

DIE MONSTERMACHER

ein Spiel für 3 bis 5 Personen

I. Spielmaterial

- 5 Grabstein-Karten (Grabsteine mit dem Sphinx-Logo auf der Rückseite)
- 5 Übersichtskarten
- 6 Rumpfkarten
- 36 Körperteilkarten (Auf der Vorderseite der Karten liegt ein Körperteil auf einem Holztisch. Eine Zahl gibt den Wert des Körperteils an. Auf der Rückseite der Karte ist ein Sarg mit einem Körperteil, das anzeigt, was für ein Körperteil auf der Vorderseite ist: Gehirn, Kopf, linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein.):
 - 6 linker-Arm-Karten mit den Werten 0 bis 5
 - 6 rechter-Arm-Karten mit den Werten 0 bis 5
 - 6 linkes-Bein-Karten mit den Werten 0 bis 5
 - 6 rechtes-Bein-Karten mit den Werten 0 bis 5
 - 6 Kopf-Karten mit den Werten 0 bis 5
 - 6 Gehirn-Karten mit den Werten 1 bis 5 und 7
- 5 x 5 Grabräuber-Karten mit den Werten 1 bis 5 (Grabsteine mit der Grabraub-Szene auf der Rückseite)
- 5 sechseckige Würfel in rot (die Studierwürfel)
- 1 weißer sechsseitiger Würfel

II. Spielvorbereitungen

Für das Spiel zu 5:

Jeder Spieler erhält eine beliebige Rumpfkarte, eine Übersichtskarte, einen Satz aus 5 Grabraubkarten mit den Gräbern 1 bis 5 und einen roten Würfel. Die Übersichtskarte legt jeder Spieler so bereit, dass er jederzeit in sie einsehen kann. Die Rumpfkarte legt er vor sich aus und den roten Würfel dreht er so, dass der Wert 3 nach oben zeigt. Der rote Würfel wird im Folgenden nur noch Studierwürfel genannt.

Das Set mit den fünf Grabraub-Karten legt jeder Spieler verdeckt vor sich ab.

Die 5 Grabstein-Karten (*Gräber mit dem Sphinx-Logo auf der Rückseite*) werden nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Die Körperteilkarten werden gut gemischt. Dann werden vor jeden Grabstein verdeckt jeweils sechs Körperteilkarten gelegt. *Verdeckt heißt bei diesen Karten, dass die Kartenseite mit dem Sarg oben zu sehen ist.*

Die übrigen sechs Karten werden nun gemischt, und an jeden Spieler wird eine Karte verdeckt ausgegeben.

Die Körperteile werden von den Spielern verdeckt vor sich ausgelegt, so dass die anderen Spieler immer sehen können, was für Körperteile er besitzt. Diese verdeckt ausliegenden Körperteilkarten stellen das Lager eines Spielers dar.

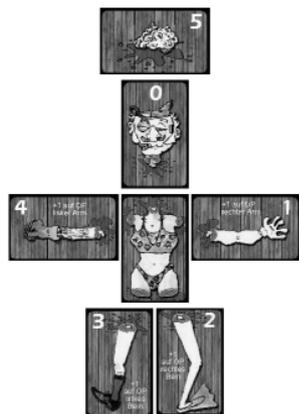
Die verbleibende Karte wird verdeckt neben die Gräber gelegt und stellt den Galgenberg dar. Der weiße Würfel wird bereit gelegt.

Für das Spiel zu 4:

Wie beim Spiel zu 5, nur das hier alle Körperteile mit dem Wert 5 aussortiert werden. In jedes Grab werden nun 5 Körperteilkarten gelegt. Die verbleibende Karte wird verdeckt neben die Gräber gelegt und stellt den Galgenberg dar.

Für das Spiel zu 3:

Wie beim Spiel zu 5, nur das hier alle Körperteile mit dem Wert 4 und 5 aussortiert werden. Außerdem werden nur die Gräber 1 bis 4 ausgelegt. Das Grab Nr. 5 wird für dieses Spiel nicht benötigt. Dementsprechend werden auch die Grabraubkarten mit dem 5er Grabstein nicht benötigt und zur Seite gelegt. In jedes Grab werden 5 Körperteilkarten gelegt. Die verbleibende Karte wird verdeckt neben die Gräber gelegt und stellt den Galgenberg dar.



III. Spielziel

Die Spieler müssen im Verlaufe des Spiels versuchen, ein Frankensteinmonster zusammenzunähen und es wiederzubeleben.

Dazu sammeln sie Körperteile aus den Gräbern oder vom Galgenberg oder aber berauben ihre Mitspieler.

Gewonnen hat am Ende der Spieler, der das wertvollste Monster zusammengestellt hat (siehe Wertung).

IV. Spielverlauf

Ein Spieler, der am Zug ist, hat drei Aktionen. Dabei darf er jeweils aus verschiedenen Möglichkeiten wählen. Beide Aktionen sind optional, d.h. der Spieler muss die Aktionen nicht ausführen. Eine folgende Aktion darf auch ausgeführt werden, wenn der Spieler eine vorangehende Aktion nicht ausgeführt hat.

1. Aktion - Der Spieler darf unter folgenden Möglichkeiten wählen:

- a) Körperteil aus einem Grab stehlen.
- b) Körperteil vom Galgenberg stehlen.
- c) einem anderen Spieler ein Körperteil aus dem Lager stehlen
- d) Studium vorbereiten

2. Aktion - Der Spieler darf unter folgenden Möglichkeiten wählen:

- e) Studieren
- f) Operieren
- g) Wiederbeleben

3. Aktion - Der Spieler darf unter folgenden Möglichkeiten wählen:

- h) Organhandel
- i) Aufnehmen offen ausliegender Grabraub-Karten

Die einzelnen Aktionsmöglichkeiten im Detail:

Die 1. Aktion

a) Körperteil aus einem Grab stehlen

Entscheidet sich ein Spieler dafür, in einem Grab zu rauben, dann leitet er damit eine Grabraubrunde ein, von der alle Spieler betroffen sind. Der Spieler, der am Zug ist, kündigt nun zunächst seinen Grabraub an und dreht seinen Studierwürfel um einen Wert hoch (z.B. von 3 auf 4). Nun dürfen sich alle Spieler reihum entscheiden, ob sie ebenfalls einen Grabraub begehren möchten. Jeder, der an einem Grabraub teilnimmt, dreht seinen Würfel um eins hoch.

Hat ein Spieler eine Sechs auf seinem Würfel und kann daher seinen Würfel nicht um Eins hoch drehen, so darf er trotzdem an einem Grabraub teilnehmen.

Jeder Spieler, der an einem Grabraub teilnimmt, wählt nun eine Grabraubkarte aus seinem Vorrat von Grabraubkarten aus und legt diese verdeckt vor sich ab. Grabraubkarten, die offen vor dem Spieler ausliegen, stehen dem Spieler nicht zur Verfügung. Die Grabraubkarten zeigen durch die Grabsteine, die auf ihnen abgebildet sind, an, in welchem Grab man rauben möchte. Wenn alle „Grabräuber“ eine Karte abgelegt haben, werden die Karten gleichzeitig umgedreht.

Hat ein Grabräuber alleine eine Grabraubkarte zu einem Grab ausgelegt, dann war der Raub erfolgreich. Er erhält die oberste Karte aus dem Grab und legt sie in sein Lager. Außerdem dreht er seinen Studierwürfel um Eins runter (auch wenn er seinen Würfel aufgrund einer Sechs zuvor nicht hochdrehen konnte – z.B. von 6 auf 5).

Haben mehrere Spieler eine Grabraubkarte zu ein und demselben Grab aufgedeckt, dann streiten sie sich am Grab um den Raub und gehen daher leer aus. Sie dürfen ihren Würfel nach dem fehlgeschlagenen Raub auch **nicht** um Eins runter drehen. Die ausgespielten Grabraubkarten bleiben solange offen liegen, bis sie in der **3.Aktion** wieder aufgenommen werden. Offene Grabraubkarten stehen für einen Grabraub nicht zur Verfügung.

Auffüllen der Gräber: Wird bei einem Grabraub die letzte Karte aus einem Grab gezogen, so wird dieses Grab wieder aufgefüllt, indem die 3 untersten Körperteil-Karten vom Galgenberg genommen und in das Grab gelegt werden. Sind auf dem Galgenberg nicht genügend Karten vorhanden, so werden die vorhandenen Karten in das Grab gelegt. Werden mehrere Gräber zur gleichen Zeit geleert, so werden die Gräber in der Reihenfolge ihrer Nummerierung aufgefüllt, wobei in jedes Grab zunächst eine Karte gelegt wird und dann eine zweite usw., solange, bis der Galgenberg leer ist, oder in jedem Grab 3 Karten liegen. **Beachte:** Die Karten auf dem Galgenberg werden nie gemischt. Wer im Spielverlauf aufpasst, weiß, womit die Gräber aufgefüllt werden.

b) Körperteil vom Galgenberg stehlen

Wer Körperteile vom Galgenberg stehlen möchte, dreht seinen Studierwürfel sofort auf den Wert sechs und nimmt sich ein Körperteil seiner Wahl (er darf sich dabei aber nicht die Vorderseiten der Karten ansehen). Die Reihenfolge der Körperteilkarten darf dabei nicht verändert werden!

c) Einem anderen Spieler ein Körperteil aus seinem Lager stehlen

Ein Spieler, der **mehr** oder **gleichviele** Körperteile (Anzahl der Körperteilkarten) in seinem Lager hat, wie sein Studierwürfel Augen zeigt, kann von einem anderen Spieler bestohlen werden.

Beispiel: Anne ist am Zug. Karl besitzt drei Körperteile und hat auf seinem Studierwürfel den Wert 3. Otto hat auf seinem Studierwürfel den Wert 2, besitzt aber nur ein Körperteil.
Anne kann Karl bestehlen, aber nicht Otto.

Dazu dreht der Dieb (der Spieler, der am Zug ist) seinen Studierwürfel um eins hoch (z.B. von 2 auf 3) und nimmt eine Körperteilkarte vom Gegner. Der Dieb darf sich die Rückseiten der Karten, aber nicht die Vorderseite, ansehen. Es dürfen immer nur Karten aus dem Lager gestohlen werden. Einmal angenähte Körperteile befinden sich nicht mehr im Lager und stehen bis zum Ende des Spiels nicht mehr zur Verfügung.

d) Studium vorbereiten

Wer sein Studium vorbereiten möchte, kündigt dieses laut und klar an. Diese Ankündigung hat nur Auswirkungen, falls der Spieler in der 2. Aktion das „Studieren“ durchführt.

Die 2. Aktion

e) Studieren

Wer studiert, dreht seinen Studierwürfel um einen Wert runter, wenn er sein Studium während der ersten Aktion nicht vorbereitet hat (z.B. von 3 auf 2).

Wer in der ersten Aktion sein Studium vorbereitet hat, darf nun, wenn er studiert, seinen Wert um zwei runter drehen (z.B. von 3 auf 1).

f) Operieren

Operieren ist ein schwieriges Geschäft, daher macht man so etwas nicht alleine. Der Spieler, der operieren möchte, bittet einen anderen Spieler, die Rolle seines Assistenten zu übernehmen. Anschließend bittet der Spieler seinen Assistenten, ihm ein bestimmtes Körperteil, das er annähen möchte, zu reichen. Der operierende Spieler muss dabei ein Körperteil benennen, das er selber in seinem Lager hat. Der Assistent kann dem operierenden Spieler nun das gewünschte Körperteil reichen oder aber auch ein **beliebiges** anderes, dabei darf er allerdings nur Körperteile reichen, die auch angenäht werden können (siehe dazu bitte auch die „Operationsregeln“ unter „Erläuterungen“). Der Assistent darf sich dabei frei im Lager des Operierenden bedienen oder in seinem eigenen. Gibt der Assistent dem Operierenden ein Körperteil aus seinem Lager (dem Lager vom Assistenten), so nimmt er dafür das verlangte Körperteil aus dem Lager des Operierenden und legt es in sein eigenes Lager.

Beispiel: Karl besitzt in seinem Lager zwei rechte Beine und einen linken Arm. Sein Monster besitzt bereits einen Kopf. Er möchte operieren und wählt Anne als Assistentin, die einen Kopf und ein Gehirn in ihrem Lager besitzt. Karl sagt: „Anne, reich mir doch mal bitte den linken Arm.“ Anne reicht nun Karl aus seinem Lager ein rechtes Bein. Sie entscheidet, welches rechte Bein sie Karl reicht, ohne sich dabei die Vorderseite anzusehen. Anne hätte Karl auch das Gehirn aus ihrem Lager reichen können und dann dafür den linken Arm bekommen. Annes Gehirn ist aber recht gut und sie wollte sich nicht von ihm trennen. Ihren Kopf mit dem Wert Null hätte sie gerne Karl gereicht, das durfte sie aber nicht, da Karl schon einen Kopf an das Monster angenäht hatte und ein zweiter Kopf nicht erlaubt ist.

Nachdem der Assistent dem Operierenden ein Körperteil seiner Wahl gereicht hat, legt der Operierende die Karte offen an die entsprechende Stelle am Monster an. Alle können nun sehen, was anoperiert werden soll. Der Operierende **muss** nun versuchen, das Körperteil anzunähen. Dazu würfelt er mit dem

weißen Würfel gegen den Studierwürfel (unter Berücksichtigung aller Modifikationen), um zu prüfen, ob sein anatomisches Wissen für die Operation ausreicht.

Gelingt der Wurf, so wurde das Körperteil erfolgreich angenäht und er dreht seinen Studierwürfel um eins hoch (z.B. von 2 auf 3). **Misslingt der Wurf**, so wird das Körperteil verdeckt auf dem Galgenberg abgelegt und der Studierwürfel um eins nach unten gedreht (z.B. von 2 auf 1).

Beachte: Angenähte Beine und Arme geben einen Bonus von +1 auf das Annähen des zweiten Beines oder Armes. Die faulen Arme oder Beine (Karten mit dem Wert 0) geben **keinen** Bonus auf das Annähen des zweiten Armes oder Beines.

g) Wiederbeleben

Wiederbelebt werden können alle Monstren, die einen Kopf und ein Gehirn besitzen.

Um wiederzubeleben, muss man mit dem weißen Würfel einen einfachen Wurf gegen den Studierwürfel ausführen. Der Wurf wird dabei pro Körperteil, das zur Fertigstellung des Monsters noch fehlt um -1 modifiziert.

Beispiel: Otto möchte sein Monster, dem noch beide Beine fehlen, wiederbeleben. Er würfelt mit dem weißen Würfel und muss 2 vom Ergebnis abziehen.

Gelingt der Wurf, so war die Wiederbelebung erfolgreich und das Spiel ist beendet.

Misslingt das Wiederbeleben, so wurde dabei das Gehirn „verheizt“ und verdeckt auf den Galgenberg geworfen.

Der Studierwürfel wird um einen Wert runter gedreht (z.B. von 3 auf 2).

Die 3. Aktion

h) Organhandel

Spieler können Körperteile, die sie im Lager haben, auf dem offenen Markt zum Kauf anbieten. Dazu benennen sie eindeutig ein Körperteil aus dem Lager.

Die anderen Spieler können nun dem Organhändler dafür Körperteile und/oder ihr anatomisches Wissen anbieten (*Lehrbücher etc.*). Für jeden Wissenspunkt, den ein Spieler anbietet, muss er nach erfolgreichem Abschluss des Handels seinen Würfel um eins hochdrehen. Der Händler darf dafür seinen Würfel um die entsprechende Zahl runter drehen und gibt dem Käufer das angebotene Organ. Der Verkäufer darf dabei mehr Wissen verlangen als er aufnehmen kann, die restlichen Punkte verfallen dann.

Körperteile, die dem Händler angeboten werden, werden ihm so angeboten, dass nur er erfährt, was ihm angeboten wird. Dazu wird ihm die Karte verdeckt gereicht und er sieht sich die Vorderseite an. Natürlich darf man auch Handeln, ohne dem anderen die Karte zu zeigen (ganz nach Belieben).

Tip: Wenn in den Gräbern keine Körperteile liegen, die man selber gebrauchen kann, dann kann es sinnvoll sein, Körperteile aus einem Grab zu rauben, die ein anderer Spieler gebrauchen kann, wenn dieser andere Spieler z.B. Körperteile hat, die man selber gebrauchen kann. Diese Körperteile können dann bei dieser Aktion gehandelt werden.

i) Aufnehmen offen ausliegender Grabraub-Karten

Die Grabraubkarten, die offen ausliegen, dürfen, solange sie offen ausliegen, nicht zu einem neuen Grabraub herangezogen werden. Zudem erfährt so der Gegner, in welches Grab man nicht gehen kann. Daher ist es wichtig, dass man seine Grabkarten von Zeit zu Zeit aufnehmen kann.

Man darf seine Grabkarten als dritte Aktion aufnehmen, wenn die Anzahl der eigenen ausliegenden Grabkarten **höher** der Augenzahl auf dem Studierwürfel ist.

Beispiel: Karls Studierwürfel zeigt den Wert 2. Er hat drei offene Grabraubkarten ausliegen. Da er nun mehr Grabraubkarten offen ausliegen hat als Augen auf dem Studierwürfel, darf er die drei offen ausliegenden Grabraubkarten wieder aufnehmen und verdeckt vor sich ablegen. Ihm stehen nun für den nächsten Grabraub wieder alle Gräber zur Verfügung. Hätte er nur 2 offen ausliegende Grabraubkarten gehabt, dann hätte er sie jetzt nicht aufnehmen dürfen.

V. Spielende und Wertung

Spielende:

Sobald das erste Monster im Spiel wiederbelebt wurde, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat allerdings nicht automatisch der Spieler, der die Wiederbelebung durchgeführt hat, sondern der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat.

Wertung:

Auf jeder Körperteilkarte ist ein Punktwert angegeben.

Jedes Körperteil zählt diese entsprechende Punktzahl.

Eine erfolgreich durchgeführte Wiederbelebung gibt einen Bonus von 3 Punkten.

Hat jemand 3 faulige Körperteile an sein Monster angenäht, so erhält er eine Bonus von 5 Punkten.

Hat jemand 4 faulige Körperteile an sein Monster angenäht, so erhält er eine Bonus von 10 Punkten.

Hat jemand 5 faulige Körperteile an sein Monster angenäht, so erhält er eine Bonus von 15 Punkten.

Anmerkung: Bei fauligen Körperteilen handelt es sich um die Karten mit dem Wert Null.

VI. Erläuterungen

Der Studierwürfel

Der Studierwürfel drückt die anatomischen Kenntnisse eines jeden Spielers aus. Dabei gilt das einfache Schulnotensystem von 1 bis 6, wobei die 1 sehr guten Kenntnissen entspricht und die 6 ungenügenden. Die Spieler beginnen das Spiel alle mit befriedigenden Kenntnissen (Wert 3).

Anmerkung: Manche Spieler haben bei diesem Vergleich mit dem Schulnotensystem Schwierigkeiten mit den Ausdrücken „hoch“ und „runter“ beim Drehen des Würfels. Ich wollte aber einen eindeutigen Bezug auf die **Augenzahl** des Würfels. Hoch heißt: Augenzahl um Eins erhöhen, und runter: Augenzahl um Eins erniedrigen. Für das Schulnotensystem heißt „hoch“ ein Wert schlechter und „runter“ einen Wert besser.

Gegen den Studierwürfel würfeln

In den Regeln wird öfter erwähnt, dass man gegen einen Studierwürfel würfeln muss. Das bedeutet, dass man mit dem weißen Würfel würfelt und die Augenzahl **höher oder gleich** der Augenzahl auf dem Studierwürfel sein muss, damit die Aktion gelingt. Bei einer 1 auf dem Studierwürfel gelingt die Aktion immer. Man würfelt mit dem weißen Würfel quasi aus, was für ein Wissen die Operation erfordert, und der Studierwürfel zeigt an, ob man das benötigte Wissen besitzt.

Boni und Mali auf den Karten

Auf den Karten können Boni und Mali angegeben sein. Die angegebenen Modifikationen beziehen sich immer auf den weißen Würfel, der bei der angegebenen Aktion geworfen wird. Nach dem Wurf mit dem weißen Würfel wird das Ergebnis um den auf der Karte angegebenen Wert geändert. Operationen werden also um Eins erleichtert (+1) und die Wiederbelebung um Eins erschwert (-1). Die Boni, die auf den Karten stehen, treten erst in Kraft, wenn die Körperteile erfolgreich angenäht wurden, und beziehen sich auf noch nicht angenähte Körperteile.

Ein linker Arm mit dem Wert 1 bis 5 gibt, wenn er erfolgreich angenäht wurde, einen Bonus von Plus eins auf den Würfelwurf mit dem weißen Würfel, der zum Annähen des rechten Arms nötig ist (auch beim Annähen eines faulen rechten Arms).

Operationsregeln

Jedes Körperteil darf nur einmal angenäht werden und nur an die der normalen Anatomie entsprechende Körperstelle (d.h. ein linker Arm wird an die linke Schulter genäht usw.).

Ein Gehirn darf dementsprechend nur in einen Kopf eingesetzt werden. Es ist daher das einzige Körperteil, das das vorherige Annähen eines anderen Körperteils erfordert (den Kopf).

Einmal erfolgreich angenähte Körperteile können (in diesem Spiel) nicht mehr abgetrennt werden.

©Copyright

Sphinx Spieleverlag 2002

Zeichnungen: Heike Schäfer

Gestaltung/Layout: Henning Poehl

Autor/Entwicklung: Henning Poehl



Warum wird bei einem Grabraub der Studierwürfel hochgedreht?

Das Vorbereiten eines Grabraubes fordert erhebliche Zeit, die nicht für das anatomische Studium genutzt werden kann, da man die Todesanzeigen in der Tageszeitung lesen und Friedhofspläne analysieren muss. In dieser Zeit kann wertvoller Stoff nicht wiederholt werden und fällt so dem natürlichen Vergessen anheim.

Warum wird der Studierwürfel bei einem erfolgreichen Grabraub wieder runter gedreht?

Was man bei der Vorbereitung des Raubes versäumt hat, wird nun in der Praxis beim Abtrennen des Körperteils von der Leiche nachgeholt („Learning by doing“).

Warum wird bei einem Diebstahl (bei einem anderen Spieler) der eigene Studierwürfel hochgedreht?

Wie beim Grabraub muss ein Diebstahl gut vorbereitet werden, was erheblich Zeit fordert, die nicht für das anatomische Studium genutzt werden kann, da man die Lebensgewohnheiten und Hauspläne seines Opfers analysieren muss. In dieser Zeit kann wertvoller Stoff nicht wiederholt werden und fällt so dem natürlichen Vergessen anheim.

Warum kann ich bestohlen werden, wenn ich mehr oder gleichviel Körperteilkarten wie Augen auf dem Studierwürfel besitze?

Je mehr Zeit man in seinem Studierzimmer sitzt und je größer das Lager ist, um so schlechter kann man auf sein Hab und Gut aufpassen. Hier gab es vorher eine sehr komplizierte Regelung, diese vereinfachte Regel hat sich spieltechnisch als wesentlich sinnvoller erwiesen.

Warum wird der Studierwürfel bei einer erfolgreichen Operation um eins hoch gedreht?

Das Durchführen einer erfolgreichen Operation muss natürlich ordentlich gefeiert und „begossen“ werden. Kräftiges Feiern führt leider häufig zum Verlust von Wissen.

Warum wird der Studierwürfel bei einer misslungenen Operation um eins runter gedreht?

Nun, hier gilt ähnliches wie beim erfolgreichen Grabraub: „Learning by Doing“. Man weiß jetzt, wie es nicht geht, daher sind die Chancen gestiegen, es beim nächsten Mal richtig zu machen.

Warum wird der Studierwürfel bei einem Raub vom Galgenberg auf sechs gedreht?

Der Galgenberg ist ein extrem öffentlicher Platz, bei dem man leicht erwischt werden kann. Ein solches Unternehmen setzt einen Wissenschaftler, der es gewohnt ist, normalerweise im Verborgenen zu arbeiten, unter totalen Stress. Schlaflose Nächte und Verwirrungszustände sind die Folge. Es ist unmöglich, sich auf gelerntes Wissen zu konzentrieren. Der akute Stress verhindert auch das „Learning by Doing“ bei dieser Tat.

Warum bringt das erfolgreiche Annähen eines „faulen“ Arms oder Beins keine Boni für den anderen Arm oder das andere Bein?

Nur weil man es geschafft hat, ein unbrauchbares Körperteil anzunähen, weiß man noch lange nicht, wie man ein gesundes Körperteil annäht. Die Eigenschaften von faulem Material sind auch zu unterschiedlich, als dass man deswegen ein anderes faules Körperglied einfacher annähen könnte.

Warum kann ich meine Grabraubkarten aufnehmen, wenn ich mehr offenen Grabraubkarten ausliegen habe als Augen auf dem Studierwürfel?

Ich müsste Lügen, wenn ich behaupten würde, dass ich mir bei dieser Regel mehr gedacht habe, als dass die Karten ja irgendwann wieder aufgenommen werden müssen. Es hat sich einfach als guter spieltechnischer Mechanismus erwiesen.

Dank: Ich danke allen Testspielern, die ich hier aus Platzgründen leider nicht namentlich aufführen kann.