

## SPIELMATERIAL



### • 1 Spielbrett:

Es zeigt die Insel Borneo mit den Bereichen für die Schiffsloadungen in den Häfen und für die Handelsgesellschaften.



• 60 Frachtkarten



• 14 Hafenkarten



• 18 Händler (je 4 in drei Farben und je 3 in den beiden übrigen Farben)



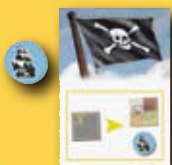
• 16 Aufträge



• 5 Reihenfolge-Marken für die Gesellschaften: 1, 2, 3, 4, M (= Monopol)



• 5 Übersichtskarten (1 je Spieler)



• Die Tafel Piratenbucht und das Piratenschiff (sie werden nur für die Variante „Blackbeards Geheimnis“ benötigt)

• Eine Spielregel

# BORNEO

EIN SPIEL FÜR 3-5 AUFSTREBENDE HÄNDLER

*Zu Beginn des 17. Jahrhunderts ringen die neuen Handelsgesellschaften um die Kontrolle des Gewürzhandels mit dem reichen Ostindien. Schaffst du es, höchste Gewinne zu erzielen und gleichzeitig immer höhere Positionen in der Handelsgesellschaft zu erreichen?*



## SPIELZIEL

Du spielst einen Händler im 17. Jahrhundert. Wenn es dir gelingt, aus dem lukrativen Ostindien-Handel den größten Gewinn zu erzielen, wirst du der Sieger sein!

## SPIELVORBEREITUNG

(Vor dem ersten Spiel müssen die Plättchen vorsichtig aus den Stanzrahmen gelöst werden. Die Aufkleber werden auf die Holzscheiben derselben Farbe geklebt.)

- Lege das **Spielbrett** in die Tischmitte. Trenne die Karten nach den Abbildungen auf der Rückseite: **Frachtkarten** und **Hafenkarten**.
- Mische die **Frachtkarten** und lege sie als verdeckten Nachziehstapel auf das entsprechende Feld links oben auf dem Spielplan. **Gib jedem Spieler verdeckt 3 Frachtkarten.** Die Spieler nehmen die Karten so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht erkennen können.
- Bereite den Stapel mit den **Hafenkarten** vor:
  - **Bei 3 oder 4 Spielern:** Entferne die beiden Karten mit einer kleinen „5“ in der unteren linken Ecke, und lege sie zurück in die Schachtel. Sie werden nicht benötigt.
  - **Bei 5 Spielern:** Entferne die vier Karten mit dem kleinen „3/4“ in der unteren linken Ecke, und lege sie zurück in die Schachtel. Sie werden nicht benötigt.
- Mische die Hafenkarten und lege sie als verdeckten Stapel links oben auf den Spielplan. Decke 3 Karten auf und lege sie offen auf die entsprechenden Felder.
- Lege die **Aufträge** bereit:
  - **Bei 3 oder 4 Spielern:** Entferne die Aufträge mit einer kleinen „5“ in der unteren linken Ecke, und lege sie zurück in die Schachtel. Sie werden nicht benötigt.
  - **Bei 5 Spielern** wird mit allen 16 Aufträgen gespielt.
- Sortiere die Aufträge nach ihrem Wert, und lege sie an die vorgesehenen Plätze über dem Spielbrett.
- Lege die Reihenfolge-Marken für die Gesellschaften bereit.



Beispiel für eine Startaufstellung bei vier Spielern

- Gib jedem Spieler die **drei Händler** mit demselben Bild und die dazu passende **Übersichtskarte**. (Der vierte Händler wird nur für die „Variante für 3 Spieler“ benötigt, die du am Ende der Regel findest).
- Bestimme einen Spieler, der anfängt. Reihum im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler **einen seiner Händler in einer beliebigen Handelsgesellschaft auf das oberste freie Feld der Rangleiste**. Es folgen zwei weitere Einsetzrunden, zunächst in umgekehrter, dann wieder in normaler Spielerreihenfolge.  
*Beispiel: Im Vierpersonenspiel setzen die Spieler (A, B, C und D) ihre drei Händler in dieser Reihenfolge: A, B, C, D – D, C, B, A – A, B, C, D.*

**Rangfolge innerhalb der Handelsgesellschaft:** Zu jeder Gesellschaft gehört eine Spalte mit 5 Feldern, die sogenannte Rangleiste. Die Position des Händlers auf der Rangleiste gibt seinen Rang innerhalb der Handelsgesellschaft an. Der Händler auf dem obersten Feld ist der Erste Händler dieser Gesellschaft und so weiter.

- Du brauchst vor dir genügend Platz, um die Gewürze und die erfüllten Aufträge auszuliegen. Die Gewürze in deiner Auslage sind dein **Lager**.

## SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden Phasen in der angegebenen Reihenfolge aus:

- Du **darfst** einen **Auftrag** erfüllen.
- Du **darfst** mit einem deiner **Händler** die Handelsgesellschaft wechseln oder versuchen seinen Rang innerhalb einer Gesellschaft zu verbessern (Händlerphase).
- Du **musst** eine **Frachtkarte** in einen **Hafen** legen und, falls nötig, die Gewürze verteilen.
- Du **musst** 2 Frachtkarten vom **Nachziehstapel** ziehen und überzählige Handkarten (über 6 Karten) abwerfen.

Nachdem du die letzte Phase beendet hast, kommt dein linker Nachbar an die Reihe.

## DEIN ZUG IM EINZELNEN

### 1. Einen Auftrag erfüllen

In Phase 1 deines Zuges **darfst du einen Auftrag** erfüllen. Erfüllte Aufträge legst du verdeckt vor dir ab. Bei Spielende ist jeder erfüllte Auftrag so viele **Siegpunkte** wert, wie darauf angegeben sind.

Einen Auftrag erfüllen:

- Such dir **einen** beliebigen offen liegenden Auftrag aus.
- Nimm die Kombination Gewürze, die auf dem Auftrag angegeben ist (siehe Beispiel), aus deinem Lager und lege sie neben dem Spielplan auf einem offenen Ablagestapel ab. Du darfst die Gewürze von Fracht- und/oder Hafenkarten nehmen, um einen Auftrag zu erfüllen. Du darfst jedoch keine Handkarten verwenden, um den Auftrag zu erfüllen! Du darfst beliebig viele Joker verwenden. Frachtkarten mit einer „2“ auf der Abbildung des Gewürzes zählen als zwei Karten mit einem Gewürz der betreffenden Art. Wirfst du mehr Gewürze ab, als du zur Erfüllung des Auftrags brauchst, erhältst du dafür keinen Ersatz.
- Nimm den offen liegenden Auftrag**, und lege ihn verdeckt vor dir ab.

### 2. Händlerphase

In Phase 2 deines Zuges **darfst** du eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

- Versetze** einen deiner Händler aus einer Handelsgesellschaft in eine **andere Handelsgesellschaft**: Setze deinen Händler auf das oberste freie Feld der Rangleiste in dieser Gesellschaft. Falls in der alten Gesellschaft andere Händler im Rang unter deinem Händler lagen, rücken sie **nach oben auf**. – oder –
- Führe eine Auseinandersetzung** innerhalb einer Handelsgesellschaft: Wähle einen deiner Händler (den „Angreifer“) und den Händler eines Mitspielers (den „Verteidiger“), der in **derselben Handelsgesellschaft** im Rang **über** deinem Händler steht. Nun musst Du aus deiner Hand eine oder mehrere Frachtkarten mit **Flaggen der Handelsgesellschaft** ausspielen, in der die Auseinandersetzung stattfindet. Anschließend darf der Verteidiger Frachtkarten mit Flaggen der entsprechenden Gesellschaft aus seiner Hand ausspielen. **Wichtig:** Er darf **höchstens** so viele Karten ausspielen, wie du vorgelegt hast. Er muss seinen Händler aber nicht verteidigen!

Achtung: Du darfst **niemals alle** deine Handkarten ausspielen, selbst wenn alle Karten Flaggen der betreffenden Gesellschaft zeigen. Du musst **mindestens eine** Frachtkarte übrig behalten.

Nachdem ihr beide eure Karten ausgespielt habt, vergleicht ihr die **Anzahl der Flaggen** der Handelsgesellschaft (nicht die Anzahl der Karten!), in der die Auseinandersetzung stattfindet. Der Verteidiger addiert zu seinen Flaggen die Anzahl der Händler, die zwischen seinem Händler und dem Angreifer liegen, als Bonus. Liegen Verteidiger und Angreifer direkt untereinander, ist der Bonus „0“.

## DIE FRACHTKARTEN

**Obere Hälfte:**

**Flaggen** Vier Flaggen verschiedener Handelsgesellschaften, in zwei Reihen angeordnet.

**Die Symbole** zeigen die Eigenschaften der Karte: ein Symbol für das Gewürz und Flaggen: eine größere Flagge für die Handelsgesellschaft, deren Flagge dreimal auf der Karte abgebildet ist, und eine kleinere Flagge für die Gesellschaft, deren Flagge nur einmal auf der Karte ist. Diese **obere Hälfte** der Karte gilt, wenn du sie in **einen Hafen legst** oder wenn du sie in der **Händlerphase** spielst, weil du an einer Auseinandersetzung um den Rang in einer Handelsgesellschaft beteiligt bist.



**Untere Hälfte:**

**Gewürz:** Pfeffer, Zimt, Nelken oder Muskat.

Auf einigen Karten steht neben dem Gewürz eine „2“. Diese Karten zählen als zwei Gewürze der angegebenen Art.

Diese **untere Hälfte** der Karte gilt, wenn es zur **Verteilung der Gewürze** kommt, nachdem in einem Hafen Fracht eingetroffen ist oder wenn du einen **Auftrag erfüllen** willst.

## DIE HAFENKARTEN

**Obere Hälfte:**

**Maximale Anzahl Flaggen oder Karten** Diese Werte sind für die Verteilung der Gewürze (Abschnitt „3. Eine Frachtkarte in einen Hafen legen“) von Bedeutung.

**Name des Hafens**

Er hat für das Spiel keine Bedeutung.

**Untere Hälfte:**

**Gewürz**

Es sind die gleichen Gewürze wie auf den Frachtkarten.



Einige Hafenkarten zeigen eine **Kiste** an Stelle eines Gewürzes. Diese Karten sind **Joker** und können an Stelle eines **beliebigen Gewürzes** eingesetzt werden.



## DIE AUFTRÄGE UND WIE MAN SIE ERFÜLLT

Wirf 1 Gewürz von jeder Art ab. Dieser Auftrag zählt bei Spielende 6 Siegpunkte.



Wirf 4 Gewürze von derselben Art ab. Dieser Auftrag zählt bei Spielende 8 Siegpunkte.



Wirf 2 Gewürze von jeder Art ab. Dieser Auftrag zählt bei Spielende 15 Siegpunkte.



Wirf 8 Gewürze von derselben Art ab. Dieser Auftrag zählt bei Spielende 20 Siegpunkte.



Wirf 3 Gewürze von jeder Art ab. Dieser Auftrag zählt bei Spielende 25 Siegpunkte.





Der Händler B auf Rang drei greift den Händler A auf Rang 1 an. Der Verteidiger erhält einen Bonus von einer Flagge, da zwischen den beiden ein Händler liegt. Der Bonus wird zu den Flaggen auf den Karten des Verteidigers hinzugezählt.



So werden Frachtkarten in die Häfen gelegt.



Monopol und Frachtkartenlimit



Beispiel für ein Monopol: Die rote Handelsgesellschaft erreicht in Makassar 6 Flaggen und erhält damit das Monopol. Der Spieler, der die letzte Frachtkarte gelegt hat, erhält die Hafenkarte mit dem Muskat. Anschließend sucht sich der Händler, der in der roten Gesellschaft an erster Stelle liegt, eine beliebige Frachtkarte aus. Dann erhält der zweite Händler eine Karte und so weiter.

- a) **Hat der Angreifer genau so viele oder mehr Flaggen** wie der Verteidiger, ist der Angriff **erfolgreich**, und sein Händler rückt an die Stelle des verteidigenden Händlers. Der Verteidiger hat nun die Wahl: Er kann seinen Händler auf den frei gewordenen Platz des Angreifers setzen (damit sinkt sein Händler im Rang) oder er kann seinen Händler aus dieser Gesellschaft entfernen und auf den obersten verfügbaren freien Platz einer **anderen** Gesellschaft setzen. Im letzten Fall rücken Händler, die unter dem freigewordenen Platz liegen, nach oben auf.
- b) **Hat der Verteidiger mehr Flaggen** (einschließlich Bonus) als der Angreifer, hat er den Angriff **abgewehrt**. Beide Händler bleiben an ihren Plätzen. Der Verteidiger darf außerdem eine der Frachtkarten, die er zur Verteidigung ausgespielt hat, in ein Gewürz umwandeln und in sein Lager legen.

Alle in der Auseinandersetzung ausgespielten Frachtkarten (außer der Karte, die der erfolgreiche Verteidiger als Belohnung erhält) werden auf den Ablagestapel gelegt.

**Achtung:** Du darfst **keine Auseinandersetzung** beginnen, wenn du nur eine Karte auf der Hand hast!

### 3. Eine Frachtkarte in einen Hafen legen

In Phase 3 **musst** du **eine Frachtkarte** von der Hand ausspielen und in einen Hafen legen.

Lege die Karte aufgedeckt direkt unterhalb einer offenen Hafenkarte an. Liegt in dem Hafen schon eine Frachtkarte, **musst** du deine Karte so darauf legen, dass du mit deiner Karte die untere Flaggenreihe der vorhergehenden Karte verdeckst und nur deren obere Flaggenreihe sichtbar bleibt.

Das Ausspielen einer Frachtkarte kann zu einer **Verteilung der Gewürze** führen. Jede Hafenkarte zeigt zwei Werte:

- Die Zahl links oben gibt an, wie viele Flaggen eine Handelsgesellschaft benötigt, um in diesem Hafen das **Monopol** zu erlangen.
- Die Zahl rechts oben gibt das **Frachtkartenlimit** an. Das ist die Anzahl Frachtkarten, die höchstens in diesem Hafen liegen dürfen.

Wenn durch deine Frachtkarte einer der beiden Werte in diesem Hafen erreicht oder überschritten wird, werden die Gewürze in diesem Hafen sofort an die Spieler verteilt:

#### a) Monopol-Verteilung

Sind in einem Hafen mindestens so viele Flaggen einer Handelsgesellschaft zu sehen, wie für das Monopol benötigt werden, hat diese Gesellschaft das Monopol auf alle Gewürze in diesem Hafen. Das gilt auch, wenn das Frachtkartenlimit noch nicht erreicht ist. Zur Kennzeichnung wird die Reihenfolge-Marke „M“ neben die Handelsgesellschaft gelegt. Nun werden die Gewürze an die Händler dieser Gesellschaft folgendermaßen **verteilt**:

- Der Spieler, der die **letzte Frachtkarte** gelegt und damit die Verteilung der Gewürze ausgelöst hat, erhält die Hafenkarte und legt sie in sein Lager. Hinweis: Er bekommt die Hafenkarte auch dann, wenn er selbst nicht mit einem Händler in der Gesellschaft vertreten ist.
- Der Händler, der in der Handelsgesellschaft den ersten Rang einnimmt, wählt eine der Frachtkarten in dem Hafen aus und legt sie in sein Lager.
- Als nächster wählt der Händler an zweiter Stelle eine Frachtkarte aus, dann der Händler an dritter Stelle und so fort, bis alle Karten verteilt sind. Gibt es mehr Karten als Händler in der Gesellschaft, beginnt wieder der Händler an erster Stelle. Anschließend wird die Reihenfolge-Marke wieder neben den Spielplan gelegt.

Falls durch die letzte Frachtkarte mehrere Handelsgesellschaften das Monopol erlangen würden, erhält diejenige von ihnen das Monopol, deren Flagge auf der zuletzt gespielten Karte **als erste** erscheint (von links nach rechts, von oben nach unten). **Achtung:** In diesem Fall entscheidet nur die Reihenfolge der Flaggen der Gesellschaften, die über genügend Flaggen für ein Monopol verfügen. Die Gesamtzahl der Flaggen dieser Gesellschaften ist unerheblich. Es kann also eine Gesellschaft das Monopol erhalten, die weniger Flaggen hat, als eine andere, vorausgesetzt, dass sie mindestens so viele Flaggen hat, wie auf der Hafenkarte angegeben sind und ihre erste Flagge vor der ersten Flagge der anderen Gesellschaft kommt.

#### b) Verteilung unter den Handelsgesellschaften

Wird das **Frachtkartenlimit** eines Hafens erreicht, **ohne dass eine Gesellschaft gleichzeitig das Monopol erlangt**, werden die Gewürze aus diesem Hafen unter den Handelsgesellschaften verteilt:

- Der Spieler, der die **letzte Frachtkarte** gelegt und damit die Verteilung der Gewürze ausgelöst hat, erhält die Hafenkarte und legt sie in sein Lager.
- Jetzt werden die **Flaggen** aller Handelsgesellschaften gezählt. Die Gesellschaft mit den meisten Flaggen ist die „Erste Handelsgesellschaft“. Lege die Reihenfolge-Marke mit der „1“ auf diese Gesellschaft. Die Gesellschaft mit den zweitmeisten Flaggen ist die „Zweite Handelsgesellschaft“. Lege die Reihenfolge-Marke mit der „2“ auf diese Gesellschaft, u.s.w.
- Der Händler, der in der Ersten Gesellschaft den ersten Rang einnimmt, darf sich eine beliebige Karte aussuchen und in sein Lager legen.

- Anschließend darf der Händler, der in der Zweiten Gesellschaft den ersten Rang einnimmt, sich eine Karte nehmen, dann der Händler aus der Dritten Gesellschaft, u.s.w.
- Sind dann noch Frachtkarten übrig, dürfen die Händler mit dem zweiten Rang – wieder in der Reihenfolge der Gesellschaften – sich jeweils eine Karte nehmen, und so weiter.

Haben mehrere Handelsgesellschaften gleich viele Flaggen, kommt diejenige Gesellschaft zuerst an die Reihe, deren Flagge zuerst (von links nach rechts, dann von oben nach unten) auf einer Frachtkarte erscheint.

**Achtung:** Ist von einer Gesellschaft gar keine Flagge zu sehen, erhalten ihre Händler bei dieser Verteilung auch keine Karten!

Nachdem die Karten verteilt sind, wird die oberste Karte vom Stapel mit den Hafenkarten aufgedeckt und offen auf den freien Platz gelegt.

#### 4. Zwei Karten ziehen

Am Ende deines Zuges **musst** du **2 Frachtkarten** vom Nachziehstapel ziehen. Falls du danach **mehr als 6 Karten** auf der Hand hast, musst du die überzähligen Karten abwerfen. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel verdeckt gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

### SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn einer der beiden folgenden Fälle eintritt:

- Du musst eine Hafenkarte aufdecken und der Stapel mit den Hafenkarten ist aufgebraucht.
- Du musst zwei Karten ziehen, aber der Nachziehstapel ist aufgebraucht und es liegen keine Karten auf dem Ablagestapel.

Jetzt werden alle Hafen- und Frachtkarten, die offen auf dem Spielplan ausliegen und die Handkarten der Spieler auf den Ablagestapel gelegt. Die Spieler behalten die Karten in ihrem Lager.

Nun hat jeder Spieler noch ein **letztes Mal** die Möglichkeit, **einen** Auftrag zu erfüllen. Es beginnt der linke Nachbar des Spielers, der das Spiel beendet hat. Reihum darf jeder Spieler **einen offen liegenden Auftrag** erfüllen. Er legt die geforderten Gewürze aus seinem Lager auf den Ablagestapel und legt den Auftrag verdeckt vor sich ab.

### WERTUNG

Es folgt die Wertung:

- Jede **Frachtkarte** in deinem Lager zählt **1 Siegpunkt** (auch die Karten mit „2“).
- Jede **Hafenkarte** in deinem Lager zählt **1 Siegpunkt**.
- Jeder **Auftrag** zählt die **aufgedruckte Anzahl Siegpunkte**.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner! Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige, der mehr Aufträge erfüllt hat.

### EINE VARIANTE FÜR 3 SPIELER

Diese Variante eignet sich nur für das Spiel mit drei Spielern und verstärkt die Konkurrenz in der Händlerphase:

Jeder Spieler erhält vier Händler seiner Farbe – anstatt der üblichen drei. Bei Spielbeginn setzen die Spieler alle vier Händler ein. Dafür gelten die normalen Regeln der „Spielvorbereitung“.

### VARIANTE: „BLACKBEARDS GEHEIMNIS“

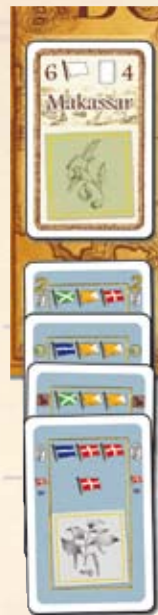
*Die Spieler können Aufträge mit der Hilfe des Piraten erfüllen – aber auf eigene Gefahr!*

Vor Beginn des Spiels wird die Tafel „Piratenbucht“ neben den Spielplan gelegt. Das Piratenschiff wird auf die Tafel gelegt.

Wenn der Spieler in Phase 1 einen Auftrag erfüllt, darf er, anstelle einer Karte mit einem geforderten Gewürz, eine einzelne Karte mit einem beliebigen anderen Gewürz ablegen, zum Beispiel eine Karte mit Zimt anstatt einer Karte mit Pfeffer. Auch wenn er eine Karte mit einer „2“ ablegt, zählt sie nur einfach. Der Spieler treibt mit den Piraten Handel! Anschließend muss er sofort das Piratenschiff nehmen – entweder von der Tafel „Piratenbucht“ oder von dem Spieler, der zuletzt mit den Piraten Handel getrieben hat – und es vor sich hin legen. Solange das Piratenschiff vor dem Spieler liegt, darf er mit den Piraten nicht wieder Handel treiben!

**Achtung:** In der allerletzten Spielrunde, wenn die Spieler noch einmal einen Auftrag erfüllen dürfen, ist es nicht erlaubt, mit den Piraten Handel zu treiben.

Der Spieler, vor dem das Piratenschiff bei Spielende liegt, bekommt **2 Siegpunkte abgezogen**.



*Beispiel für eine Verteilung unter den Handelsgesellschaften: Das Limit von 4 Frachtkarten ist erreicht, aber keine Gesellschaft hat die für ein Monopol nötigen 6 Flaggen. Deshalb werden die Gewürze unter den Handelsgesellschaften verteilt. Verdeckte Flaggen werden grundsätzlich nicht berücksichtigt.*

*Die gelbe Gesellschaft hat 5 Flaggen, die rote 4, die grüne und die blaue Gesellschaft haben je 2 Flaggen. Die erste grüne Flagge kommt vor der ersten blauen Flagge. Der Händler, der in der gelben Gesellschaft den ersten Rang einnimmt, darf zuerst wählen, dann der erste Händler aus der roten Gesellschaft, dann der aus der grünen und zuletzt der erste Händler aus der blauen Gesellschaft.*

## BORNEO

Autor: **Paolo Mori**

Entwicklung: **Alessandro Lanzuisi**

Grafik: **Alberto Bontempi**

Art Director: **Roberta Barletta**

Spielregel: **Roberto Corbelli, Alessandro Lanzuisi**

Übersetzung: **Ulrich Bauer**



© MMVIII

daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 - Perugia, Italien

Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb im deutschen Sprachraum:

ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co.KG

63303 Dreieich. [www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)



Lucca Comics & Games S.r.l.

Via della Cavour, 11 - 55100 Lucca (Italy)

Vorsitzender: Massimo Di Grazia

Geschäftsführender Direktor: Renato Genovese

Koordinator der Abteilung Spiele: Emanuele Vietina

[www.luccacomicsandgames.com](http://www.luccacomicsandgames.com)

[giocoinedito@luccacomicsandgames.com](mailto:giocoinedito@luccacomicsandgames.com)



BORNEO ist der Gewinner des Wettbewerbs „Gioco Inedito“ 2007, der von der Lucca Comics & Games – einer internationalen Messe für Comics, Bücher, Trickfilme, Zeichnungen und Spiele – und daVinci Editrice S.r.l. veranstaltet wird. „Gioco Inedito“ ist ein Wettbewerb für nicht berufliche Spieleautoren. Neben der Auszeichnung wird das Spiel auch veröffentlicht. Es wird von Lucca Comics and Games und daVinci Editrice S.r.l., sowie deren ausländischen Partnern herausgegeben. Das Thema des Wettbewerbs 2006 war „Wind und Segel“. BORNEO ging aus dem Wettbewerb als Sieger hervor.

Projektmanagement: **Domenico Di Giorgio**

Unser besonderer Dank geht an die Jury beim Wettbewerb „Gioco Inedito“: Luigi Ferrini (Vorsitzender), Daniele Boschi (Koordination); an alle Testspieler von dV games, ihre Spielgruppen und alle anderen Spieler für ihre wertvollen Beiträge. Der Autor bedankt sich bei Luca Chiapponi (IDG – [www.inventordigiochi.it](http://www.inventordigiochi.it)) und Sara Negri.

Für Fragen, Kommentare oder Vorschläge:

- [www.davincigames.com](http://www.davincigames.com)
- [info@davincigames.com](mailto:info@davincigames.com)