



CO-MIX



AUTOR: Lorenzo Silva
ILLUSTRATIONEN: Matteo Cremona
KOLORATION: Max Rambaldi
GRAFIKDESIGN: Antonio Del Bono

SPIELREGEL

Diese Bilder erzählen eine Geschichte ...



... oder besser gesagt, viele verschiedene Geschichten.

Zum Beispiel: „Im Laufe seiner langen Verbrecherkarriere hatte der Lachende Dieb einen riesigen Berg Beute angesammelt. Doch nun war ihm die Polizei dicht auf den Fersen. Aber obwohl er wusste, dass seine Tage in Freiheit gezählt waren, behielt der Lachende Dieb sein Lächeln.“

Er hatte nicht vor, seine letzten Jahre hinter Gittern zu verbringen, und hatte einen letzten, explosiven Coup ausgeheckt ... wenn nicht er sein wohlverdientes Geld genießen konnte, würde es niemand tun!“

Oder vielleicht gefällt dir diese Idee ja besser: „Jack war fest entschlossen, den verschollenen Schatz seiner Familie zu finden. In seiner Kindheit hatte ihm seine Mutter erzählt, dass in einer geheimen Höhle unter ihrer alten Villa ein riesiger Schatz versteckt sei. Daraufhin verbrachte Jack viele Jahre damit, alle Hinweise, Spuren und Rätsel zu entschlüsseln, die seine Vorfahren über Jahrzehnte hinterlassen hatten ... bis er schließlich das Geheimnis löfete. Mit einem breiten Grinsen betrat er den geheimen Gang, der zum Schatz führte. Doch leider hatte er so kurz vor dem Ziel eine letzte wichtige Information übersehen: Der Schatz war durch eine Sprengfalle gesichert!“

Oder vielleicht: „Wir wollten eine riesige Menge Geld verdienen. Also steckten wir unsere Köpfe zusammen, entwickelten einen brillanten Plan: Wir erfinden ein Geschichtenerzählspiel, das jedem Spieler ein breites Lächeln aufs Gesicht zaubert und ... das einfach ein Kracher ist!“

WILLKOMMEN ZU CO-MIX!

Erfinde eine Geschichte zu einem zuvor festgelegten Titel, indem du verschiedene **BILDKARTEN** so anordnest, dass sie zusammen eine mitreißende **COMICSEITE** ergeben. Ob die Handlung lustig, gruselig, actiongeladen oder herzerwärmend ist, **LIEGT IN DEINER HAND!**

An dem kreativen Spaß können sich **bis zu ZEHN PERSONEN** beteiligen und **EINZELN ODER IN TEAMS** miteinander wetteifern. Am Ende werden die Geschichten von allen Mitspielern **BEWERTET** und nur wer mit seiner Geschichte überzeugen konnte, gewinnt!

SPIELMATERIAL

- 5 Comicseiten
(1 für jeden Spieler/jedes Team)
- 150 Bildkarten
- 10 Punktemarker
- 10 Charaktermarker
- 50 Bewertungsmarker
(5 für jeden Spieler)
- 21 Trödelmarker
- 1 Sanduhr (90 Sekunden)
- 1 Spielregel



EINLEITUNG

Bei 3 bis 5 Spielern spielt jeder für sich alleine und erzählt in jeder Runde eine eigene Geschichte. Bei mehr als 5 Spielern bleibt der Spielablauf weitgehend gleich, allerdings wird nun in **Zweiterteams** gespielt (bei einer ungeraden Anzahl spielt ein Spieler alleine, siehe unten).

Für ein Spiel mit 6 bis 10 Spielern gelten dieselben Regeln wie für ein Spiel mit 3 bis 5 Spielern, allerdings gelten einige Sonderregeln. Diese werden in den **TEAMSPIEL-KÄSTEN** erklärt.

Wenn mit 3 bis 5 Spielern gespielt wird, können die **Teamspiel-Kästen** übersprungen werden (beim Spiel zu Dritt ist beim Bewerten die **SONDERREGEL FÜR 3 SPIELER** auf Seite 5 zu beachten).





SPIELAUFBAU

Jeder Spieler nimmt sich eine leere Comicseite und legt sie so vor sich, dass die Seite mit 6 FELDERN nach oben zeigt. Nach einigen Spielrunden können erfahrene Co-Mix-Spieler, die Spaß an längeren Geschichten haben, auch die Seite mit 9 FELDERN verwenden. Alle nicht benötigten Comicseiten werden zurück in die Schachtel gelegt.

TEAMSPIEL-KASTEN: Die Teams werden aus je 2 SPIELERN gebildet.

Jedes Team erhält 1 COMICSEITE. Bei einer ungeraden Spieleranzahl gibt es einen „Einzelspieler“, der nach den normalen Regeln für ein Spiel mit bis zu 5 Spielern spielt.

Teams werden wie folgt gebildet:

- 6 SPIELER ➔ 3 Teams (➔ 3 Geschichten)
- 7 SPIELER ➔ 3 Teams und 1 Einzelspieler (➔ 4 Geschichten)
- 8 SPIELER ➔ 4 Teams (➔ 4 Geschichten)
- 9 SPIELER ➔ 4 Teams und 1 Einzelspieler (➔ 5 Geschichten)
- 10 SPIELER ➔ 5 Teams (➔ 5 Geschichten)

Jeder SPIELER sucht sich einen Charakter aus und nimmt sich in dessen Farbe einen Satz **BEWERTUNGSMARKER**, einen **PUNKTEMARKER** und einen **CHARAKTERMARKER**. Alle nicht benötigten Marker werden zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Spieler legt seinen **PUNKTEMARKER AUF DAS FELD „0“ DER PUNKTELEISTE** und seinen **Charaktermarker** vor sich, sodass alle gut sehen können, welcher Charakter man ist.



ICH WAR SCHON IMMER EIN EINZELGÄNGER. TEAMWORK IST NICHTS FÜR MICH.

TEAMSPIEL-KASTEN: Jeder Spieler eines Teams hat seinen eigenen Satz Bewertungsmarker.

Die **BILDKARTEN** werden gemischt und in die Mitte des Tisches gelegt, sodass sie für alle Spieler gut erreichbar sind. Dies ist der **BILDKARTENSTAPEL**. Die **SANDUHR** und die **TRÖDELMARKER** werden neben den Stapel gestellt.

Ein Co-Mix-Spiel wird über 3 **RUNDEN** gespielt. Jeder Spieler beziehungsweise jedes Team erfindet **EINE GESCHICHTE** pro Runde.

Wenn man möchte, kann vor Beginn des Spiels auch ein kürzeres Spiel (über 1-2 Runden) oder ein längeres Spiel (über 4-5 Runden) vereinbart werden.



ÄHH ... WENN ICH EINEN BALL ... MIT FÜNF FINGERN ... ZU EINEM TEAMMITGLIED MIT ZWEI ARMEN UND ZWEI BEINEN WERFE ... DANN IST DAS DOCH EINE GESCHICHTE, ODER?



IN EINER GLÜCKLICHEN EHE GEHT ES UMS TEILEN ... UND EINEN GUTEN EHEVERTRAG.

SPIELVERLAUF

Während eines Co-Mix-Spiels erfinden die Spieler ihre eigenen Comicgeschichten (die Anzahl hängt von der zuvor festgelegten Rundenanzahl ab), erzählen sie den anderen Spielern und bewerten am Ende der Runde die Geschichten, die ihnen am besten gefallen haben.

Ein Spiel besteht aus 4 Phasen: **SPIELVORBEREITUNG, GESCHICHTEN ERFINDEN, GESCHICHTEN ERZÄHLEN und BEWERTUNG.**

FÜR EIN GESCHMACKVOLLES SPIEL - EINFACH ANS REZEPT HALTEN!



SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn jeder Runde überlegen sich die Spieler gemeinsam **EINEN TITEL** für ihre Geschichten. Alle Geschichten tragen denselben Titel. Falls sich die Spieler auf keinen guten Titel einigen können oder ihnen kein Titel einfällt, können sie einen Titel aus der Beispielliste am Ende dieser Spielregel auswählen oder zwei zufällige Karten vom Bildkartenstapel ziehen und sich davon inspirieren lassen. Sobald der Titel festgelegt ist, erhält jeder Spieler **12 BILDKARTEN** (beim Spiel in Teams teilen sich die Spieler eines Teams einen Satz von 12 Bildkarten).

Alle Bildkarten sind beidseitig bedruckt, sodass beim Erfinden der Geschichte aus 24 verschiedenen Bildern ausgewählt werden kann!

JEDE SCHATZJAGD BRAUCHT EINE GUTE VORBEREITUNG.



GESCHICHTEN ERFINDEN

Die Spieler schauen sich ihre Bildkarten an und beginnen mit dem Erfinden ihrer Geschichte! Alle Spieler (oder Teams) erfinden ihre Geschichten gleichzeitig. Originelle und spannende Geschichten haben bessere Chancen auf gute Bewertungen!

TEAMSPIEL-KASTEN: Teamspieler müssen sich ihre Karten gemeinsam anschauen und die Geschichte in gemeinsamer Absprache zusammen erfinden.

Jede Comicseite hat **6 FELDER**. Es kann nur **1 KARTE AUF JEDES FELD** gelegt werden, sodass ein Comic immer aus 6 Karten besteht (wie bereits erwähnt, kann nach den ersten Spielen auch die Comicseite mit 9 Feldern - für längere Geschichten - verwendet werden).

Sobald der erste Spieler (oder das erste Team) seine Geschichte fertig erfunden hat, sagt er/es dies laut an, nimmt die **SANDUHR** und **DREHT SIE HERUM**. Die Bildkarten auf seiner Comicseite **DÜRFEN JETZT NICHT MEHR BEWEGT WERDEN**. Nun bleiben den übrigen Spielern nur noch **90 SEKUNDEN**, um ihre Geschichten fertigzustellen! Jeder, der seine Geschichte fertig hat, sagt dies ebenfalls an und darf nun seine Bildkarten nicht mehr bewegen. Der letzte Spieler, der seine Geschichte beendet, erhält **1 TRÖDELMARKER**.

Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, müssen alle **SPIELER, DIE NOCH LEERE FELDER AUF IHRER COMICSEITE HABEN**, **1 Trödelmarker** nehmen, die Bildkarten, die sie noch auf der Hand haben, mischen und damit **ZUFÄLLIG DIE LEEREN FELDER FÜLLEN**. Natürlich ist es besser, wenn es gar nicht erst so weit kommt. Es kann nämlich wirklich schwierig sein, in dieser Situation spontan eine sinnvolle Geschichte zu erfinden.

Sobald alle Geschichten fertig erfunden wurden (oder durch das Ablufen der Sanduhr zufällig fertiggestellt wurden), müssen alle Spieler die übrig gebliebenen Bildkarten ablegen.



GROSSE ERFOLGE BEGINNEN IMMER MIT EINEM GUTEN PLAN.

90 SEKUNDEN?
MEIN GESCHICHTENERZÄHL-PROGRAMM KANN IN DIESER ZEIT EINE MILLION GESCHICHTEN PRODUZIEREN. DA SOLLTE ES SELBST MIT EINEM SCHWACHEN BIOLOGISCHEN GEHIRN MÖGLICH SEIN, WENIGSTENS EINE ZU ERFINDEN.

GESCHICHTEN ERZÄHLEN

Sobald alle Comics fertig sind (bzw. die Sanduhr abgelaufen ist), ist es an der Zeit, sie der Welt zu präsentieren!

Die Spieler drehen ihre Comicseite nacheinander, so dass die anderen Spieler die Bilder richtigerum sehen können, und erzählen ihre Geschichte. Hierbei beginnt der Spieler mit der Sanduhr (der seinen Comic als erster fertiggestellt hat), anschließend folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn.

TEAMSPIEL-KASTEN: Wenn eine Geschichte von einem Team erfunden wurde, muss jedes Teammitglied eine Hälfte der Geschichte erzählen. Ein Spieler beschreibt die ersten 3 Bildkarten und der andere die letzten 3 Bildkarten. Bei einem Spiel mit 9 FELDERN übernimmt ein Spieler 4 und der andere Spieler 5 Bildkarten der Geschichte. Wer 4 und wer 5 Bildkarten übernimmt, bleibt dem Team überlassen.

Beim Erzählen der Geschichte muss die Reihenfolge, in der die Bildkarten ausgelegt wurden, eingehalten werden: **VON LINKS OBEN NACH RECHTS UNTEN.**

Dabei **MUSS ZU JEDER AUSGELEGTE BILDKARTE ETWAS GESAGT WERDEN** (auch wenn es nur ein Wort oder ein dramatisches Geräusch ist).



Ein paar kurze, hilfreiche Tipps:

- Wenn man während des Erzählens **MIT DEM FINGER AUF DIE ENTSPRECHENDE BILDKARTE ZEIGT**, ist es für die Zuhörer einfacher, der Geschichte zu folgen.
- **LANGWEILT EURE ZUHÖRER NICHT MIT ZU LANGEN GESCHICHTEN!** Eine Sanduhr pro Geschichte ist ein gutes Richtmaß für die Erzähldauer.

BEWERTEN, PRÜFEN DER ÜBEREINSTIMMUNGEN UND PUNKTEVERGABE

Nachdem alle Geschichten erzählt wurden, ist es Zeit für die **BEWERTUNG**.

Alle Spieler nehmen ihre Bewertungsmarker in die Hand. Jeder Bewertungsmarker zeigt ein **ANDERES SYMBOL** (bzw. gar keines). In der Bewertungsphase muss jeder Spieler **VERDECKT 1 Bewertungsmarker AUF JEDE GESCHICHTE** legen (inklusive der eigenen).

SONDERREGEL FÜR 3 SPIELER: Bei 3 Spielern legt jeder **2 BEWERTUNGSMARKER** statt 1 auf die Geschichten der anderen beiden Spieler. Auf seine eigene Geschichte legt er jedoch nur **1 BEWERTUNGSMARKER**.

Die **BEWERTUNGSMARKER** drücken aus, welches Gefühl die jeweilige Geschichte auslöst:



Bewertung für die **ORIGINELLSTE** Geschichte (die Geschichte, die durch ihre Kreativität hervorstach);



Bewertung für die **MITREISSENDSTE** Geschichte (dabei ist es egal, welche Emotionen angesprochen wurden; die Geschichte kann die gefühlvollste, gruseligste, lustigste etc. sein);



Bewertung für die am **BESTEN VERFASSTE** Geschichte (die Geschichte mit dem logischsten Aufbau, den passendsten Bildern und der besten Umsetzung des Titels).

NEUTRALE Marker (ohne Symbol) werden für Geschichten vergeben, die einen nicht besonders beeindruckt oder weniger überzeugt haben als andere Geschichten.



Jeder Spieler muss in jeder **BEWERTUNGSPHASE** **IMMER MINDESTENS 1 NEUTRALEN** Bewertungsmarker (ohne Symbol) legen.

Sobald alle Bewertungsmarker gelegt wurden, decken alle Spieler die Marker auf, die auf ihre Geschichte gelegt wurden, und überprüfen, **WIE VIELE VON JEDER SORTE** sie für ihre Geschichte erhalten haben.

TEAMSPIEL-KASTEN: Die beiden Spieler eines Teams müssen die Geschichten **GETRENNT** voneinander bewerten und **DÜRFEN SICH NICHT BERATEN**.

Die **PUNKTEWERTUNG** für jede Geschichte hängt von der **ÜBEREINSTIMMUNG** der Bewertungen ab (das heißt der Marker), die alle Geschichten erhalten haben.

Zunächst werden alle **NEUTRALEN** Bewertungsmarker **HERUNTERGENOMMEN** und zur Seite gelegt. Dann wird überprüft, welche Geschichte von **JEDER SORTE** der **NICHT-NEUTRALEN** Marker die **MEISTEN** erhalten hat:

- Auf der Geschichte, die die **HÖCHSTE ANZAHL** an Markern einer Sorte erhalten hat, bleiben diese liegen (im Falle eines Gleichstandes, auf allen Geschichten mit derselben Anzahl dieser Marker);
- Alle Marker **DIESER SORTE**, die auf die **ÜBRIGEN GESCHICHTEN** gelegt wurden, werden heruntergenommen und zu den **NEUTRALEN MARKERN** gelegt.



Anschließend erhält jeder Spieler **1 PUNKT PRO BEWERTUNGSMARKER**, der noch **AUF SEINER GESCHICHTE** liegt, egal von welcher Sorte (selbst für seinen eigenen Marker). Außerdem erhält jeder Spieler **2 PUNKTE** für jeden seiner Bewertungsmarker, der noch **AUF DER GESCHICHTE EINES ANDEREN SPIELERS** liegt. **EINE FAIRE BEWERTUNG** ist also **FAST GENAUSO WICHTIG WIE EINE GUTE GESCHICHTE!** Ein Beispiel für die Punktwertung befindet sich auf der nächsten Seite.

TEAMSPIEL-KASTEN: Die beiden Spieler eines Teams erhalten **GETRENNT** voneinander **PUNKTE**. Sie gewinnen/verlieren also nicht gemeinsam!

Am Ende jeder Runde setzen alle Spieler ihre Punktemarker auf der Punkteleiste entsprechend vor, um den aktuellen **SPIELSTAND ZU MARKIEREN**. Dann werden die **BILDKARTEN** erneut gemischt und als Stapel in die Mitte des Tisches gelegt. Außerdem nehmen die Spieler ihre **BEWERTUNGSMARKER** wieder zurück. Die **NEUE RUNDE BEGINNT** wieder mit der **VORBEREITUNGSPHASE**.

Am Ende der letzten Runde wird die Punkteleiste überprüft. **DER SPIELER MIT DEN MEISTEN PUNKTEN GEWINNT!** Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den **WENIGSTEN TRÖDELMARKERN**. Falls dann immer noch ein Gleichstand bestehen sollte, teilen sich die entsprechenden Spieler den Sieg.



VOR DEM PRÜFEN DER ÜBEREINSTIMMUNG

NACH DEM PRÜFEN DER ÜBEREINSTIMMUNG

8 PUNKTE 7 PUNKTE 5 PUNKTE 5 PUNKTE

BEISPIEL

HELD DRINGEND GESUCHT!

Hier ist ein Beispiel dafür, wie vielseitig die Co-Mix-Bildkarten sind. Zu einem der BEISPIELTITEL der Liste auf Seite 8 wurden auf Grundlage einer zufälligen Reihe aus 9 Karten **ZWEI KOMPLETT VERSCHIEDENE GESCHICHTEN** erfunden ... der Phantasie sind also keine Grenzen gesetzt!

BEISPIEL 1: Um die Verbrechenswelle zu stoppen, welche die Stadt seit fast einem Jahrzehnt plagte, musste ein Held gefunden werden. Nach einem langwierigen Auswahlverfahren wählte der Bürgermeister einen cleveren Jungen aus, der zum ultimativen Helden werden sollte. Er hatte sich freiwillig gemeldet, weil er auf dieser Welt seine Spuren hinterlassen wollte. So wurde der Junge in die Obhut des besten Wissenschaftlers der Stadt gegeben. Dieser entwickelte ein Serum, das ihn stärker machte, und steckte ihn in eine spezielle Trainingskapsel, um ihn zum perfekten Kämpfer zu machen. Als er schließlich bereit war, seinen Kampf gegen die Verbrecher zu beginnen, freute sich der junge Held und lachte. Nun würde er tatsächlich seine Spuren hinterlassen!

BEISPIEL 2: Der Erzschorke hatte eine Reihe finsterner Pläne und Ideen, jedoch nicht die technischen Möglichkeiten, um sie zu realisieren. Er sprach mit vielen Wissenschaftlern, aber keiner hatte das nötige Talent. Nur das Wunderkind Billy Geniac wäre in der Lage, das Gerät zu erschaffen, das ihm vorschwebte. Also entführte er den Jungen, doch dieser weigerte sich, einem solch üblen Kerl wie ihm zu helfen. Doch als Meister des Verbrechens akzeptierte der Erzschorke keinen Widerspruch. Er beauftragte seinen Handlanger, den Maskierten Verbrecher, in Geniacs Haus einzubrechen ohne eine Spur zu hinterlassen. Er sollte den Großvater des Jungen betäuben und ihn in ein geheimes Labor bringen. Der alte Mann kämpfte wie ein Löwe, konnte seinen Angreifer aber nicht überwinden. Er wurde betäubt und gefangen genommen. Das heimtückische Lachen des Erzschorken hallte von den Wänden seines geheimen Labors wider. Sein Plan schien aufzugehen: Nun musste Geniac seinen Befehlen folgen und nur ein Superheld hätte ihm jetzt noch helfen können.

TITELLISTE

- Irgendwo bei Nacht!
- Ein unerwarteter Besucher
- Ein mysteriöses Geheimnis
- Und wenn sie nicht gestorben sind ...
- Der unerklärliche Diebstahl
- Der verrückteste Tag meines Lebens
- Happy Birthday, Schwachkopf ...
- Hoffnungslose Liebe
- Mir wurde etwas angehängt!
- Unwiderstehliche Versuchung
- Ein grandioses Finale
- Für immer zusammen
- Lauf! Lauf!
- Ich kann mich nicht erinnern ...
- Das Ende ist nicht das Ende
- Ein schlechter Tag
- Die Femme Fatale
- Zieh den Stecker!
- Zwei Sekunden
- Gib mir die Kohle!
- Sie machten mich zum Verbrecher
- Der Winter kommt
- Der Fremde
- Zu clever
- Ein tödlicher Kuss
- Nur ein letzter Kuss
- Meine größte Angst
- Ich arbeite alleine
- Zwei Schicksale
- Der Champion
- Ein gefährlicher Beruf
- Schwere Zeiten
- Born to be Wild
- Am Abgrund
- Keine Panik!
- Der große Tag
- Der eiserne Mann
- Die geheimnisvolle Frau
- Eine schlaflose Nacht
- Eine gefährliche Methode
- Der Zeuge
- Rette den Tag
- Held dringend gesucht!
- Der Bruder
- Gegen alle Widrigkeiten
- Eine letzte Sache ...
- Gestohlene Identität
- Der Brief
- Die wechselnden Gezeiten
- Die Reise der Ängste
- Gerechtigkeit!
- Die große Idee
- Viva la Revolution!
- Die Bruderschaft
- Die Katastrophe
- Unausgesprochenes
- Weine nicht
- Ein teuflischer Plan
- Elvis lebt
- Endlich sorgenfrei!
- Nicht der Rede wert
- Im Zwielicht
- Die Perle der Weisheit

Scanne diesen QR-Code, um zur kostenlosen CO-MIX APP zu gelangen. Dort kannst du deine Geschichten mit Freunden teilen und die Spielregeln kennenlernen.



BESONDERER DANK

Die Entwicklung dieses Spiels hat sich als schwieriger herausgestellt, als zunächst angenommen. Während das Prinzip des Geschichtenerzählens von Anfang an funktioniert hat und nichts verändert werden musste, waren dafür jedoch viele, viele Änderungen bei allem Drumherum notwendig. Aus diesem Grund möchten wir uns bei allen unseren Freunden, sowohl bei den alten als auch den neuen, sowie den Spieltestern und unbekannt Fremden, die wir sporadisch getroffen haben, bedanken, die als Versuchskaninchen für die ständig geänderten Spielregeln dieses verrückten Spiels herhalten mussten und die deren Verfeinerung letztlich möglich gemacht haben. In keiner bestimmten Reihenfolge:

Heiko Eller, Harald Bilz, Gabriel Durnerin, Marie Cardouat, Philippe Nouhra, Giulia Ghigini, Martino Chiacchiera, Alfredo Genovese, Anna Genovese, Ari Emdin, Spartaco Albertarelli, Aureliano Buonfino, Andrea Crespi, Daniele Tascini, Simone Luciani, Marco Valtriani, Diego 3D, Massimo Torriani, Luca Borsa, Luca Bellini, Paolo Mori, Andrea Chiarvesio, Walter Obert, Gianfranco Fioretta, Pierluca Zizzi, Luca Bobbio, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Bruno Faidutti, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Philippe Keyaerts, Jim Gaudin, Diego Ceretti, Maeva Da Silva, Tom Vuarchex, Benoît Forget, Massimo Bianchini, Luca Cattini, Roberto Pestrin, Massimo Salvador, Alessandro Muzzatti, Maurizio Vergendo, Giovanni Intini, Isabella Fattori, Massimo Tolazzi, Riccardo Sandroni, Matteo Boca, Daniele Pompetti, Matteo Santus, Jocularis, Massimo Creatara, Massimiliano Calimera, David Preti, Marta Karas, Katarzyna Czerewko, Michael Kröhnert, Alberto Doc, Davide Canopus, Marco Alkya, Luca Maledice, Federico Dumas, Benedetto Degli Innocenti, Matthieu Bonin, Ludovic Papais, Théo Rivière, Jean Francois Gagne, Martin Bochart, Federico Latini, Giuliano Acquati, Valentina Adduci, Andrea Marinetti, Valentina Sacchi, Giuseppe Lapadula, Magda Bteibet, Noa Vassalli, Martina Marinoni, Lucaricci, Aureliano Buonfino, Gabriele Golfarini, Alice Caroti, Marco Brera, Giulia De Florio, Alessandro Fibbi, Alessia Pastore, Edoardo Roncaldier, Eleonora Del Bono, Michele Silva, Alizarina Silva, Franca Del Bono, Antonio Del Bono, Federico Scicchitano, Maite Garcia Sanchiz, Federico Corbetta, Alessandro Capponi, Sara Tonetti, Fabio Saponaro, Lorena Castrovinci, Luca Ciancia, Simona Fiorella, Carlotta Commandù, Antonietta Samotrace, Paolo Andraghetti, Dante Andraghetti, Alessandro Adduci, Annachiara Oglitari, Elena Sironi, Lorenzo Tucci Sorrentino, Flavio Franzone, Edoardo Chiesa, Marta Ballestrero, Piernicola Giacobbe, Dalila Di Vairo, Francesco Granone, Andrea Greco, Martina Zambon, Giochi Sul Nostro Tavolo, Tana dei Goblin, Chi non Gioca : di Non Tocca, Gioconauta, Gioconomico, Giochi Sul Nostro Tavolo, Cliquenabend. Allen Menschen bei: Idea G 2014, Idea G Nord Est 2014, Ludopathic 2014, Modena Play 2014, Heidelberger Burgevent Stahleck 2014, Festival international des Jeux 2014... und vielen vielen mehr!

CREDITS

AUTOR: Lorenzo Silva
ILLUSTRATIONEN: Matteo Cremona
KOLORATION: Max Rambaldi
GRAFIKDESIGN: Antonio Del Bono
KÜNSTLERISCHER LEITER: Lorenzo Silva
SPIELREGELN: Alessandro Prà
KORREKTURAT: William Niebling
PROJEKTMANAGEMENT: L. Silva, A. Prà
SPIELENTWICKLUNG: Horrible Games

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

ÜBERSETZUNG: Rajja Wollersheim
REDAKTION & LAYOUT: Sabine Machaczek
PRODUKTIONSMANAGEMENT: Heiko Eller
UNTER MITARBEIT VON: Birte Bärmann,
Yvonne Distelkämper, Heiko Eller, Marcus Lange

BESUCHT UNS IM WEB:
WWW.HEIDELBAER.DE
WWW.HORRIBLE-GAMES



© 2014 HORRIBLE GAMES. HORRIBLE GAMES, CO-MIX AND THEIR LOGOS ARE TRADEMARKS OF HORRIBLE GAMES, GERMAN EDITION PUBLISHED BY HEIDELBERGER SPIELEVERLAG. ALL RIGHTS RESERVED.

