen Nachbarn abgegeben haben sollte.

Wappen der Loge:

„Besitzt du das Wappen und insgesamt 3 Kelche oder Schlüssel (z.B. 2 Schlüssel + 1 Kelch) darfst

du deinen alleinigen Sieg verkünden.“

Hinweis: Hier gewinnt der Spieler allein ohne die Verbündeten seiner Gesellschaft, die auch nicht benannt werden müssen. Es zählen auch „Geheimer Koffer“, wenn sie als Schlüssel oder Kelch gelten. Karten „Trank der Macht“ zählen hier nicht!

Wurfmesser:

„Unterstützt du einen Angreifer im Kampf, erhält dieser +1 auf sein Kampfergebnis.“

Zerbrochener Spiegel:

„Er muss im Tausch angenommen werden. Der Gegenstand, den du dafür erhältst, wirkt sich beim Tausch nicht aus.“

Hinweis: Wird er getauscht, werden beide Karten nicht benannt und wechseln stillschweigend den Besitzer.

Reiseführer für Karten „Trank der Macht“ (nur in Runden mit ungerader Spieleranzahl)**Trank der Macht**

„Ist deine Gesellschaft in der Minderheit, zählt diese Karte als ein Schlüssel oder Kelch. Dies gilt nicht für den Sieg durch das „Wappen der Loge“.

Hinweis: Diese Karte zählt nur für den Spieler, der den Sieg verkündet, wie ein Schlüssel oder Kelch, wenn er sich in der unterlegenen Gesellschaft befindet.

Reiseführer für die erste Reise (für Einsteiger)

- Versuche nicht, Dir alles zu merken, es ist nicht notwendig um das Spiel zu gewinnen.
- Tausche zu Beginn auch mal Gegenstände weg, die aus Deiner Sicht gut sind.
- Lehne keinen Gegenstand ab, nur weil er dem Mitspieler beim Eintauschen einen Vorteil gibt, beim nächsten Tausch hast Du diesen Vorteil!
- Die beiden „Geheimen Koffer“ sind von Beginn an im Spiel, weil man durch sie neue Karten bekommt. Deshalb ist es wichtig, dass man sie auch wegetauscht und sie nicht für sich behält.
- Erfährst Du von jemandem, dass er in Deiner Gesellschaft ist, gib ihm Hinweise, z.B. indem Du ihm im Kampf beistehst oder ihm im Tausch vorteilhafte Gegenstände gibst.
- Besitzt Du einen Gegenstand, den niemand haben möchte greife an! Gewinnst Du, bekommst Du Informationen über Deine Mitspieler, geht es unentschieden aus, darfst Du eine Karte ziehen und selbst das Verlieren ist gerade zu Beginn einer Partie nicht von Nachteil, denn wenn dadurch jemand Deine Gesellschaft erfährt, kannst Du an seinen anschließenden Reaktionen ablesen, ob er zu Dir gehört oder nicht.

Weitere Tipps, Spielvarianten und Antworten auf häufig gestellte Fragen findest du unter:
<http://www.Ludocreatix.com/kutschfahrt>

Varianten

Schmuggeln:

Beginnt der Text eines Gegenstandes mit den Worten: „Tauschst du ihn/sie/es weiter...“, entscheidet der Spieler, der den Gegenstand wegetauscht hat, ob sich die Besonderheit des Gegenstandes tatsächlich auswirkt oder nicht. Soll er wirkungslos bleiben, wird der Text auf der Karte **nicht** vorgelesen und wechselt so unerkannt den Besitzer.

Wahrsagen:

Bei dieser Variante kann man auch gewinnen, wenn man weiß, dass die gegnerische Gesellschaft bereits alle 3 Gegenstände zum Sieg beisammen hat. Hierzu muss ein Spieler bei der Aktion „Sieg verkünden“ alle seine Karten offen legen. Dann benennt er **nur** die Spieler der gegnerischen Gesellschaft, welche ihre drei benötigten Gegenstände besitzen. Haben die benannten Spieler die Gegenstände in ihrem Besitz, hat der Spieler wahrsagerische Fähigkeiten und seine Gesellschaft gewinnt. Andernfalls siegt die gegnerische Gesellschaft.

Fortgeschrittene Variante für 3 Spieler:

Im Spiel zu Dritt werden zu Beginn des Spiels nicht 4 Gesellschaftskarten gemischt und an jeden eine ausgeteilt, sondern man mischt alle 10 Gesellschaftskarten und teilt an jeden Spieler 3 aus. Die übrig gebliebene Karte kommt ungespielt zurück in die Spieldose.

Jeder Spieler schaut sich nun seine 3 Karten an. Man gehört (für die gesamte Partie) zu derjenigen Gesellschaft von der man mehr Karten besitzt (also 2 oder 3). Anschließend legen alle Spieler ihre 3 Gesellschaftskarten in einer Reihe vor sich ab.

Wenn nun jemand einen Kampf gewinnt, darf er sich beim Verlierer neben dem Beruf eine der 3 Gesellschaftskarten anschauen (beim Gegenstand „Monokel“ darf man ebenfalls nur eine anschauen). Um sicher zu wissen, welcher Gesellschaft ein Spieler angehört, muss man nun 2 oder ggf. auch 3 seiner Karten angeschaut haben.

Hinweis: Weder man selbst noch die anderen Spieler dürfen die Reihenfolge der Gesellschaftskarten vor einem Spieler während einer Partie verändern. Die Karten müssen immer an ihrem ursprünglichen Platz bleiben!

Wir danken all den zahlreichen Kutschfahrt-Testern und Regelschreibern, besonders C. u. B. Naegle. S. u. K. Adlung, Andree, Anita, Daniel, Jenny, Lars, Philipp, Thomas und allen Testspielern des Seetrolls. Unser besonderer Dank gilt Michael Andersch, der durch seinen Einsatz, seine Testergebnisse und Ideen der Kutsche neue Fahrt verlieh.

Ähnlichkeiten zu bestehenden Orten und Persönlichkeiten sind rein zufällig.

COACH RIDE TO DEVIL'S CASTLE

Authors: Michael Palm and Lukas Zach

GB

Card game for 3 to 10 players 12 years and up

Duration: 30 - 60 minutes, (longer when playing with 9 to 10 players)

GB-1

Contents:

- 10 character cards (both sides can be used)
- 10 occupation cards
- 10 association cards (5 each of the Order/ of the Brotherhood)
- 21 objects for the traveling luggage
- 9 "The Drink of Power" cards
- playing instructions

Idea of the game:

The coachman dangerously drives his horse on and chases up the mountain through the rainy and wet gorge. Flashing lightning make the contours of a tremendous castle visible – Devil's Castle. One can practically feel that the coachman wishes to get there as fast as possible because there is something fishy about the guests inside his coach. They all belong to two of the most powerful associations and are trying to find out who their allies are during the ride. Secret objects are changing owners to achieve important information and to bring the powerful objects to safety with their allies in order to be victorious.

Traveling preparations (preparing the game):

- Each player chooses a character card and takes it on his hand. The remaining **character cards** are put back into the box.
- All of the **occupation cards** are shuffled. Each player receives one card and puts it down **face-down** in front of himself. The remaining occupation cards are put down face-down as a pick-up pile on the table.
- The **association cards** are prepared as follows depending on the number of players:
 - In rounds with **an even number of players**:
with 4 players: 2 "order" (OR) cards and 2 "brotherhood" (BR) cards,
with 6 players: 3x OR and 3x BR,
with 8 players: 4x OR and 4x BR,
with 10 players: 5x OR and 5x BR,
The chosen association cards are shuffled and one card is put down **face-down** next to each player's occupation. The remaining association cards and "The Drink of Power" cards are not needed for this game and put back into the box.
 - In rounds with **an odd number of players**:
with 3 players: 2x OR and 2x BR,
with 5 players: 3x OR and 3x BR,
with 7 players: 4x OR and 4x BR,
with 9 players: 5x OR and 5x BR,
The chosen association cards are shuffled and

one card is put down **face-down** next to each player's occupation. The **remaining cards** are not needed for this game and are put back into the box.

• "The Drink of Power" cards:

Each player receives one of these in rounds with **an odd number of players** and puts it down face-up in front of himself. The rest are put back into the box.

• Traveling luggage / Objects:

Tip for the first trip: To start the game easier, you only need the objects with the seal (on the left lower part of the cards) The remaining object cards are put back into the box. During later rounds you may add the objects without a seal of your own choice and as many as you wish. This changes the duration of the game and assures a varied course of the game.

- First of all the two **bags** are picked from the **objects**. The other **cards with the seals** are shuffled and two cards less than the number of players are counted face-down. These cards and the two bags are shuffled. Each player receives one of them **face-down** and takes it on his hand as his traveling luggage.
The remaining cards with the seals are shuffled and put down **face-down** as a pick-up pile. If cards without a seal are also in the game, they are added to the cards with a seal, are shuffled

and are put down as the pick-up pile.

Notice: When playing with three players each player receives 2 objects for his traveling luggage. Both of the bags and 4 other objects (see above) are passed out to the players. The "Black Pearl" card is completely removed from the game when playing with three players. When playing with ten players the "Coat" card is removed from the game.

The players may look at all of their own cards at any time.

Traveling Information:

Character cards:

These cards are used to show your support for the attacker or for the defender during a struggle. Character cards are taken on your hand but do not belong to your traveling luggage.

Associations:

During the course of the game the players try to find out who is an ally of their own association by trading and collecting objects and information. With the help of the gathered information, they must collect three objects of their own association in order to proclaim the victory. Therefore, "The Order of Open Secrets" needs **3 keys** in order to be victorious and "The Brotherhood of True Lies" needs **3 goblets** in order to be victorious.

Occupations:

- Each occupation has a privilege that provides the player with an advantage. Some advantages may be used as often as wished and others may only be used once.
- If a player wishes to use his occupational advantage, he must turn the card face-up, read the advantage out loud and follow the rules of the advantage. This may occur at any time (even during another player's turn) unless the card says something else. Once an occupational card has been turned face-up, it must remain face-up.
- Occupations that may only be used once, can be reactivated by bringing it back into the game with the help of the object "Coat" or by trading-in the object "Tome". Then they are turned face-down again in front of the respective player and may be used again.
- The travel guide to the occupations is helpful (see below) if any further questions should arise during the game.

Traveling luggage / Objects:

- The objects obtained during the game become the traveling luggage. They have abilities that provide the players with advantages. A certain amount may be held on hand depending on the number of players:
 - with 3 players: 8 objects;
 - with 4 players: 6 objects;
 - with 5 or more players: 5 objects.

Important: Should a player at any time have too much luggage, he must immediately give away as many **objects** of his own choice as is necessary to reach the maximum number of cards allowed on his hand. The objects may not be given away for any other reason.

- If a player would like to use an object, he can play that card at the time given on the card. He shows the card, reads the text out loud, follows it and puts the object back on his hand.
- The guide to the objects (see below) is helpful if any further questions should arise during the game.

"The Drink of Power" cards (only with an odd number of players):

- In rounds with an **odd** number of players, these cards serve as support to the inferior (by number) association because they count as **one** goblet or **one** key for them.

Important: Most of the occupations, objects and "The Drink of Power" cards influence the fundamental rules or even contradict these. In these cases the rules on the cards have priority.

The trip begins (course of the game):

- The most farthest traveled player begins.
- On a players' turn, he has **one of four** possibilities:
 - **A. Pass** and therefore take no action or
 - **B. Trade-in an object** or

- **C. Attack another player** or
- **D. Proclaim the victory.**
- Afterwards the player to his left takes his turn.

A. Pass:

A player may pass his turn if he does not want to choose any of the other possibilities.

B. Trade-in an object:

- On a player's turn, he offers to trade-in **one** of his objects **face-down** with any one of the other players.
- The other player looks at the card and decides whether or not he wants to trade it in. He **must** refuse to trade if his only traveling luggage is one of the bags and he is offered to trade-in the other bag.
- If he accepts the trade-in, he keeps the object and in return gives back a different object from his cards **face-down**. This player may not refuse the trade-in now and takes the new object on his hand.
- Many objects allow the player who gives them away certain privileges (these cards begin with "Trade it in and you may..."). In this case the player who accepted the trade-in must name his object first. He reads the text on the card out loud and the player who gave it away must immediately carry out the action. Then the player who began the trade also names the object on the card he received if it allows the player a

certain privilege and the old owner immediately carries out the corresponding action.

Exception: Whenever the "Broken Mirror" card is traded, both cards are not named and switch owners with no further word.

- Objects with abilities that do not come into effect when they are traded-in, always switch owners without being named (e. g. key, dagger,...).
- If a player turns down a trade-in, he returns the object without a word and possible abilities do not come into effect.
- After a trade-in (even if it was turned down) the left neighbor takes his turn.

C. Attacking another player:

- You may attack another player in order to gain secret information. To do so you must point to another player and say out loud "I attack you!" The attacking player is called **attacker** and the attacked player is called **defender**.
- The attacker puts down his character card with the sword symbol face-up in front of himself. The defender puts down his character card with the shield symbol face-up in front of himself.
- Beginning with the attacker's left neighbor all of the other players decide clockwise on whom they wish to support. A player who supports the attacker puts down his character card with the sword symbol face-up and a player who supports the defender puts down his character card with the shield symbol face-up in front of himself. If

a player decides to abstain himself, he keeps his character card on his hand.

- Afterwards, the players may in any order use the abilities of their occupations and / or their objects. Occupational cards used for this purpose are turned face-up and stay face-up in front of the players. If a player uses objects he must put these down face-up in front of himself.
- As soon as none of the players wishes to put down any more cards, the results of all of the cards involved in the struggle are determined: The attacker receives one point for every sword laying face-up, the defender receives as many points as he has shields laying face-up. If any single cards are laying face-up on which a sword **and** a shield is pictured, the owner of that card decides on which symbol counts.
- The player (attacker or defender) with the highest score wins the struggle and decides on the fate of the defeated:
 - He either demands **the truth about occupation and association** which means he may look at the corresponding cards **or**
 - He may **look at his traveling luggage**. To do so the defeated player must give all of his objects to the winner to look at. The winner may pick out an object and add it to his own traveling luggage face-down on his hand. If it was the loser's last object, he must give back any one of his own objects. In this case, the privileges of the objects do **not** come into effect.

- If the struggle between the attacker and defender ends in a **stand-off** the attacker picks-up an object from the pick-up pile. This possibility is dropped if it has been used up.
- After use, the objects are picked-up and taken in the owners hand and may be used again at any time. The occupational cards that were used remain face-up in front of the respective players.
- The attackers' turn ends now and his left neighbor takes his turn.

D. To proclaim the victory (end of game):

If a player thinks that **his association** owns the necessary objects and **he owns at least one of them himself**, he may proclaim the victory. His association needs either:

- 3 keys or 3 goblets or
- 2 keys + a bag **with the key**, respectively, 2 goblets + a bag **with the goblet**.

When playing with an odd number of players the inferior (**by number**) association may also win with the following combinations:

- 2 Keys + 1 "The Drink of Power" card, respectively, 2 goblets + 1 "The Drink of Power" card or
- 1 Key + the bag **with the key** + "The Drink of Power" card, respectively, 1 goblet + the bag **with the goblet** + "The Drink of Power" card.
- The player stands up and **as a member of the Order** proclaims:

"The Order of Open Secrets owns the three keys of power and we demand absolute subjection of the Brotherhood".

Or **as a member of the Brotherhood** he proclaims:

"The Brotherhood of True Lies owns the three goblets of the intrigue and we demand the absolute subjection of the Order".

- He turns over his association cards, his occupation card and all of his other object cards.
- Then the player names **all of the other** allies of his own association who own the objects that are necessary for victory. They turn over their cards and show their association and the objects they have. **All** of the members of this association win if the statement is correct. The players of the other association win if the victory was falsely proclaimed.

Notice: A player can also win on his own when using the "The Coat of Armor of the Loge" object (see guide to the objects).

Now the ride may begin. The following guides only explain the special abilities of all of the cards and answer detailed questions that might come up during the game if necessary.

An advanced 3-player-variation can be found on page GB-21.

The authors wish all of the travelers an exciting coach ride and lots of fun.

Guide to the occupationsDiplomat:

Only once in the game, you may demand that another player trade a certain object of your choice. You may only do so on your turn. Your turn ends if the player does not have the object."

Notice: This privilege may additionally be used on a normal turn and allows a specified trade. If an opponent claims that he does not have the object demanded, he must show his objects to the player who played the occupation card.

Doctor:

Only once in the game, you may prevent the effects of a struggle immediately after the struggle."

Notice: The doctor does not have to have been involved in the struggle. By using this privilege the winner does not receive any information about the loser (occupation, order) and may not look into his travel bag. The winners-turn ends after that.

Duelist:

Only once in the game, you as the attacker or defender may designate that nobody may support this struggle. During this struggle you may add +1 to your result."

Notice: This privilege may also be used even after the other players have already indicated their support and/or played their objects or occupations.

Poison Mixer:

Only once in the game, you may appoint the winner of a struggle. But not if you are the attacker or the defender in this struggle."

Notice: This privilege may also be used even after the other players have already indicated their support and/or played their objects or occupations.

Grand Master:

"You may add +1 to your result if you are the defender in a struggle."

Notice: This privilege may also be used even after the other players have already indicated their support and/or played their objects or occupations.

Clairvoyant:

Only once in the game, you may look at the pile of objects and pick out two of them during your turn. Afterwards shuffle the pile and put down the chosen objects in any order face down on top of the pile."

Notice: This privilege may be used anytime on your turn and should not be used too late during the game since the objects come into the game very quickly. The clairvoyant can be played very well together with the "Secret Bag" in order to be able to pick a certain object.

Hypnotist:

"If you are the attacker you may appoint someone to abstain from supporting someone else even

after he has already announced his support."

Notice: This privilege is used immediately after the players have announced their support and may not occur later (that means **before** objects and occupations). The player that is affected is not allowed to use an occupation or an object during this struggle.

Bodyguard:

"When you support someone in a struggle he may add +1 to his result."

Notice: This privilege does not count for himself but only when he supports another player.

Priest:

"Only once in the game, you may prevent a struggle before the other players announce their support. If the attacker owns at least two objects, he must give one object of his own choice to you.

The attacker's turn ends."

Notice: The priest may only use this privilege before the players announce their support. He himself does not have to be involved in the fight. The choice of the object is made by the attacker.

Thug:

"You may add +1 to your result if you are the attacker in a struggle."

Notice: This privilege does not count while the thug is defending or supporting.

Guide to the objects

Dagger:

"You may add +1 to your result if you are the attacker. This does not count when you are supporting another player."

Tome:

"Trade it in and you may exchange the occupation with your trading partner. Occupations that are face-up are turned face-down again."

Notice: Occupations that are only usable once per game may be used again after they have been traded by the tome. They are put back into the game face-down and may be used again.

Privilege:

"Trade it in and you may look at all of your trading partners'-objects."

Secret Bag (Key):

"Trade it in and you may pick up an object from the pick-up pile. **May not be traded-in for another bag.** The bag turns into a key as soon as **all objects have been picked.**"

Secret Bag (Goblet):

"Trade it in and you may pick-up an object from the pick-up pile. **May not be traded-in for another bag.** The bag turns into a goblet as soon as **all objects have been picked.**"

Notice: When trading the bag you must only read the specific feature out loud which says that an object may be picked-up. Do **not** read out loud whether this bag will turn into a key or a goblet later on. When a player owns only one bag and is asked to trade it in for another bag he **must** refuse to trade them.

As soon as all of the objects have been picked-up and the bags turn into either a key or a goblet these must also be declared as such out loud. This is important when the diplomat asks for a certain object and in the case of a forbidden bag-trade because the "key" may now be traded-in for the "goblet".

Poison Ring:

"You win in a stand-off struggle if you are either the attacker or the defender"

Gloves:

"You may add +1 to your result if you are the defender. This does not count if you are supporting another player."

Goblet:

"The Brotherhood may proclaim the victory if it owns at least 3 goblets."

Notice: Pay attention to the card "Secret Bag (Goblet)". It turns into a goblet as soon as all of the objects have been picked-up.

Coat (use only when playing with 3 – 9 players):

"Trade it in and you may pick a new occupation from those left over and put it face-down in front of yourself. Put your old occupation down in the middle."

Notice: Using the coat allows you to pick up a card from the pile of the left over occupations. The old occupation is put back on the occupation pile. Occupations that may only be used once in a game are brought back into the game even if they have been used already.

Monocle:

"Trade it in and you may take a look at your trading partners'-association."

Whip:

"If you are supporting a defender during a struggle, he may add +1 to his result."

Key:

"The Order may proclaim the victory if it owns at least 3 keys."

Notice: Pay attention to the card "Secret Bag (Key)": It turns into a key as soon as all of the objects have been picked-up.

Black Pearl (use only when playing with 4-10 players):

"Must always be accepted if offered during a trade. Whoever owns it may not proclaim the victory of his association."

Sextant:

“Trade it in and you may assign a direction. All players must then pass on an object of their own choice to their neighbor in the given direction.”

Notice: Passing on does not count as a trade.

Specified features of the objects are not activated. The card traded-in for the sextant is even activated if the player concerned passed the card to his neighbor because of the action caused by the trade-in.

The Coat of Armor of the Loge:

“You may proclaim your sole victory if you own the coat of armor and as many as 3 of the goblets or the keys (e. g. 2 keys + 1 goblet).”

Notice: In this case, the player solely wins without the allies of his association which do not even have to be named. “Secret Bags” count too, as soon as they turn into keys or goblets. “The Drink of Power” cards do not count!

Casting Knives:

„If you are supporting an attacker in a struggle, he may add +1 to his result.“

Broken Mirror:

“This card must be accepted in a trade-in. The object that you receive in exchange does not come into effect.”

Notice: Both cards are not named and switch owners without a word when traded.

Guide for the cards „The Drink of Power“ (only for rounds with an odd number of players)**The Drink of Power:**

“This card counts as a key or a goblet if your association is outnumbered. It does not count for a victory through ‘The coat of Arms of the Loge’.”

Notice: This card counts as a key or a goblet only for the player who is proclaiming the victory and only when he is in the outnumbered association.

Guide for the first ride (for beginners)

- Don't try to memorize everything as it is not necessary to win the game.
- At the start of a game do not try doggedly to keep your objects. Trade them instead, even if you think they have a good effect. You will get cards with other good effects.
- Don't refuse an object just because its effect grants a benefit to your opponent. In the next trade it will be you who benefits from this object.
- Both „Secret Bags“ are in the game from the beginning, because they bring new object cards into play. Therefore it is necessary to trade them and not to keep them.
- If you find out that someone is in your association try to let him know, e.g. by supporting him in a struggle or by trading helpful objects with him.
- Do you have an object at the start of the game that nobody wants to trade? Then attack someone! If you win the struggle you get important

information about your opponent, in case of a stand-off you may draw an additional object card and even to lose the struggle is not a disadvantage, because then your opponent may look at your association card and you can guess if he is in your team or not, depending on his further reactions (e.g. supporting you in a struggle or not).

More hints, variations and answers to frequently asked questions can be found on:

<http://www.Ludocreatix.com/kutschfahrt>

Variations

Smuggling:

Whenever the text of an object card begins with the words: "Trade it in...", the player trading in the object decides whether or not the privilege of the object comes into effect. The card is **not** read out loud if the privilege of the object should not come into effect and the card switches owners remaining unknown.

Fortune-telling:

During this variation, you can also win whenever you know that the opposing association has already collected all 3 objects in order to be victorious. To do so, the player must chose the action "proclaim the victory". He then turns all of his cards face-up. Then he **only** names the players of the opposing association which own the three necessary objects. If the players named have the

objects, the player has fortune-telling skills and his association wins. Otherwise the opposing association wins.

Advanced 3-player-variation:

Shuffle 10 instead of 4 association cards at the start of the game. Every player gets 3 of them. Put the remaining card unseen back into the box. Now every player looks at his 3 cards. From one association you will have 2 or 3 cards. That's your association for the whole game. After that, all players put their 3 cards face-down in front of them in a row and the game starts as usual. If someone wins a struggle he may look at the losers occupation and one of the 3 association cards (with the „Monocle“ you may also look only at one card). Notice: Neither you nor other players are allowed to change the order of the association card row in front of a player. The 3 cards must be at their original position during the whole game!

We would like to thank the great number of Coach Ride-testers and rule-writers, especially C. and B. Naegele, S. and K. Adlung, Andree, Anita, Daniel, Lars, Philipp, Thomas and all of the testing players of the "Seetroll". Our special thanks goes to Michael Andersch, whose dedication, test results and ideas set it up for a new and speedy Coach Ride.

Similarities with existing towns or public figures is pure coincidence.



ADLUNG Spiele

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006
<http://www.adlung-spiele.de> • info@adlung-spiele.de

© copyright 2006/007