



CLEVER HOCH DREI



8+



1-4



30 min

Das clevere Würfelspiel von Wolfgang Warsch
für 1-4 Spieler ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL

-  1 Block
-  6 Würfel
-  4 Stifte

Hinweis für „Ganz schön clever“-Kenner: Um den Einstieg zu erleichtern, sind alle Abweichungen zur „Ganz schön clever“-Regel am Rand hellgrau markiert.

SPIELIDEE

Die Spieler versuchen, durch geschickten Einsatz der Würfel in den fünf Farbbereichen möglichst viele Punkte auf ihrem eigenen Spielblatt zu erreichen. Wählt die Würfel clever, damit ihr auch bei den nachfolgenden Würfeln noch über genügend Wahlmöglichkeiten verfügt. Wichtig ist außerdem, dass ihr auch die Würfel der Mitspieler nicht aus den Augen verliert. Wer nach einer bestimmten Anzahl an Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.



SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Spielblatt und einen Stift.
Der Spieler mit dem geringsten Würfelglück bekommt die 6 Würfel und beginnt das Spiel.

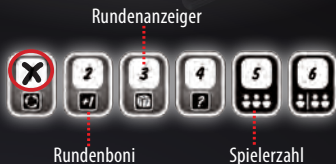


SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über 4 Runden (bei 4 Spielern),
5 Runden (bei 3 Spielern) oder
6 Runden (bei 1 oder 2 Spielern).

Zu Beginn jeder Runde streichen alle Spieler
die aktuelle Rundenzahl auf ihrem Block ab.

In den Runden 1 – 4 bekommt jeder Spieler den unter Rundenzahl angegebenen Bonus.
(Genauere Erklärungen zu Boni findet ihr ab Seite 9.)



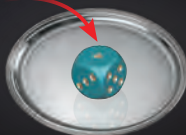
Der aktive Spieler

Der Spieler, der aktuell die Würfel vor sich liegen hat, ist der aktive Spieler. Er würfelt einmal mit allen 6 Würfeln und wählt **einen Würfel** davon aus. Diesen Würfel legt er – ohne die Würfelzahl zu verändern – **auf das oberste seiner 3 Würfelfelder**. Nun **muss** der Spieler ein Feld im passenden Farbbereich auf seinem Spielblatt ankreuzen oder eine Zahl dort eintragen. In welche Felder er genau eintragen darf, ist ausführlich unter „Die Farbbereiche“ ab Seite 4 beschrieben.



Hinweis: Der weiße Würfel ist ein Farb-Joker und kann für jede beliebige Farbe eingesetzt werden.

Anschließend **muss** der Spieler **alle Würfel, die einen niedrigeren Wert** zeigen als der gewählte Würfel, auf das in der Schachtel abgedruckte Silbertablett legen.



Hinweis: Würfel mit der gleichen Augenzahl legt er nicht auf das Silbertablett. Wählt ein Spieler den niedrigsten Würfel, legt er in diesem Wurf keine Würfel auf das Silbertablett.

Würfel, die sich auf dem Silbertablett befinden, kann der aktive Spieler in diesem Zug nicht mehr verwenden (Ausnahme: Zusatzwürfel auf Seite 11).

Mit den verbliebenen Würfeln würfelt der Spieler nun ein zweites Mal. Er wählt erneut einen Würfel aus, **legt ihn auf das zweite Würfelfeld** und darf erneut einen Wert oder ein Kreuz im passenden Farbbereich auf seinem Spielblatt eintragen. Danach legt er wieder alle Würfel, die einen niedrigeren Wert zeigen als der gerade gewählte, auf das Silbertablett.



Anschließend würfelt der Spieler ein drittes Mal mit den übrigen Würfeln und führt die oben beschriebenen Aktionen ein letztes Mal aus. Nach dem dritten Wurf legt er **alle verbliebenen Würfel**, die nicht auf seinem Spielblatt liegen, auf das Silbertablett.

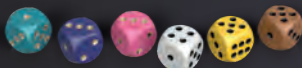
Achtung: Wählt der aktive Spieler (zu) früh einen hohen Würfel, kann es vorkommen, dass er keine Würfel mehr für einen weiteren Wurf zur Verfügung hat, da er bereits alle restlichen Würfel auf das Silbertablett legen musste. In diesem Fall kann der aktive Spieler nicht mehr würfeln. Natürlich empfiehlt es sich, diese Situation zu vermeiden.

Der aktive Spieler darf zusätzlich zu seinen Würfeln auch Aktionen einsetzen, wie auf ab Seite 10 beschrieben.

Sonderfall Kann oder will der aktive Spieler keinen Würfel aus seinem Wurf nutzen, legt er keinen Würfel heraus und sein Wurf verfällt. Das Würfel­feld auf dem Blatt bleibt dann leer.

Beispiel

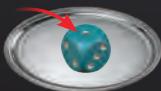
1. Lucia ist die aktive Spielerin und würfelt zu Beginn mit allen 6 Würfeln.



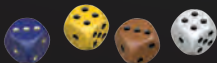
2. Sie wählt den rosa Würfel, legt diesen auf das oberste Würfel­feld und trägt den Punkt­wert im rosa Bereich ihres Spiel­blatts ein.



3. Lucia legt alle Würfel, die weniger als 3 Augen zeigen, auf das Silbertablett



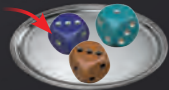
4. Lucia würfelt in ihrem zweiten Wurf mit den verbliebenen 4 Würfeln.



5. Sie wählt den weißen 4er Joker, legt ihn auf das zweite Würfel­feld und entscheidet sich dafür, den Punkt­wert nochmals im rosa Bereich einzutragen.



6. Alle Würfel mit weniger als 4 Augen legt sie anschließend auf das Silbertablett.



7. Für ihren dritten Wurf bleibt Lucia nur noch der gelbe Würfel. Sie würfelt eine 3, legt den Würfel auf das letzte freie Würfel­feld und kreuzt ein Feld im gelben Bereich an.



Die passiven Spieler

Nachdem der aktive Spieler 3 Würfel auf sein Spielblatt gelegt hat (oder er keine Würfel zur Verfügung hat), „serviert“ er seinen Mitspielern **die Würfel auf dem Silbertablett**.

Jeder Mitspieler darf **einen** Würfel vom Silbertablett wählen und diesen als „passiver Spieler“ auf seinem Spielblatt in den passenden Farbbereich eintragen. Alle passiven Spieler suchen ihre Würfel gleichzeitig aus. Die Würfel bleiben dabei auf dem Silbertablett. Somit können **mehrere Spieler denselben Würfel wählen**.



Haben alle passiven Spieler einen Würfel gewählt, eingetragen und gegebenenfalls Aktionen eingesetzt, nimmt der aktive Spieler alle Würfel und gibt sie an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Dieser Spieler ist nun der neue aktive Spieler und ihr führt die eben beschriebenen Schritte erneut durch.

Nachdem jeder Spieler einmal der aktive Spieler war endet die Runde und es beginnt eine neue.

Sonderfall

Hat ein passiver Spieler **keine Möglichkeit, einen Würfel vom Silbertablett zu verwenden**, darf er einen Würfel von den Würfelfeldern des aktiven Spielers nutzen. Der passive Spieler hat zwar die Möglichkeit, auf einen Würfel vom Silbertablett zu verzichten, aber wenn er dies freiwillig tut, darf er dadurch keinen Würfel des aktiven Spielers nutzen.

DIE FARBBEREICHE

Immer wenn ihr einen Würfel wählt, tragt ihr eine Zahl oder ein Kreuz in den passenden Farbbereich ein.

In den Bereichen Gelb, Türkis und Braun sind Zahlen von 1 – 6 vorgedruckt. In diesen Bereichen kreuzt ihr Felder aus.

In Blau und Rosa tragt ihr Zahlenwerte ein.

Pro gewähltem Würfel dürft ihr immer **genau ein Feld** ankreuzen bzw. eine Zahl eintragen (Ausnahme: Türkis).

Grundsätzlich dürft ihr in jedes Feld nur einmal eintragen. Ihr dürft also keine Felder mehrfach ankreuzen und eine einmal eingetragene Zahl dürft ihr später niemals überschreiben.



Der gelbe Bereich



Ankreuzen

Wählst du den gelben Würfel, musst du in diesem Bereich eines der 3 Felder mit der gewürfelten Zahl ankreuzen.

Bist du der **aktive** Spieler, so darfst du beim ersten Wurf nur in der obersten Zeile ankreuzen, beim 2. Wurf nur in der mittleren Zeile und beim 3. Wurf nur in der unteren Zeile. (Du darfst als aktiver Spieler weiße und graue Felder ankreuzen.)

Um dies zu verdeutlichen, sind die Würfelfelder und die Zeilen im gelben Bereich mit römischen Ziffern von I-III markiert.

Bist du der **passive** Spieler darfst du nur eines der 6 grau unterlegten Felder ankreuzen. Die Würfelzahl muss natürlich weiterhin mit der Zahl im Feld übereinstimmen.

Boni

Die Boni im gelben Bereich stehen immer zwischen 2 Feldern. Sobald du das Feld direkt darüber und das Feld direkt unter dem Bonus angekreuzt hast, bekommst du sofort den abgebildeten Bonus.

Endwertung

Bei Spielende zählst du, wie viele Felder du in jeder einzelnen der 3 Zeilen dieses Bereichs angekreuzt hast. Du bekommst für jede Zeile soviele Punkte, wie in der Tabelle im gelben Bereich angegeben sind.

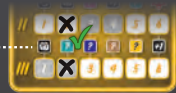
Beispiel: Du hast im ersten Wurf eine gelbe 2 gewählt und kreuzt die 2 in der obersten Zeile an.



Beispiel: Du hast die gelbe 2 vom Silbertablett gewählt und kreuzt die grau unterlegte 2 an.



Boni



Beispiel: Du hast in der obersten Zeile 3 Felder angekreuzt. Dafür bekommst du 12 Punkte. In der mittleren und unteren Reihe hast du jeweils 2 Kreuze. Dafür bekommst du jeweils 6 Punkte. Insgesamt bekommst du also 24 Punkte.

Der türkise Bereich



Ankreuzen

Wählst du den türkisen Würfel, musst du in diesem Bereich eines der 5 Felder mit der gewürfelten Zahl ankreuzen.

Bist du der **aktive** Spieler und liegen auf deinen Würfelfeldern bereits andere Würfel mit derselben Zahl, so darfst du **für jeden dieser Würfel ein weiteres Feld** in derselben Spalte ankreuzen.

Bist du der **passive** Spieler, darfst du für jeden weiteren Würfel mit der selben Zahl auf dem Silbertablett ein zusätzliches Feld ankreuzen.

In diesem Bereich können Spieler also bis zu 3 Felder auf einmal ankreuzen (passive Spieler in Ausnahmefällen sogar mehr).

Boni

Sobald du alle türkis unterlegten Felder in einer Spalte oder einer Zeile angekreuzt hast, bekommst du den Bonus, der unter dieser Spalte oder am Ende dieser Zeile dargestellt ist.

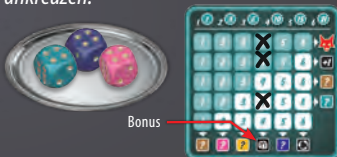
Endwertung

Bei Spielende zählst du, wie viele Felder du in jeder einzelnen der 5 Zeilen dieses Bereichs angekreuzt hast. Du bekommst für jede Zeile so viele Punkte, wie in der Tabelle im türkisen Bereich angegeben sind.

Beispiel: Du hast im ersten Wurf eine gelbe 3 abgelegt, im zweiten Wurf hast du eine türkise 3 gewählt. Du darfst also insgesamt 2 3er-Felder ankreuzen.



Beispiel: Auf dem Silbertablett liegen jeweils eine türkise, eine pinke und eine blaue 4. Wählt ein passiver Spieler den türkisen Würfel, so darf er insgesamt 3 4er ankreuzen.



Beispiel: Du hast in der obersten Zeile 5 Felder angekreuzt. Dafür bekommst du 15 Punkte. Genauso verfährt du für die übrigen 4 Zeilen.



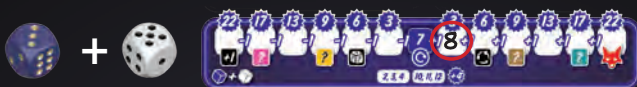
Der blaue Bereich



Eintragen

Im blauen Bereich kreuzt du keine Felder an, wie im gelben und türkisen Bereich. In dieser Leiste trägtst du Zahlen in die leeren Felder ein. Du beginnst dabei von dem Feld mit der 7 in der Mitte und arbeitest dich von dort aus, Feld für Feld, in beide Richtungen vorwärts.

Wählst du den blauen Würfel, **musst** du immer zuerst die Augenzahl des weißen Würfels dazu addieren. Umgekehrt gilt: Möchtest du den weißen Würfel für den blauen Bereich nutzen, addierst du die Augenzahl des blauen Würfels dazu. In beiden Fällen ist egal, wo der jeweils andere Würfel gerade liegt.



Dann musst du die Zahl in das **nächste freie Feld** links oder rechts von der Mitte eintragen. Dabei darfst du **links** nur Zahlen eintragen, die **genau 1 niedriger** sind als im vorherigen Feld, **rechts** nur Zahlen die **genau 1 höher** sind, als im vorherigen Feld. Die Zahl 7 auf dem mittleren Feld stellt den Startpunkt dar.

Du darfst eine 7 auch nach jeder anderen Zahl eintragen und damit die Zahlenreihe wieder „zurück setzen“. Nach der 7 trägst du wieder wie zuvor genau 1 höher oder 1 niedriger ein.

Boni

Sobald du eine Zahl in ein Feld mit einem Bonus einträgst, bekommst du den abgebildeten Bonus.



Endwertung

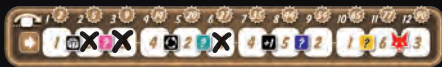
Bei Spielende betrachtest du jeweils die beiden äussersten Felder, in die du eine Zahl eingetragen hast. Du bekommst die Punkte, die über diesen beiden Feldern abgebildet sind. Zusätzlich bekommst du 4 Bonuspunkte für jede Zahl kleiner oder gleich 4 und für jede Zahl größer oder gleich 10.



Beispiel: Du hast den abgebildeten Endstand erreicht. Links hast du 9 Punkte erreicht, rechts 13 Punkte. Dazu bekommst du noch jeweils +4 Punkte für die 10 und die 11. Insgesamt bekommst du 30 Punkte (13+9+4+4) für den blauen Bereich.



Der braune Bereich



Ankreuzen

Wählst du den braunen Würfel, musst du ein Feld mit der gewürfelten Zahl ankreuzen. Dabei darfst du nur Felder ankreuzen, die weiter rechts liegen, als das zuletzt angekreuzte Feld in dieser Reihe. Du beginnst also möglichst weit links und arbeitest dich von dort aus nach rechts vor. Du musst dabei nicht Feld für Feld ankreuzen, sondern darfst dabei auch Felder auslassen. Auf diese Weise übersprungene Felder darfst du aber im Nachhinein nicht mehr ankreuzen.

Boni

Die Boni im braunen Bereich stehen immer zwischen 2 Feldern. Du bekommst einen Bonus immer sofort, wenn du die beiden angrenzenden Felder (links und rechts) angekreuzt hat. Wenn du also Felder überspringst, kann es unmöglich werden, bestimmte Boni zu bekommen.



Endwertung

Bei Spielende bekommst du Punkte, entsprechend der Anzahl deiner angekreuzten Felder in diesem Bereich. Du bekommst so viele Punkte, wie in der Tabelle im braunen Bereich angegeben sind. Die volle Punktzahl kannst du also nur erreichen, wenn du kein Feld überspringst.

Der rosa Bereich



Eintragen

Im rosa Bereich trägst du Zahlen in die Felder ein. Du beginnst dabei immer ganz links und trägst eine Zahl in das nächste freie Feld der Leiste ein. Du darfst hier also keine Felder überspringen. Wählst du den rosa Würfel, so musst du dich entscheiden, ob du den abgebildeten Bonus oder lieber mehr Punkte möchtest.

Boni

Entscheidest du dich für den Bonus, halbiert du die Zahl, die der Würfel zeigt und trägst diesen Wert ein (aufgerundet). Du erhältst dann sofort den Bonus, der unter diesem Feld angegeben ist.

Möchtest du lieber mehr Punkte, multiplizierst du stattdessen die Würfelzahl mit der Zahl, die im Stern über dem Feld angegeben ist und trägst diesen Wert ein. **In diesem Fall bekommst du den angegebenen Bonus nicht und streichst ihn sofort aus.**



Hinweis: Im ersten Feld darfst du noch nicht entscheiden, hier trägst du immer die halbe Würfelzahl ein.

Endwertung

Bei Spielende addierst du alle eingetragenen Zahlen. Die Summe ergibt die Punkte, die du für den rosa Bereich bekommst.

Der weiße Würfel



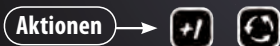
Der weiße Würfel ist ein Farb-Joker. Du darfst ihn als gelben, türkisen, braunen oder rosa Würfel nutzen. Alternativ kannst du ihn mit dem blauen Würfel kombinieren (siehe: Der blaue Bereich).

BONI

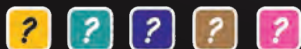
Auf dem Spielblatt sind verschiedene Boni eingezeichnet.

Wie genau die Boni in den einzelnen Farbbereichen aktiviert werden, ist in der Beschreibung des jeweiligen Bereichs erklärt.

Es gibt 3 verschiedene Arten von Boni.




?-Boni



Immer wenn du einen ?-Boni aktivierst **musst** du ihn **sofort einsetzen**.

Die meisten ?-Boni haben eine bestimmte Farbe. Wenn du einen ?-Bonus einsetzt, wählst du eine Zahl von 1 – 6. Dann kreuzt du im entsprechenden Farbbereich ein Feld an oder trägst eine Zahl ein. Du darfst den ?-Bonus genau so einsetzen, als hättest du die gewählte Zahl gewürfelt. Die üblichen Regeln der Farbbereiche bleiben bestehen.

Beim schwarzen ?-Bonus  darfst du zusätzlich zur Zahl auch den Farbbereich wählen.

Einen weiteren ?-Bonus erhalten alle Spieler zu Beginn der 4. Runde.



Aktionen

Aktionen werden genau wie die ?-Boni aktiviert. Aktionen müssen allerdings **nicht sofort eingesetzt** werden. Wenn du die Bedingung für eine Aktion erfüllst, umkreist du ein Feld der entsprechenden Aktionsleiste um anzuzeigen, dass du diese Aktion freigeschaltet hast. Du musst die Aktionsfelder dabei von links nach rechts frei schalten ohne ein Feld zu überspringen.



Am Ende jeder Zeile ist ein weiterer Bonus abgebildet, den du bekommst, wenn du das letzte Aktionsfeld in dieser Leiste umkreist.

Jede Aktion, die du auf diese Weise freigeschaltet hast, darfst du später einmalig einsetzen. Dazu kreuzt du das Aktionsfeld aus.



Du darfst in deinem Zug beliebig viele deiner freigeschalteten Aktionen (auch gleiche) hintereinander nutzen. **Die 3 Aktionen sind:**

1. Nachwürfeln



Diese Aktion darf nur der aktive Spieler nutzen. Wenn du diese Aktion nutzt, musst du **alle deine soeben gewürfelten Würfel** erneut würfeln. Würfel, die bereits auf den Würfelfeldern oder auf dem Silbertablett liegen, darfst du nicht neu würfeln.

2. Zahlen-Joker



Du darfst diese Aktion als aktiver und als passiver Spieler nutzen, um einen gewählten Würfel so zu verwenden, als würde er eine andere Zahl zeigen. Zeigt das genutzte Aktionsfeld eine bestimmte Zahl, musst du genau diese Zahl verwenden. Zeigt das Aktionsfeld ein „?“, darfst du die Zahl frei wählen. Du musst die freigeschalteten Aktionsfelder auf dieser Leiste nicht von links nach rechts nutzen. Du darfst also das Aktionsfeld nutzen, das dir in diesem Moment den größten Nutzen bringt.



Wichtig: Du drehst den Würfel dabei nicht! Du tust lediglich so, als würde der Würfel eine andere Zahl zeigen und trägst dies so auf deinem Spielblatt ein. Für alle anderen Belange, beispielsweise welche Würfel auf das Silbertablett gelegt werden oder für andere Spieler die diesen Würfel nutzen, bleibt die ursprünglich gewürfelte Zahl gültig.

3. Zusatzwürfel



Du darfst diese Aktion am Ende deines Zuges nutzen, um einen zusätzlichen Würfel zu wählen. Als aktiver Spieler darfst du die Aktion nach deinem letzten (üblicherweise dem dritten) Wurf nutzen, als passiver Spieler, nachdem du einen Würfel vom Silbertablett gewählt hast. Du darfst jeden der 6 Würfel wählen. Du darfst dabei auch Würfel wählen, die du in deinem regulären Zug bereits genutzt hast oder auf die du normalerweise keinen Zugriff hättest. Du darfst aber jeden Würfel nur einmal als Zusatzwürfel wählen. Du darfst auch hier den Zahlen-Joker anwenden.

Achtung: Du musst beim Eintragen auch die Position des gewählten Würfels beachten. Einen gelben Würfel auf dem mittleren Würfelfeld, darfst du nur in die mittlere Zeile im gelben Bereich eintragen, einen gelben Würfel vom dem Silbertablett nur auf die grau unterlegten Felder in diesem Bereich.

Fuchs



Füchse bringen euch keine Vorteile während dem Spiel, sondern Extrapunkte bei der Schlusswertung. Jeder aktivierte Fuchs bringt dabei so viele Punkte, wie euer Farbbereich mit den wenigsten Punkten.

Beispiel: Du hast 3 Füchse aktiviert. Du hast in deinem niedrigsten Bereich (Braun) 14 Punkte. Du bekommst also für die Füchse ($3 \times 14 =$) 42 Punkte.

☰				
☀	34			
☁	44			
☾	30			
☼	14			
☾	24			
☀	42			
Σ				

SPIELEND

Das Spiel endet, nachdem in der letzten Runde der letzte aktive Spieler seinen Zug beendet hat und die passiven Spieler ihren Würfel vom Silbertablett eingetragen haben.

Alle Spieler haben nun noch die Möglichkeit, ihre verbliebenen Zusatzwürfel- und ggf. auch Zahlen-Joker zu nutzen. Übrige Nachwürfel-Aktionen verfallen.

Anschließend bestimmt ihr einen Spieler, der für alle Spieler auf der Rückseite seines Blattes die Punkte in den einzelnen Farbbereichen notiert.

Zusätzlich multipliziert er noch für jeden Spieler die Anzahl ihrer Füchse mit den Punkten ihres Farbbereichs mit der niedrigsten Punktzahl und trägt den Wert in dem entsprechenden Feld ein. Jetzt werden die Punkte pro Spieler zusammengezählt. Wer die meisten Gesamtpunkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt von den Spielern derjenige mit dem höchsten Punktwert in einem Bereich. Sollte es noch immer keinen eindeutigen Sieger geben, gibt es mehrere Gewinner.



SOLO-SPIEL

Falls mal keine Mitspieler zur Hand sind, lässt sich „CLEVER HOCH DREI“ auch sehr gut alleine spielen. Auch im Solo-Spiel geht es darum, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die Spielregeln bleiben weitestgehend unverändert. Du spielst über 6 Runden. Du beginnst als aktiver Spieler. Danach schlüpfst du in die Rolle des passiven Spielers, usw. Somit bist du genau 6-mal immer abwechselnd aktiver und passiver Spieler. Bist du in der Rolle des passiven Spielers, würfelst du alle 6 Würfel und legst zunächst die 3 Würfel mit dem niedrigsten Wert auf das Silbertablett. Kommt es dabei zu einem Gleichstand, legst du den Würfel aufs Silbertablett, der beim Würfeln am dichtesten am Silbertablett gelandet ist. Die 3 verbleibenden Würfel legst du in der Reihenfolge ihrer Entfernung vom Silbertablett auf die Würfelfelder (der dem Silbertablett am nächsten liegende auf das oberste Würfelfeld usw.).

Achtung: Als passiver Spieler kannst du – wie bisher – keine Nachwürfel-Aktion einsetzen.

Beispiel: Du hast als passiver Spieler gewürfelt und legst diese 3 Würfel aufs Silbertablett. Die blaue 1 und die rosa 2 als niedrigste Würfel sowie die gelbe 3, weil sie von allen 3en am dichtesten am Silbertablett liegt.



Wie "clever" habt ihr gespielt?

Level	Punkte
★★★★★ Clever hoch 3	> 450
★★★★☆ Schön UND clever!	420-449
★★★★☆ Hallo Mr. Hawking!	390-419
★★★★☆ Auf dem Weg zu den Sternen	360-389
★★★☆☆ Ganz schön clever!	330-359
★★☆☆☆☆ Wunderkind in Ausbildung	300-329
★★☆☆☆☆ Es geht aufwärts	270-299
★☆☆☆☆ Lieber doch ein Kniffel?	240-269
★☆☆☆☆ Da ist noch Luft nach oben	210-239
★☆☆☆☆ War sicher nur Würfelpetch	180-209
☆☆☆☆☆☆ Reden wir über etwas anderes	< 179

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.

GAMEPLAY
VIDEO



Änderungen vorbehalten

Autor: Wolfgang Warsch
Redaktion: Georg Wild
Gestaltung: Leon Schiffer
Grafik & 3D: designstudio1.de

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

