

ANLEITUNG

Ein kommunikatives Spiel für 3–6 Personen
ab 10 Jahren von Wolfgang Warsch

Ist eine Mikrowelle für die Menschheit wichtiger als Windeln?
Wie anders bewegt sich ein Schaukelpferd im Vergleich zu einem Scheibenwischer?
Und sehen sich ein Pizzaroller und ein Einrad nicht vielleicht doch irgendwie ähnlich?

The Same Game ist ein kooperatives Spiel, in dem ihr gemeinsam darüber diskutiert, in welchen Kategorien völlig unterschiedliche Objekte vielleicht doch ihre Gemeinsamkeiten haben.

Phase 1: The Same

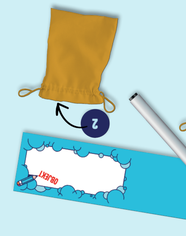
Ihr erfahrt, hinter welcher Kategorie sich in eurer Runde die Falle befindet. Ihr müsst versuchen, sie zu umgehen.

1. Zahl notieren

Nachdem alle Zahlenplättchen aus dem Beutel sind, zieht jede:r eines davon und notiert sich diese Zahl. Wer den Beutel hat, führt die Notizen.

- Ein Zahlenplättchen aus dem Beutel ziehen.
- Die auf dem Plättchen abgebildete Zahl gehört auf dem persönlichen Tableau notieren.
- Das Zahlenplättchen wieder zurück in den Beutel legen.
- Den Beutel an die nächste Person weitergeben.

Das macht ihr so lange, bis sich alle von euch eine Zahl aufgeschrieben haben.



2. Den Kategorien ein Zahlenplättchen zuweisen

Nehmt nun alle Zahlenplättchen aus dem Beutel und legt sie gemischt in die Tischmitte.

Die Kategorie „Länge" ist während dieser Runde also die Falle und sollte von niemandem gewählt werden. Die weiteren ausgehenden Kategorien: Aussehen, Wichtigkeit für die Menschheit, Material, Preis und Gewicht.

Als Gruppe müsst ihr nun für jede Kategorie eine Zahl wählen, die ihr für die Kategorie am passendsten findet. Ihr könnt dafür diskutieren, aber ihr müsst euch einigen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, dann entscheidet die Person, die die Zahl notiert hat.



3. Die persönliche Falle bestimmen

Sucht nun unauffällig die Kategorie, die neben eurer notierten Zahl liegt. Ihr habt auf diese Zahl eure persönliche Falle gelegt. Diese Kategorie sollt ihr nun vermeiden, aber sie darf keine andere Kategorie „Länge" hinzumogeln.



OUTEN TIPP

Ein guter Tipp wäre beispielsweise „Allzuständig", denn er hat eine ähnliche Länge wie eure Kategorie. Zusätzlich unterscheidet sich ein Kühlschrank stark von einer Tageszeit in der Kategorie Aussehen. Wichtig: Klar für die Menschheit, Material, Preis und Gewicht.

SCHLECHTER TIPP

Ein Beispiel für einen schlechten Tipp wäre „Luftmatratze". Diese ist zwar ebenfalls eine ähnliche Länge wie eure Kategorie, jedoch hat sie auch einen ähnlichen Preis und ein ähnliches Gewicht wie Vogelnetz. Allgemein können sich die folgenden Aussagen und Richtungen für die Menschheit nicht klar ausgeschlossen werden.

Legt dann eure Zahlenplättchen wieder in den Beutel (Reihenfolge ist egal) und gebt ihn weiter.

Da nur die Zahlenplättchen immer wieder in den Beutel zurückgeworfen habt, kann es vorkommen, dass mehrere von euch dasselbe Zahlenplättchen und somit die gleiche Kategorie haben.

Ihr überlegt euch alle gleichzeitig je einen Tipp.

Bevor ihr die Plättchen ziehen TIPP für eure Idee. Wenn ihr mehrere Tipps habt, dann nehmt ihr eure Lieblingsidee.

Sobald ihr dann alle einen Tipp habt, dürft ihr eure Tipps geben. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:

RICHTIG GETIPPT

Ist auf dem Zahlenplättchen eine Ziffer zu sehen, habt ihr die Kategorie korrekt ausgeschlossen. Stellt den Becher auf das nächste freie Wertungsfeld des Spielplans. Macht weiter mit der nächsten Kategorie.

FALSCH GETIPPT

Ist auf dem Plättchen die Falle zu sehen, schnappt sie zu und ihr dürft diesen Becher leider nicht auf das nächste Wertungsfeld stellen. Die aktuelle Runde ist für euch vorbei.

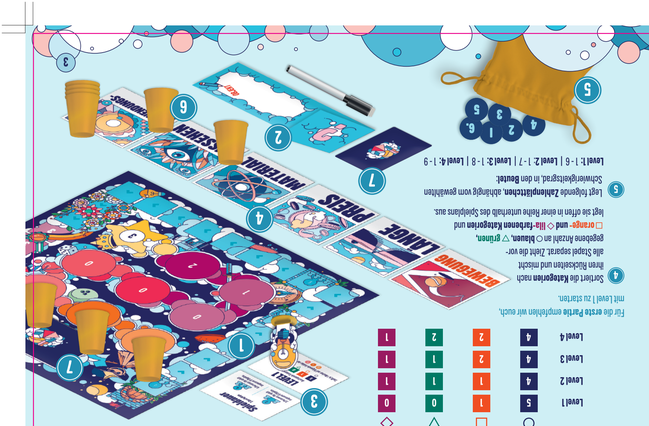
ENDE DER EINEN UND BEGINN DER NÄCHSTEN RUNDE.

- Wenn alle Zahlenplättchen aufgedeckt wurden oder die Falle zugeschnappt ist, endet die Runde.
- Bewegt den Punktemarker so viele Felder weiter, wie die Wertungsleiste angibt.
- Die nächste Person im Uhrzeigersinn beginnt eine neue Runde.

ENDE DES SPIELS.

Das Spiel endet, sobald ihr die vorgegebene Anzahl an Objekten gespielt habt.

Wie gut ihr abgeschnitten habt, könnt ihr auf der **Punkteleiste** sehen.



SPIELAUFBAU

1. Legt den **Spielplan** auf den Tisch und stellt den **Punktemarker** auf die Position der Punktestufe, die eurer Personenanzahl entspricht.
2. Mischt alle **Objektkarten**. Zieht alle jeweils 1 Objektkarte und zusätzlich so viele weitere, bis ihr insgesamt 5 Objektkarten vor euch liegen habt. Legt diese **Objektkarten** offen in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.
3. Legt die **Überschriftskarte Spieldauer** entsprechend eurer Personenzahl vor euch aus. Mehrere euch unterstützende **Überschriftskarten Level** und entsprechend auch, welches Level ihr spielen wollt. Die Level unterscheiden sich in Anzahl und Schwierigkeit der auslegenden Kategorien.

	Anzahl gemeinsamer Kategorien			
Schwierigkeitsgrad	○	□	△	◇
Level I	5	1	0	0
Level II	4	1	1	1
Level III	4	2	1	1
Level IV	4	2	2	1

Für die erste Partie empfehlen wir euch, mit Level I zu starten.

4. Sortiert die **Kategorien** nach ihrer Rückseite und mischt sie jeweils separat. Zieht die vorgegebene Anzahl ○ **blaue**, ▽ **grüne**, □ **orange-** und ◇ **lila- Kategorien Kategorien** und legt sie offen in einer Reihe mittenhalb des Spielplans aus.
5. Legt folgende **Zahlenplättchen**, abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad, in den **Beutel**.

Level I: 1 - 6 | Level II: 1 - 7 | Level III: 1 - 8 | Level IV: 1 - 9

6. Sucht jeweils **1 Becher** nach jeder ausliegende Kategorie.

Hinweis: Je nach Level befinden 3 bis 5 Becher tiefe Puchten übrige Becher auf der Verpackungsleiste. In der Mitte des Spielplans, bedeutend bei der „2". Diese Becher werden aktuell verwendet und vorhanden dort während der gesamten Spiele.

7. Mischt alle **Punktekarten**. Zieht alle jeweils 1 Punktekarte und zusätzlich so viele, wie Spielende sind. Legt diese **1 Punktekarte**, ohne sie euch anzusehen, verdeckt auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan.

Legt 3- und 4- Personen-Spiel die übrigen Punktekarten als **Nachziehstapel** für einen 2. Durchgang bereit. Legt sie zusammen mit den übrigen Material zurück in die Schachtel. Sie benötigt sie in dieser Partie nicht.

Jetzt kann es losgehen!

Phase 2: The Game

Stellt deine Falle auf und lies deinen Tipp vor.

Die nun folgende Phase ist ein Wettrennen gegen die Zeit. Ihr müsst so schnell wie möglich eure Falle aufstellen und eure Tipps vorlesen.

Zu Beginn dieser Phase stellt jede:r seinen Becher auf das Feld mit der Zahl, die ihr für eure Kategorie notiert habt. Ihr müsst also eure Falle aufstellen.



Sobald ihr eure Falle aufgestellt habt, dürft ihr eure Tipps vorlesen. Ihr müsst dabei nicht der Reihenfolge der Zahlen nach vorgehen, sondern könnt selbst entscheiden, wer wann seinen Tipp vorliest.

Sobald ihr eure Tipps vorgelesen habt, dürft ihr euch gegenseitig Fragen stellen, um herauszufinden, welche Kategorie sich hinter der Falle verbirgt. Ihr dürft aber nicht direkt nach der Kategorie fragen.

Wenn ihr euch einig seid, welche Kategorie sich hinter der Falle verbirgt, dürft ihr eure Antwort abgeben. Ihr müsst euch dabei nicht einig sein, ihr könnt auch unterschiedliche Antworten abgeben.

RÄTSELN

Du hast in der Vorbereitung das Plättchen auf der „2" gezogen und auf deinem Tableau notiert. Anschließend wurde die „2" der Kategorie „Länge" zugeordnet. Die Kategorie „Länge" ist während dieser Runde also die Falle und sollte von niemandem gewählt werden. Die weiteren ausgehenden Kategorien: Aussehen, Wichtigkeit für die Menschheit, Material, Preis und Gewicht.

Als Gruppe müsst ihr nun für jede Kategorie eine Zahl wählen, die ihr für die Kategorie am passendsten findet. Ihr könnt dafür diskutieren, aber ihr müsst euch einigen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, dann entscheidet die Person, die die Zahl notiert hat, um den Kategorie Aussehen, Wichtigkeit für die Menschheit, Material, Preis und Gewicht.

OUTEN TIPP

Ein guter Tipp wäre beispielsweise „Allzuständig", denn er hat eine ähnliche Länge wie eure Kategorie. Zusätzlich unterscheidet sich ein Kühlschrank stark von einer Tageszeit in der Kategorie Aussehen. Wichtig: Klar für die Menschheit, Material, Preis und Gewicht.

SCHLECHTER TIPP

Ein Beispiel für einen schlechten Tipp wäre „Luftmatratze". Diese ist zwar ebenfalls eine ähnliche Länge wie eure Kategorie, jedoch hat sie auch einen ähnlichen Preis und ein ähnliches Gewicht wie Vogelnetz. Allgemein können sich die folgenden Aussagen und Richtungen für die Menschheit nicht klar ausgeschlossen werden.

Nachdem ihr das Ergebnis gefeiert habt, geht es weiter mit

OBJEKTKARTE TAUSCHEN

Ihr habt als Team genau **einmal** im Spiel die Möglichkeit, eine gezogene Objektkarte gegen eine andere Objektkarte zu tauschen. Wer das tun möchte, sprecht sich mit dem Team ab und sagt an der Stelle im Spielplan verdeckt liegende Objektkarte. Ihr nennt dann nur den Namen der gezogenen Objektkarte zurück in die Schachtel. Danach nimmt man sich die auf dem Spielplan verdeckt liegende Objektkarte. Ihr nennt dann nur den Namen der gezogenen Objektkarte zurück in die Schachtel. Danach nimmt man sich die auf dem Spielplan verdeckt liegende Objektkarte und legt sie offen auf eure Hand. Legt dann eine der beiden Objektkarten verdeckt auf das soeben notierte Objekt, um beides bis zur Wertung sicher aufzubewahren.

Hinweis: Achtet auf die Regeln für die Auswahl der Objekte auf Seite 7 dieser Anleitung.



Phase 3: The Same

Ende der einen und Beginn der nächsten Runde.

Die Runde endet, sobald ihr eure Kategorie als Lösung aufgedeckt oder den Becher einem anderen verdeckt ist. Dort wie hinter Schritte ihr eure Punktemarker auf der Punktestufe weiterbewegen dürft.

Die nächste Person im Uhrzeigersinn beginnt die nächste Runde, indem sie die Falle hinter der auf die Zahlenleiste dreht, vermutlich übrige Becher von den Zahlenplättchen entfernt und die neue Runde mit der Wertungsfrage nimmt.

Dann geht es los mit ihrer Runde!

Der Tipp jedes Teammitglieds wurde gespielt.

Habt ihr alle Objekte aus eurer Kategorie durchgespielt, endet ein Durchgang. Das Spiel ist 3 oder 4 Personen endet nach 1 Durchgang, im Spiel mit 3 oder 4 Personen läuft 1 weiterer Durchgang.

2 Personen:	2 Durchgänge
3 Personen:	2 Durchgänge
4 Personen:	2 Durchgänge
5 Personen:	1 Durchgang
6 Personen:	1 Durchgang

Ihr spielt insgesamt 6 Objekte.
Ihr spielt insgesamt 5 Objekte.
Ihr spielt insgesamt 4 Objekte.
Ihr spielt insgesamt 3 Objekte.
Ihr spielt insgesamt 2 Objekte.

Einen neuen Durchgang starten (nur im Spiel zu 3. und 4.).

Um einen neuen Durchgang vorzubereiten, benötigt eure Teamkasse, legt die Zahlenplättchen zurück in den Beutel und führt alle Schritte der **Phase 1: The Same** erneut durch. Danach spielt den neuen Durchgang, wie er in Phase **2: The Game** beschrieben ist.

Achtung: Habt ihr im ersten Durchgang bereits die Objektkarte getauscht, wird eine neue Kartenfarbt **nicht** neue ausgeführt (siehe **Phase 1: Objektkarte tauschen** auf Seite 5).

Hinweis: Möchtet ihr zwei **The Same Game** spielen, ist das eine Regelfrage für 3/6 Personen mit spielt danach 2 Durchgänge (also insgesamt 6 Objekte).

SPIEL ZU ZWEIT

Hinweis: Es ist nicht wichtig, gleich zu Anfang die Kategorie zu ermitteln. Hinter der sich die beiden Objekte eurer Meinung nach hier unterscheiden, ist entlang die gesamte Zeit. Testet einen danach Schritt für Schritt zu den Kategorien vor. Bei denen ihr euch einig seid.

Hinweis: Eure Aufgabe ist es also, die Kategorien zu finden, in denen sich die beiden Objekte ähnlich sind, sollte am besten gar nicht aufgedeckt werden.



RICHTIG GETIPPT

Ist auf dem Zahlenplättchen eine Ziffer zu sehen, habt ihr die Kategorie korrekt ausgeschlossen. Stellt den Becher auf das nächste freie Wertungsfeld des Spielplans. Macht weiter mit der nächsten Kategorie.

FALSCH GETIPPT

Ist auf dem Plättchen die Falle zu sehen, schnappt sie zu und ihr dürft diesen Becher leider nicht auf das nächste Wertungsfeld stellen. Die aktuelle Runde ist für euch vorbei.



Einfach durch gemeinsam auf eine Kategorie und deiner Falle. Ihr müsst die Becher von allen.

Ende der einen und Beginn der nächsten Runde.

Die Runde endet, sobald ihr eure Kategorie als Lösung aufgedeckt oder den Becher einem anderen verdeckt ist. Dort wie hinter Schritte ihr eure Punktemarker auf der Punktestufe weiterbewegen dürft.

Die nächste Person im Uhrzeigersinn beginnt die nächste Runde, indem sie die Falle hinter der auf die Zahlenleiste dreht, vermutlich übrige Becher von den Zahlenplättchen entfernt und die neue Runde mit der Wertungsfrage nimmt.

Dann geht es los mit ihrer Runde!

Der Tipp jedes Teammitglieds wurde gespielt.

Habt ihr alle Objekte aus eurer Kategorie durchgespielt, endet ein Durchgang. Das Spiel ist 3 oder 4 Personen endet nach 1 Durchgang, im Spiel mit 3 oder 4 Personen läuft 1 weiterer Durchgang.

2 Personen:	2 Durchgänge
3 Personen:	2 Durchgänge
4 Personen:	2 Durchgänge
5 Personen:	1 Durchgang
6 Personen:	1 Durchgang

Ihr spielt insgesamt 6 Objekte.
Ihr spielt insgesamt 5 Objekte.
Ihr spielt insgesamt 4 Objekte.
Ihr spielt insgesamt 3 Objekte.
Ihr spielt insgesamt 2 Objekte.

Einen neuen Durchgang starten (nur im Spiel zu 3. und 4.).

Um einen neuen Durchgang vorzubereiten, benötigt eure Teamkasse, legt die Zahlenplättchen zurück in den Beutel und führt alle Schritte der **Phase 1: The Same** erneut durch. Danach spielt den neuen Durchgang, wie er in Phase **2: The Game** beschrieben ist.

Achtung: Habt ihr im ersten Durchgang bereits die Objektkarte getauscht, wird eine neue Kartenfarbt **nicht** neue ausgeführt (siehe **Phase 1: Objektkarte tauschen** auf Seite 5).

Hinweis: Möchtet ihr zwei **The Same Game** spielen, ist das eine Regelfrage für 3/6 Personen mit spielt danach 2 Durchgänge (also insgesamt 6 Objekte).

SPIEL ZU ZWEIT

Hinweis: Es ist nicht wichtig, gleich zu Anfang die Kategorie zu ermitteln. Hinter der sich die beiden Objekte eurer Meinung nach hier unterscheiden, ist entlang die gesamte Zeit. Testet einen danach Schritt für Schritt zu den Kategorien vor. Bei denen ihr euch einig seid.

RICHTIG GETIPPT

Ihr habt als Team genau **einmal** im Spiel die Möglichkeit, eine gezogene Objektkarte gegen eine andere Objektkarte zu tauschen. Wer das tun möchte, sprecht sich mit dem Team ab und sagt an der Stelle im Spielplan verdeckt liegende Objektkarte. Ihr nennt dann nur den Namen der gezogenen Objektkarte zurück in die Schachtel. Danach nimmt man sich die auf dem Spielplan verdeckt liegende Objektkarte und legt sie offen auf eure Hand. Legt dann eine der beiden Objektkarten verdeckt auf das soeben notierte Objekt, um beides bis zur Wertung sicher aufzubewahren.

Hinweis: Achtet auf die Regeln für die Auswahl der Objekte auf Seite 7 dieser Anleitung.

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



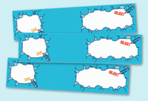
1 Punkte-marker



9 Zahlenplättchen
Vorderseite: Zahl
Rückseite: Falle



1 Beutel



6 beschreibbare Tableaus



2 Übersichtskarten Level



9 Becher



6 abwischbare Stifte



165 Objektkarten



1 Übersichtskarte Spieldauer



15 Kategoriekarten

Ersatzteile und Service
Vielen Dank, dass du ein hochwertig produziertes Spiel der Edition Spielwiese erworben hast. Wir haben viel Liebe in die Entwicklung und Produktion gesteckt. Falls es dennoch Grund zur Beanstandung gibt, oder du ein Ersatzteil benötigst, schreibe gerne eine Mail an unseren Vertriebspartner: **info@hutter-trade.com**

Wir wünschen eine verspätete Zeit!

ZIEL DES SPIELS

In **The Same Game** spielt ihr gemeinsam als Team.

Im Spiel vergleicht ihr 2 Objekte in Bezug auf unterschiedliche Kategorien miteinander. Dazu entfernt ihr nach und nach Becher, die neben den ausliegenden Kategorien stehen. Ihr erhaltet Punkte, solange ihr dabei nicht die Falle aufdeckt. Habt ihr eine Kategorie korrekt ausgewählt, dürft ihr deren Becher auf dem nächsten freien Feld der Wertungsleiste platzieren.

Erreicht ihr zu Spielende den Medaillenbereich, gewinnt ihr The Same Game.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ihr die vorgegebene Anzahl an Objekten gespielt habt.

Wie gut ihr abgeschnitten habt, könnt ihr auf der **Punkteleiste** sehen:

Jedes Feld vor dem Blumenstrauß	Das war … doch schon mal „ganz in Ordnung"! Vielleicht solltet ihr euch erst noch einmal an einem einfacheren Level versuchen …?
Blumen-strauß	Ihr dürft euch gegenseitig aufmunternd auf die Schultern klopfen. Es hat nicht viel zum Sieg gefehlt.
Bronze	Ihr habt das Spiel **gewonnen** und könnt stolz auf eure Teamleistung sein. Aber ein bisschen was geht noch.
Silber	Das war beeindruckend, ihr habt **gewonnen**. Spielt direkt noch mal – und dann holt ihr sicher Gold!
Gold	Yeah! Ihr habt so was von **gewonnen**! Ab ins nächste, schwierigere **Level**!

REGELN FÜR DIE AUSWAHL DER OBJEKTE

- Bei dem Objekt, das ihr aufschreibt, **muss** es sich um einen Gegenstand handeln, den ihr anfassen könnt. Nur von Menschen gemachte Objekte sind gültig. Pflanzen, Tiere, Wolken, Wasser, etc. sind nicht zulässig.
- Ihr dürft **keine Zahlen** verwenden.
- Außer dem Objekt darf **kein zusätzliches Wort**, wie z. B. ein Adjektiv, verwendet werden.
- Das Objekt darf **kein Material** enthalten: Kochlöffel wäre also ein gültiger Tipp, Holzkochlöffel jedoch nicht.
- Das Objekt **darf** ein zusammengesetztes Wort sein, das man in der Form auch in einem deutschen Wörterbuch finden könnte.

Generell gilt: Habt ihr das Gefühl, mit eurem Tipp etwas zu „schummeln", dann schummelt ihr wahrscheinlich.

BESCHREIBUNG DER KATEGORIEN

Die ○ Kategorie

Aussehen	Die äußere Erscheinung des Objekts.
Häufigkeit weltweit	Die in der Gegenwart weltweit vorkommende Stückzahl des Objekts.
Länge	Die Länge der längsten Seite des Objekts.
Material	Die Materialien, aus denen das Objekt besteht.
Preis	Der Kaufpreis des Objekts.
Verwendungszweck	Die Anwendung, für die das Objekt gedacht ist.

Die □ Kategorie

Bewegung	Die Bewegung des Objektes kann zustande kommen, indem sich Teile des Objekts bewegen (z.B. Kuckuckuhr), eine Person es bewegt (z.B. Schaukelpferd) oder es mit einer typischen Bewegung benutzt wird (z.B. Telefon ans Ohr halten).
Komplexität des Aufbaus	Wie komplex ist das Objekt aufgebaut? Es bezieht sich nicht auf die Produktion des Objekts.
Wichtigkeit für die Menschheit	Wie schlimm wäre es für die gesamte Menschheit, wenn es das Objekt ab morgen nicht mehr geben würde?

Die ▽ Kategorie

Erkläraufwand	Die Menge an benötigten Informationen, um dieses Objekt sachgerecht benutzen zu können. Wie umfangreich wäre die Anleitung, die diesem Objekt beiliegen würde?
Verwendungsdauer	Die Dauer der Verwendung vom Beginn bis zum Ende einer aktiven Nutzung. Sie bezieht sich nicht auf die Verwendungsdauer über die gesamte Lebensdauer des Objekts.
Verwendungs-häufigkeit	Die Anzahl an Tagen im Jahr, an denen das Objekt durchschnittlich genutzt wird.

Die ◇ Kategorie

Gewicht	Das Gewicht des Objekts.
Höhe des liegenden Objekts	Die Höhe des Objekts, das so hingelegt wurde, dass es die geringste Höhe aufweist.
Volumen	Wie viel Raum nimmt das Objekt ein?

KURZÜBERSICHT

Legt die Spieldauerkarte entsprechend eurer Personenzahl vor euch aus. Nehmt anschließend die Level-Übersichtskarten und baut das Spiel für euer ausgewähltes Level auf.

PHASE 1: THE SAME

Erfahrt, hinter welcher Kategorie sich in eurer Runde die Falle befindet.

1. Zahlenplättchen aus dem Beutel ziehen und Zahl notieren.
2. Zahlenplättchen neben die Kategorien legen.
3. Die persönliche Falle bestimmen.

Denkt euch alle gleichzeitig je einen Tipp aus.

Überlegt euch ein Objekt, das in eurer Kategorie dem Objekt eurer Karte möglichst ähnlich ist, und schreibt es auf euer Tableau.

PHASE 2: THE GAME

Die neugierigste Person von euch beginnt. Der Rest des Teams schließt die Augen.

1. Drehe dein Zahlenplättchen um, sodass die Falle sichtbar ist.
2. Verdecke alle Zahlenplättchen mit einem Becher.
3. Das Team öffnet wieder die Augen.
4. Präsentiere deinem Team deine Objektkarte und dein notiertes Objekt.
5. Dein Team diskutiert, welche Kategorie es ausschließen will.
6. Dein Team entfernt den Becher der ausgewählten Kategorie und überprüft seine Einschätzung.

IMPRESSUM

Autor: Wolfgang Warsch
Illustration: Christian Schupp
Layout: Fiore GmbH Büro für Gestaltung
Realisation: Michael Schmitt
Redaktion: Kaddy Arendt, Andreas Langkamp
Lektorat: Kerstin Fricke
Support: Cyrill Callenius

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1
89312 Günzburg, Deutschland
www.hutter-trade.com

EDITION SPIELWIESE
www.edition-spielwiese.de

© 2024 Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin, Deutschland

Version 2.0. Alle Rechte vorbehalten.
Jegliche Vervielfältigung oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen bedarf einer vorherigen Genehmigung.