

Alberto Barbieri, Marco Garavaglia, P.S. Martensen

# RADETZKY

Milano 1848



**SPIELREGEL**

# RADETZKY

## Milano 1848

### Autoren:

Alberto Barbieri, Marco Garavaglia, P.S. Martensen,  
unter Mitwirkung von Marco Alberto Donadoni.



Spieler: 1-5



Alter: 8+



Dauer: 45-90'

---

## Spielübersicht

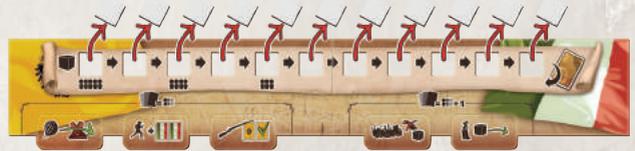
Die als „Fünf Tage von Mailand“ bekannt gewordene Schlacht dauerte vom 18. bis 22. März 1848, als sich die Stadt von der österreichischen Besatzung befreite. In dieser Schlacht arbeiteten die unterschiedlichen Gruppierungen Mailands trotz großer Meinungsverschiedenheiten zusammen und hatten nur ein kommunales und politisches Ziel vor Augen, was sich einige Jahre später auf ganz Italien auswirkte. Am Ende dieser Spielregel befindet sich ein kurzer Abriss der historischen Geschehnisse.

Im Spiel werdet ihr die italienischen Kräfte gemeinsam gegen die Armee der Österreicher führen, die automatisch versuchen wird, alle Stadtteile nacheinander zu besetzen. Nur durch sorgfältigem Einsatz eurer Aktionen werdet ihr in der Lage sein, den mächtigen Feldmarschall Radetzky zu besiegen und die Flagge Italiens über dem Castello Sforzesco zu hissen!

# Spielmaterial



1 **Spielplan**, der eine Karte Mailands darstellt, eingefasst von den Spanischen Wällen, die im 19. Jahrhundert zerstört wurden.



1 **Profi-Spielplan**

110 Karten, bestehend aus:



16 Stadtteilkarten



33 Österreichkarten



60 Italienkarten



1 Startspielerkarte  
(mit Übersicht des Österreich-Zugs)



5 **Patriotenfiguren**  
in 5 Farben



1 **Kampfwürfel**



50 **Würfel**  
Österreichische Soldaten



1 **Pappaufsteller**,  
der Radetzky darstellt



5 **Plättchen Unterstützung**



11 **Plättchen eroberte Stadtteile**



5 **Plättchen bewegliche Barrikade**



Diese **Spielregel**

# Spielziel

Erobert mindestens 5 Stadtteile, bevor die Österreicher 5 oder mehr Stadtteile erobert haben.

# Die Basisregeln

Im ersten Teil dieser Spielregel erklären wir die Basisregeln des Spiels. Es empfiehlt sich, zunächst nur mit diesen Regeln zu spielen, da sie deutlich überschaubarer sind als die Regeln des Profispiels. Das Spiel wird trotzdem nicht einfach zu gewinnen sein!

# Spielvorbereitung

**Solltet ihr zu zweit spielen wollen, benutzt ihr den Spielaufbau für 3 Spieler und lest dann Seite 57.**

1. Legt den Spielplan gut erreichbar in die Tischmitte.
2. Mischt die Stadtteil-, Österreich- und Italienstapel und legt sie auf ihre Plätze des Spielplans.
3. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich den zugehörigen Patrioten.
4. Wählt einen Startspieler, der die Startspielerkarte erhält.
5. Bereitet die österreichischen Soldaten gemäß der Spieleranzahl vor: 44 Soldaten im Spiel zu dritt, 47 zu viert und 50 zu viert. Die nicht benötigten Soldaten kommen wieder in die Spielschachtel.
6. Deckt die oberste Stadtteilkarte auf und legt sie neben den Spielplan. Diese Karte gilt jetzt als verfügbar (somit könnt ihr den darauf angegebenen Stadtteil erobern – siehe Seite 46). Setzt Radetzky und 3 Soldaten auf den entsprechenden Stadtteil des Spielplans.
7. Die anderen Soldaten platziert ihr wie folgt:
  - a. Deckt so viele Stadtteilkarten auf, wie Spieler teilnehmen und setzt 2 Soldaten auf jeden entsprechenden Stadtteil des Spielplans.
  - b. Deckt so viele Stadtteilkarten auf, wie Spieler teilnehmen und setzt 1 Soldaten auf jeden entsprechenden Stadtteil des Spielplans.
  - c. Mischt alle in den Schritten 7.a und 7.b aufgedeckten Karten in den Stadtteilstapel zurück und legt ihn wieder auf seinen Platz.
  - d. Die Karte, die zum Stadtteil gehört, in dem Radetzky gerade ist, bleibt offen neben dem Spielplan liegen.  
**Beispiel:** *Im Spiel zu viert deckt ihr 1 Stadtteil auf, setzt Radetzky und 3 Soldaten auf diesen Stadtteil; dann deckt ihr 4 Stadtteile auf und setzt je 2 Soldaten auf jeden, dann weitere 4 Stadtteile, auf die je 1 Soldat kommt. Insgesamt sind dann also 15 Soldaten auf dem Spielplan.*
8. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn zieht jeder Spieler 4 Karten vom Italienstapel.
9. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn setzt ihr eure Patrioten auf den Spielplan. Patrioten müssen auf Stadtteile gesetzt werden, in denen keine Soldaten sind. Es ist erlaubt, mehrere Patrioten in denselben Stadtteil zu setzen.
10. Die erste Runde kann beginnen.

**HINWEIS: Der Spielplan für das Profispiel, die Plättchen Unterstützung und bewegliche Barrikade und der Kampfwürfel bleiben in der Schachtel. Sie werden für die Basisregeln nicht gebraucht.**

# Spielablauf

Jede Spielrunde besteht aus den folgenden Phasen:

1. Individuelle Spielerzüge
2. Österreich-Zug, bestehend aus:
  - a. Kastell überprüfen
  - b. Österreichische Stadtteile erobern
  - c. Siegbedingungen prüfen
  - d. Neue Soldaten einsetzen
3. Nächste Runde vorbereiten



## Phase 1: Einzelne Spielerzüge

Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler in seinem Zug **bis zu 3 Aktionen ausführen**, die aus dieser Liste stammen:

- Bewegung
- Einen Stadtteil erobern
- Gegen Soldaten kämpfen
- Gegen Radetzky kämpfen
- Seine Kartenhand auffüllen

**WICHTIG:** Es ist erlaubt, sich im Spiel abzustimmen! Diskutiert also eure Pläne untereinander, bevor ihr euch entscheidet.

## BEWEGUNG

Du darfst deinen Patrioten in einen zu deinem Patrioten angrenzenden Stadtteil bewegen. Die Barrikaden auf dem Spielplan ignorierst du dabei. Jede Bewegung kostet 1 Aktion. Du darfst dich auch in Stadtteile mit Soldaten bewegen (oder aus ihnen heraus). Du darfst dich auch in oder durch Stadtteile bewegen, die von beliebigen der beiden Seiten erobert worden sind.

**Wenn du dich in den Stadtteil bewegst, der von Radetzky besetzt ist, oder wenn er sich in seiner Bewegungsaktion in deinen Stadtteil bewegt, darfst du dich erst wieder bewegen, wenn er sich von dort wegbewegt hat.** Du kannst dann nur die Aktionen *Gegen Radetzky kämpfen* oder *Kartenhand auffüllen* ausführen.



## STADTTEIL EROBERN

Wenn dein Patriot in einem **verfügbaren** Stadtteil ist (dessen Karte offen neben dem Spielplan liegt – siehe Schritt 6 bei Spielvorbereitung) und **dort weder Soldaten noch Radetzky sind**, kannst du den Stadtteil mit 1 Aktion erobern. Lege 1 Plättchen Italien auf den Stadtteil und lege die zugehörige Stadtteilkarte in die Spielschachtel. Ein einmal erobertes Stadtteil kann nicht mehr verloren gehen. Damit ist der Sieg ein Stück näher!

### VERFÜGBARE STADTTEILE

Bei Spielbeginn haben die Österreicher die Kontrolle über einen Großteil der Stadt. Die Italiener müssen auf die richtige Gelegenheit warten, bis sie einen Stadtteil erobern können. Ein Stadtteil, der erobert werden kann, heißt „verfügbarer Stadtteil“, was im Spiel durch die offen neben dem Spielplan liegenden Stadtteilkarten definiert ist. Du kannst einen Stadtteil erst erobern, wenn dessen zugehörige Stadtteilkarte verfügbar ist. Für die Österreicher dagegen gilt diese Einschränkung nicht, sie können in ihrem Zug jeden Stadtteil erobern (siehe Seite 50).

## GEGEN SOLDATEN KÄMPFEN

Wenn dein Patriot in einem Stadtteil mit mindestens 1 Soldaten ist, kannst du dich wie folgt zum Kampf entscheiden:

- 1** Decke die oberste Karte des Österreichstapels auf und sieh dir das Symbol oben an; danach
- 2** spielst du 1 Karte aus deiner Hand aus und stellst nach folgendem Schema fest, wer gewinnt:
  - Schwerter gewinnt gegen Landkarte
  - Landkarte gewinnt gegen Kanonenkugel
  - Kanonenkugel gewinnt gegen Schwerter
  - zeigen beide Karten dasselbe Symbol, ist es ein Gleichstand.

**HINWEIS:** Die Symbole sollen an Stein, Schere, Papier erinnern, damit ihr euch die Regel schneller einprägt.

**Ignoriert die anderen Symbole auf den Italien-Karten – sie werden in der Kampfaktion nicht genutzt (auch bei keiner anderen Aktion der Basisregeln).**

Ein Kampf kann folgende Ergebnisse haben:

- a. Wenn die **Italienkarte gegen die Österreichkarte gewinnt**, setzt du 1 Soldaten aus diesem Stadtteil auf die Lupe auf dem Spielplan. Jetzt musst du entscheiden, ob du weiterkämpfen oder aufhören möchtest:
  - Willst du weiterkämpfen, beginne erneut mit Schritt 1.
  - Willst du aufhören, setze alle besiegten Soldaten von der Lupe zurück in den Vorrat, wodurch sie vom Spielplan verschwinden.
- b. Wenn die **Italienkarte gegen die Österreichkarte verliert**, endet der Kampf sofort. Lasse die Soldaten in ihrem Stadtteil und, falls sich dort Soldaten befinden, stelle alle von der Lupe wieder auf den Stadtteil.
- c. Gibt es **bei den Karten einen Gleichstand**, MUSST du weiterkämpfen, indem du wieder bei Schritt 1 beginnst und eine neue Österreichkarte aufdeckst. Wenn du keine Karten mehr auf der Hand haben solltest, verlierst du den Kampf wie unter Schritt 2.b beschrieben.

- 3** Am Ende des Kampfs legst du alle gespielten Karten offen als Ablagestapel neben ihre zugehörigen Kartenstapel. Ist ein Stapel leer, wird der zugehörige Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel gemischt.

**WICHTIG:** Du musst immer auf die ausgespielte Österreichkarte durch Ausspielen einer Italienkarte antworten, selbst, wenn du den Kampf dabei verlierst. Du darfst sie nicht für eine spätere Verwendung aufsparen.

## BEISPIEL 2



**2.1:** Pauls Patriot steht in einem Stadtteil mit 3 Soldaten. Paul besitzt die gezeigten Karten (Schwerter, Landkarte, Landkarte, Kanonenkugel) und will kämpfen. Er deckt die oberste Österreichkarte auf: eine Landkarte.



**2.2:** Er spielt Schwerter aus und besiegt sie und setzt 1 Soldaten auf die Lupe. Jetzt kann er sich entscheiden, ob er weitermachen oder aufhören will. Er kämpft weiter.



**2.3:** Er deckt eine weitere Österreichkarte auf. Es ist wieder eine Landkarte. Paul hat keine Schwerter mehr, also spielt er eine Landkarte aus seiner Hand.



**2.4:** Das ist Gleichstand, also muss er eine neue Österreichkarte aufdecken. Diesmal sind es Schwerter, also besiegt Paul sie mit seiner Kanonenkugel. Er setzt 1 weiteren Soldaten auf die Lupe. Jetzt hat Paul nur noch 1 Landkarte auf der Hand und will deshalb lieber aufhören. Er entfernt die 2 Soldaten auf der Lupe vom Spielplan, einer bleibt weiterhin im Stadtteil. Alle ausgespielten Karten werden abgeworfen.

**ZAHLENMÄSSIGER VORTEIL:** Wenn es mehrere Patrioten in einem umkämpften Stadtteil gibt, darf jeder Spieler, dessen Patriot im Stadtteil ist, eine Italienkarte von seiner Hand ausspielen. Es entscheidet aber immer nur der Spieler am Zug, ob ein Kampf fortgesetzt werden soll oder nicht.

### BEISPIEL 3



**3.1:** **Georges** Patriot ist in einem Stadtteil, in dem 3 Soldaten stehen. **George** hat die gezeigten Karten (Schwerter, Schwerter, Landkarte, Landkarte) und entscheidet sich zum Kampf. Er deckt eine Österreichkarte auf.



**3.2:** Sie zeigt eine Landkarte, also spielt er Schwerter und besiegt sie. Er setzt einen Soldaten auf die Lupe. Jetzt kann er sich entscheiden, ob er weitermachen oder aufhören will. Er kämpft weiter.



**3.3:** Er deckt eine neue Österreichkarte auf. Sie zeigt Schwerter. **George** spielt Schwerter aus seiner Hand.



**3.4:** Das ergibt Gleichstand, also muss er eine neue Österreichkarte aufdecken. Wieder Schwerter. **George** verliert, muss aber trotzdem eine seiner Landkarten ausspielen. Der Soldat auf der Lupe kehrt in den Stadtteil mit **Georges** Patriot zurück und alle Karten werden abgeworfen.



## GEGEN RADEZKY KÄMPFEN

**ZUR ERINNERUNG:** Solange Radetzky in einem Stadtteil mit deinem Patriot steht, kann letzterer sich nicht bewegen oder gegen Soldaten kämpfen.

Gegen Radetzky zu kämpfen funktioniert nach demselben Prinzip wie ein Kampf gegen Soldaten, jedoch musst du **3 Österreichkarten** gleichzeitig aufdecken und du musst **jede** davon mit gesamt 3 Italienkarten besiegen, von denen je 1 gegen 1 andere der Österreichkarten gewinnen muss. Wenn das nicht klappt, ist der Kampf verloren und die gespielten Karten werden abgeworfen (ihr müsst immer 3 Karten ausspielen).

Wie üblich können Italienkarten von allen Spielern ausgespielt werden, die Patrioten in diesem Stadtteil haben. **ES IST EXTREM SCHWER, RADEZKY ALLEINE ZU BESIEGEN!**

Wenn Radetzky besiegt wurde, treten folgende Effekte ein:

1. Entferne **3 Soldaten** aus Kastell Sforzesco und lege sie in den Vorrat;
2. Decke die **oberste Karte des Stadtteilstapels** auf. Sie kommt sofort zu den verfügbaren Stadtteilen (offen neben den Spielplan – siehe Schritt 6 der Spielvorbereitung).
3. Dann bewege **Radetzky** auf den aufgedeckten Stadtteil, ohne dort Soldaten hinzuzufügen.

#### BEISPIEL 4



4: **Ringo** Patriot ist in einem Stadtteil mit Radetzky. **Ringo** hat die gezeigten Karten (Schwerter, Schwerter, Landkarte, Kanonenkugel) und entscheidet sich zum Kampf.

Er zieht 3 Karten vom Österreicherstapel: Schwerter, Schwerter und Landkarte. Er besiegt die erste Schwerter-Karte mit der Kanonenkugel, die Landkarte mit seinen Schwertern, bringt es aber bei der zweiten Schwerter-Karte nur zum Gleichstand. Der Kampf ist verloren. Alle Karten werden abgeworfen.

#### BEISPIEL 5

1.



2.



3.



5: **Ringos** und **Johns** Patrioten sind in einem Stadtteil mit Radetzky. **Ringo** hat die gezeigten Karten (Schwerter, Schwerter, Landkarte, Kanonenkugel) und entscheidet sich zum Kampf.

Er zieht 3 Karten vom Österreicherstapel: Schwerter, Schwerter und Landkarte. Er besiegt die erste Schwerter-Karte mit seiner Kanonenkugel und die Landkarte mit seinen Schwertern. Allerdings muss noch eine Karte Schwerter besiegt werden. **John** spielt daher eine Kanonenkugel aus seiner Hand. Der Kampf ist gewonnen! Die Spieler entfernen 3 Soldaten aus dem Kastell, danach ziehen sie Karte Nr. 4 vom Stadtteilstapel und legen sie zu den anderen verfügbaren Stadtteilen, bevor sie Radetzky auf Stadtteil Nr. 4 setzen.

## KARTENHAND AUFFÜLLEN

Du kannst 1 Aktion ausgeben, um Italienkarten zu ziehen, bis du 4 Karten auf der Hand hast.

**HINWEIS:** Du wirst deine Kartenhand ohnehin am Ende der Runde auf 4 auffüllen, manchmal kann es jedoch taktisch sinnvoll sein, diese Aktion auszuführen.

**Spieltipp:** Es ist möglich, mit deiner ersten Aktion zu kämpfen, mit deiner zweiten Karten aufzufüllen und mit der dritten wieder zu kämpfen. Es kann auch sinnvoll sein, mit der dritten aufzufüllen, um einem anderen Patrioten in dessen Zug beim Kampf mit den gezogenen Karten beizustehen.

Alle Aktionen sind freiwillig, können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt und wiederholt werden.

**Spieltipp:** Manchmal kann es eine gute Idee sein, zu kämpfen, dann aufzuhören, um die Soldaten von der Lupe zu nehmen und dann sofort einen neuen Kampf im selben Stadtteil mit den noch in deiner Hand befindlichen Karten zu beginnen. Das kostet dich zwar 1 Aktion mehr, aber es ist auf diese Weise sicherer und einfacher, Soldaten vom Spielplan zu entfernen.

Sobald du alle 3 deiner Aktionen aufgebraucht hast, ist der Spieler links von dir am Zug. Am Ende des Zugs des letzten Spielers (der also rechts vom Startspieler sitzt), endet Phase 1 und Österreich ist am Zug.

## Phase 2: Der Österreich-Zug

Der Österreich-Zug besteht aus folgenden Schritten:

### 2.A: Kastell überprüfen

Wenn auf Kastell Sforzesco 10 Soldaten oder mehr sind, strömen sie in die Stadt! Setzt 1 Soldaten in **jeden** Stadtteil, der weder von Italien noch Österreich erobert wurde. Beginnt mit Stadtteil Nr. 1 und fährt nummerweise fort. Wenn ihr bei Stadtteil Nr. 16 angekommen seid, es aber noch Soldaten auf dem Kastell gibt, beginnt wieder bei Nr. 1.

### 2.B: Österreichische Stadtteile erobern

Österreich wird **in dieser Phase** 1 Stadtteil erobern, falls dort mindestens 4 Soldaten **mehr** als Patrioten sind. Wenn das passiert, entfernt ihr alle Soldaten aus diesem Stadtteil, legt sie in den Vorrat zurück und setzt ein Plättchen Österreich auf den Stadtteil. Ein einmal von Österreich besetzter Stadtteil bleibt im Besitz der Österreicher. Entfernt die zugehörige Karte aus dem Spiel (ist sie noch im Stapel, sucht sie heraus und mischt den Stapel erneut).

**WICHTIG:** Österreich darf Stadtteile ausschließlich in diesem Schritt erobern.

#### BEISPIEL 6



**6:** In Stadtteil Nr. 3 sind 4 Soldaten und keine Patrioten, also wird er österreichisch.

In Stadtteil Nr. 6 sind 5 Soldaten, aber auch 2 Patrioten, daher wird er nicht erobert.

### 2.C: Siegbedingungen prüfen

Jetzt überprüft ihr, ob eine der Seiten die Schlacht gewonnen hat. Es gibt zwei Möglichkeiten:

#### 1. Mindestens 1 Seite hat 5 Stadtteile oder mehr erobert.

In diesem Fall endet das Spiel sofort und die Seite mit den meisten eroberten Stadtteilen gewinnt.

**Im Fall eines Gleichstands gewinnt Österreich!**

## 2. Keine Seite hat mindestens 5 Stadtteile erobert.

Die Schlacht geht weiter. Macht weiter mit Phase 2.D und dann Phase 3.

### 2.D: Neue Soldaten einsetzen

- Der Startspieler nimmt die hier gezeigte Anzahl Soldaten aus dem Vorrat. Sie werden in den dann folgenden Schritten eingesetzt:
  - 3 Spieler: 11 Soldaten
  - 4 Spieler: 13 Soldaten
  - 5 Spieler: 15 Soldaten

Im Fall einer Partie zu zweit beachtet bitte Seite 57.

**WICHTIG: Falls im Vorrat nicht genug Soldaten für diesen Schritt vorhanden sein sollten, brechen die italienischen Kräfte zusammen und die Österreicher gewinnen sofort!**

- Füge jedem Stadtteil, in dem mindestens 1 Soldat ist, 1 Soldaten hinzu, beginnend bei Stadtteil Nr. 1, dann weiter bis Nr. 16. Patrioten oder Radetzky spielen in diesen Stadtteilen dabei keine Rolle. Gibt es nicht ausreichend Soldaten, beginne mit Stadtteil Nr. 1 und setze sie so lange ein, bis keine mehr vorhanden sind.
- Ziehe 1 neue Stadtteilkarte und lege sie als verfügbaren Stadtteil neben den Spielplan. Setze Radetzky auf diesen Stadtteil, dann setze 1 Soldaten darauf.
- Setze 1 Soldaten auf alle Stadtteile, die jetzt zu dem mit Radetzky angrenzend sind (außer in solche, die bereits von einer der Seiten erobert wurden).

**WICHTIG: Diesmal musst du die Barrikaden beachten! Wenn eine Barrikade zwischen dem Stadtteil mit Radetzky und dem angrenzenden Stadtteil ist, setzt du keinen Soldaten in den blockierten Stadtteil. Sind im Vorrat nicht mehr genug Soldaten (nach der Entnahme in Schritt 1), beginne mit dem Stadtteil, der die wenigsten Soldaten hat (also zuerst mit solchen, die leer sind). Bei Gleichstand entscheidet die (kleinere) Nummer des Stadtteils.**

- Solltest du nicht alle in Schritt 1 aus dem Vorrat genommenen Soldaten eingesetzt haben, setze die übrig gebliebenen auf Kastell Sforzesco.

**▶▶▶ HINWEIS: DIE SCHRITTE 2.A BIS 2.D STEHEN ZUSAMMENGEFASST AUF DER RÜCKSEITE DER STARTSPIELERKARTE.**

**DIE ERSTEN 3 GELTEN IMMER. DER LETZTE NUR, FALLS DAS SPIEL NICHT ENDET.**

### BEISPIEL 7

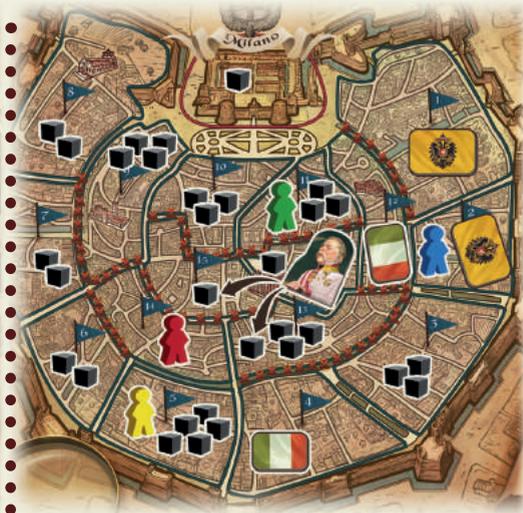


**Schritt 2.A:** Der Österreich-Zug beginnt. Das Kastell enthält 10 Soldaten, die in die Stadtteile Nr. 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10 und 11 gesetzt werden. In Stadtteil 4 kommen keine, da dieser bereits von Italien erobert wurde.



**Schritt 2.B:** Die Stadtteile 1 und 2 werden nun von Österreich erobert, da in jedem 4 Soldaten mehr sind als sich dort Patrioten aufhalten. Dank **Johns** Anwesenheit wird Stadtteil 5 nicht erobert, in dem sich jetzt 4 Soldaten befinden.

**Schritt 2.C:** Keine Seite hat 5 Stadtteile erobert, also geht das Spiel weiter.



**Schritt 2.D:** Die Partie ist zu viert, also treffen 13 neue Soldaten ein. Die ersten 9 kommen in die Stadtteile 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 und 13, wo es bereits andere Soldaten gab, dann wird eine neue Stadtteilkarte gezogen: Nr. 16. Radetzky wird dort eingesetzt, zusammen mit 1 Soldaten. Je 1 Soldat wird außerdem in die Stadtteile 13 und 15 eingesetzt, die angrenzend zu Stadtteil 16 sind, wie auf der Karte angezeigt. Wegen der Barrikade werden keine Soldaten auf Stadtteil 11 eingesetzt, auch nicht auf Stadtteil 12, der bereits von Italien erobert wurde. Der letzte der 13 Soldaten kommt auf das Kastell.

## Phase 3: Nächste Runde vorbereiten

1. Die Startspielerkarte wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.
2. Beginnend mit dem neuen Startspieler und dann im Uhrzeigersinn füllt jeder Spieler seine Kartenhand auf 4 auf.
3. Die nächste Runde beginnt mit Phase 1.

## Schwierigkeit anpassen

Den Schwierigkeitsgrad könnt ihr einfach anpassen, indem ihr die Anzahl der österreichischen Soldaten, die in Phase 2.D genutzt werden, verändert: Mehr, wenn es schwieriger werden soll, weniger, wenn es einfacher sein soll. Wir empfehlen, die Anzahl nur um 1 zu verändern, denn die Auswirkung wird sofort deutlich sein.

Außerdem könnt ihr vorher festlegen, wie viel Information ihr über eure Handkarten preisgeben wollt. Wenn ihr euch gegenseitig alle Informationen über eure Handkarten gebt, wird das Spiel sehr viel einfacher, sagt ihr gar nichts darüber, wird es deutlich schwieriger. Wir empfehlen eine Art Mittelweg: Beschließt am besten, dass jeder sagen darf, wie viele unterschiedliche Symbole er auf der Hand hat, jedoch nicht welche.

## Profispiel

In diesem Spielmodus kommen neue Regeln hinzu, die sowohl die italienische als auch die österreichische Seite stärken.

# Spielvorbereitung

Die Vorbereitung ist wie beim Spiel mit den Basisregeln, jedoch mit diesen zusätzlichen Schritten:

1. Legt den Profi-Spielplan unter dem normalen Spielplan auf den Tisch. Die Plättchen Unterstützung werden wie in der Abbildung 8 gezeigt ausgelegt, Basisseite sichtbar.
2. Legt den Kampfwürfel in das Feld, das der Anzahl der teilnehmenden Spieler entspricht.  
**Spielt ihr zu zweit, lest bitte Seite 57.**

Außerdem wird die Stadtteilkarte, die in Schritt 6 gezogen wird (also die, welche den Stadtteil angibt, in dem Ratzky beginnt), links neben den Profi-Spielplan gelegt, als **unverfügbarer Stadtteil** (siehe unten).

Das **SPIELZIEL** ändert sich nicht.

## Phase 1: Einzelne Spielerzüge

Jeder darf wie mit den Basisregeln bis zu 3 Aktionen ausführen, mit folgenden Änderungen und Ergänzungen:

### VERÄNDERTE AKTION: BEWEGUNG

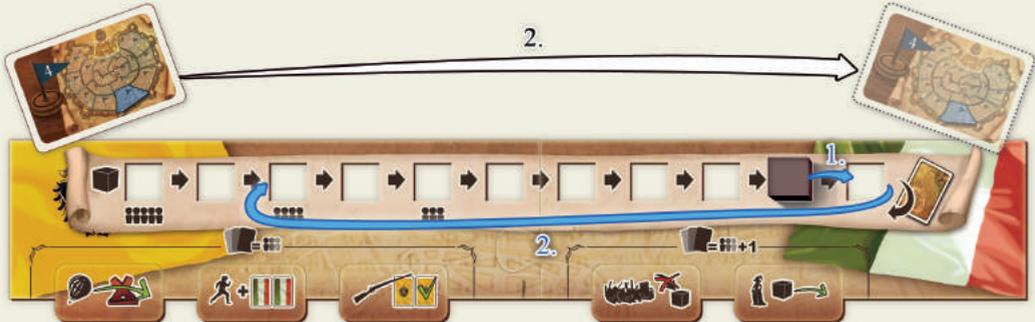
Die Barrikaden auf dem Spielplan behindern ab sofort die Bewegung der Patrioten. Ihr dürft sie nicht überqueren.

### VERÄNDERTE AKTION: GEGEN SOLDATEN KÄMPFEN

Am Ende jedes Kampfs wird der Kampfwürfel je nach Kampfausgang bewegt:

- Haben die Italiener gesiegt, bewegt er sich pro besiegtem Soldaten 1 Schritt nach rechts. Würde er sich über den letzten Platz hinaus bewegen, versetzt ihn wieder auf den ersten Platz und sucht euch sofort 1 der **unverfügbaren** Stadtteilkarten aus und versetzt sie in den Bereich der **verfügbaren** Stadtteilkarten. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass es keine Karte im **unverfügbaren** Bereich geben sollte, zieht die oberste Karte des Stapels und legt sie in den **verfügbaren** Bereich. Sollte der Kampfwürfel danach noch weitere Schritte bewegt werden müssen, zieht ihn entsprechend weiter.
- Haben die Österreicher gesiegt, bewegt sich der Kampfwürfel um 1 Schritt nach links, unabhängig von der Anzahl der Soldaten im Stadtteil. Er kann sich nicht weiter als bis zum ersten Platz ganz links bewegen.

### BEISPIEL 8



**8.1:** Es ist eine Partie zu viert. Die Spieler haben einen Kampf gegen 3 Soldaten gewonnen. Der Kampfwürfel liegt auf dem vorletzten Platz rechts. Mit seinem ersten Schritt erreicht der Würfel den letzten Platz, mit dem zweiten kommt er auf den ersten Platz und eine der **unverfügbaren** Stadtteilkarten wird verfügbar.



**8.2:** Dann, mit seinem dritten Schritt, erreicht der Kampfwürfel den zweiten Platz.

## VERFÜGBARE UND NICHT VERFÜGBARE STADTEILE

Im Profispiel können die Stadtteile nicht unmittelbar von den Italienern erobert werden. Sie müssen erst genug Soldaten eliminieren, um deren Stärke in der Stadt zu verringern. Im Spiel wird das durch den Kampfwürfel und dessen Anzeige auf dem Profi-Spielplan dargestellt.

Anders als bei den Basisregeln ist eine Stadtteilkarte, die ins Spiel kommt, nicht immer sofort für die Italiener zur Eroberung **verfügbar**. Stattdessen kommt sie als **unverfügbarer** Stadtteil links neben den Spielplan. Solche Stadtteile sind in „Aufruhr“, aber noch nicht bereit, gegen die Besatzungsarmee der Österreicher zu revoltieren.

Sobald ausreichend viele österreichische Soldaten eliminiert wurden, ist ein Stadtteil bereit, sich auf die Seite der Italiener zu schlagen. In diesem Augenblick wird er **verfügbar** und die passende Karte kommt auf die rechte Seite des Spielplans. Ab jetzt kann er ganz normal erobert werden.

## KLARSTELLUNG: GEGEN RADEZKY KÄMPFEN

Die Aktion „Gegen Radetzky kämpfen“ ist dieselbe wie in den Basisregeln. Das bedeutet:

- Der Kampfwürfel wird nicht bewegt, weder bei Sieg noch Niederlage.
- Wenn ihr Radetzky besiegt, kommt die neue Stadtteilkarte, die ihr aufdeckt, sofort nach rechts zu den **verfügbaren** Stadtteilkarten.

## NEUE AKTION: UNTERSTÜTZUNG RUFEN

Die Symbole auf dem unteren Teil der Italienkarten geben die Unterstützung an, die du erhalten kannst, wenn du die Karte ausspielst. Sie erlaubt dir, taktischere Züge auszuführen und für deine Seite mutige Heldentaten zu bewerkstelligen. Du darfst 1 Aktion ausgeben, um die auf der Karte gezeigte Unterstützung zu nutzen.

Jedes Unterstützungssymbol hat einen Basiseffekt, der von Spielbeginn ab verfügbar ist, und einen Heldeneffekt, der wirksam wird, wenn die im Anschluss beschriebene Aktion „Unterstützung verstärken“ genutzt wird.

Nach dem Anwenden des Unterstützungssymbols wird die Karte abgeworfen.



### BALLON

- **BASISEFFEKT:** Bewege deinen Patrioten in einen angrenzenden Stadtteil. Bei dieser Bewegung darfst du Barrikaden auf dem Spielplan ignorieren.

**WICHTIG: Du darfst diese Unterstützung nicht benutzen, wenn Radetzky im selben Stadtteil wie dein Patriot ist.**

- **HELDENEFFEKT:** Bewege deinen Patrioten bis zu 2x in einen angrenzenden Stadtteil. Bei dieser Bewegung darfst du Barrikaden auf dem Spielplan ignorieren.

**WICHTIG: Du darfst diese Unterstützung nicht benutzen, wenn Radetzky im selben Stadtteil wie dein Patriot ist. Wenn dein Patriot mit seiner ersten Bewegung den Stadtteil erreicht, in dem Radetzky ist, darfst du die zweite Bewegung nicht mehr ausführen.**

### BEISPIEL 9



9.1: **Paul** spielt den Basiseffekt eines Ballons. Er kann sich von Stadtteil 9 zu 14 bewegen.

9.2: **Paul** spielt den Heldeneffekt eines Ballons. Er kann sich von Stadtteil 9 zu 6 bewegen.



## MARTINITT

- **BASISEFFEKT:** Ziehe sofort 2 Karten vom Italienstapel und füge sie deinen Handkarten hinzu.
  - **HELDENEFFEKT:** Ziehe sofort 3 Karten vom Italienstapel und füge sie deinen Handkarten hinzu.
- WICHTIG:** Deine Handkarten-Anzahl ist nicht beschränkt.



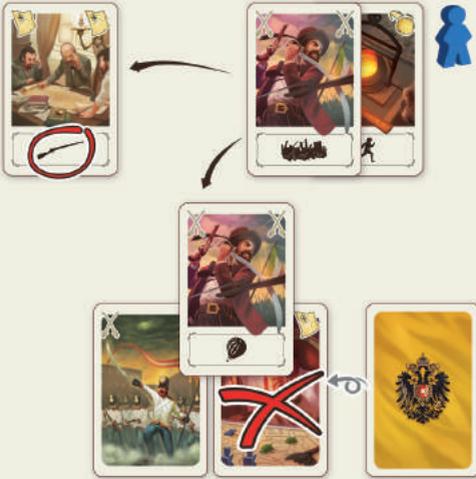
## GEWEHR

- **BASISEFFEKT:** Ausspielen dieser Unterstützung löst eine Aktion Kampf gegen Soldaten im Stadtteil deines Patrioten aus. Während des gesamten Kampfs muss Österreich, wenn es 1 Karte aufdecken soll, 2 Karten aufdecken; die Italiener müssen nur 1 davon besiegen, um 1 Soldaten zu besiegen. Bei Gleichstand deckst du 2 neue Karten auf.
- **HELDENEFFEKT:** Wie der Basiseffekt, aber decke 3 statt 2 Karten auf.

**ACHTUNG:** Der Effekt dieser Unterstützung gilt nur für 1 Aktion. Wenn du den Kampf beendest, um Soldaten von der Lupe zu entfernen und dann mit einer neuen Aktion weiterkämpfst, hat das Gewehr keinen Effekt mehr.

**WICHTIG:** Diese Unterstützung kannst du nicht nutzen, wenn Radetzky im Stadtteil ist.

### BEISPIEL 10



**10.1:** *Pauls* Patriot ist in einem Stadtteil mit 2 Soldaten. Er hat die gezeigten Karten und will das Gewehr ausspielen. Er deckt 2 Karten vom Österreichstapel auf, die Schwerter und Landkarte zeigen. Er spielt eins seiner Schwerter, das die Landkarte schlägt.



- **10.2:** Er will erneut kämpfen, also deckt er 2 weitere Karten auf, die Schwerter und Kanonenkugel zeigen. Er nutzt seine Kanonenkugel, um die Schwerter zu besiegen und gewinnt den Kampf.
- Hätte das Unterstützungsplättchen Gewehr bereits die Heldenseite gezeigt, hätte *Paul* beim Aufdecken der Karten 3 statt 2 Karten aufdecken können (und hätte trotzdem nur 1 davon besiegen müssen).



## BARRIKADE

- **BASISEFFEKT:** Lege 1 Plättchen bewegliche Barrikade auf einen Stadtteil deiner Wahl. Jedes Mal während der Phasen 2.A und 2.D werden keine Soldaten in diesen Stadtteil gesetzt. Entferne das Plättchen am Ende der Phase 2.
- **HELDENEFFEKT:** Nach der Anwendung des Basiseffekts entfernst du auch 1 Soldaten (wenn einer vorhanden ist) aus dem Stadtteil, in den du das Plättchen gelegt hast.

**WICHTIG:** Die Maximalzahl von Plättchen bewegliche Barrikade, die im Spiel sein dürfen, entspricht der Spielerzahl (im Spiel zu zweit oder Solo beträgt sie 3).

**Spieltipp:** Seid vorsichtig! Bewegliche Barrikaden sind sehr nützlich, Österreich an der Eroberung von Stadtteilen zu hindern, denkt jedoch daran, dass jeder Soldat, der nicht in einen Stadtteil kommt, wahrscheinlich auf das Kastell gesetzt wird!



## ADELSFRAU

- **BASISEFFEKT:** Bewege 1 Soldaten aus einem beliebigen Stadtteil in irgendeinen angrenzenden Stadtteil, der noch von keiner Seite erobert wurde. Radetzky's Anwesenheit hat auf diese Bewegung keinen Einfluss, Barrikaden blockieren die Bewegung jedoch.
- **HELDENEFFEKT:** Nach der Anwendung des Basiseffekts entfernst du außerdem 1 Soldaten (falls vorhanden) aus dem Kastell.

## NEUE AKTION: PLÄTTCHEN UNTERSTÜTZUNG VERSTÄRKEN

Du kannst 1 Aktion nutzen, um Karten unter eins der 5 Plättchen Unterstützung auf dem Profi-Spielplan auszuspielen, gemäß dieser Regeln:

- Die erste Karte, die unter jedes Plättchen gespielt wird, kann ein beliebiger Typ sein. Die anderen Karten unter ein- und demselben Plättchen müssen alle dasselbe Symbol zeigen (Landkarte, Schwerter oder Kanonenkugel).

**WICHTIG: Nur das obere Symbol zählt. Das Symbol unten auf der Karte wird bei dieser Aktion ignoriert.**

- Als einzelne Aktion darfst du beliebig viele Karten ausspielen, **alle müssen jedoch unter ein einzelnes Plättchen Unterstützung gelegt werden.** Daher müssen sie auch alle dasselbe Symbol zeigen, das wiederum dem entsprechen muss, das auf etwaigen, bisher unter diesem Plättchen liegenden Karten ist.
- Die Unterstützungen Ballon, Gewehr und Martinit werden verstärkt, sobald unter ihnen so viele Karten liegen, wie Spieler teilnehmen. Die Unterstützungen Barrikade und Adelsfrauen erfordern 1 Karte mehr.

Liegt die erforderliche Anzahl Karten unter einem Plättchen, drehst du es auf die Heldenseite und legst alle Karten darunter auf den Ablagestapel der Italienkarten. Ab jetzt ist die mit diesem Plättchen verknüpfte Aktion „Unterstützung rufen“ stärker.

**Spieltipp:** Hast du 3 oder 4 Handkarten mit demselben Symbol, ist das kaum zum Kampf geeignet. Für die Aktion *Plättchen Unterstützung verstärken* sind sie jedoch prima!

### BEISPIEL 11



**11:** In dieser Runde hat **John** 2 Aktionen zur Bewegung und zum Kampf ausgegeben. Er hat 2 Karten Schwerter auf der Hand und will damit die Unterstützung „Gewehr“ verstärken.

Jetzt ist **George** am Zug. Als seine erste Aktion spielt dieser 2 Schwerter aus seiner Hand unter die Unterstützung Gewehr.

Die Partie ist zu viert – damit ist die Verstärkung vollständig und das Plättchen wird auf die Heldenseite gedreht. Mit seiner zweiten Aktion füllt **George** seine Handkarten auf 4 auf, mit der dritten nutzt er die Helden-Unterstützung Gewehr zum Kampf.

## Phase 2: Der Österreich-Zug

### 2.D: Neue Soldaten einsetzen

Wenn du die Stadtteilkarte zur Bewegung von Radetzky ziehst, lege sie in den **unverfügbaren** Bereich, links vom Profi-Spielplan.

## Phase 3: Neue Runde

Sollte beim Auffüllen der Kartenhand jemand bereits mehr als 4 Karten haben (wegen der Martinitt-Unterstützung), behält er die zusätzlichen Karten einfach.

Der Rest des Spiels entspricht den Basisregeln.

## Spiel zu zweit

Spielt ihr nur zu zweit, benutzt ihr dennoch 3 Patrioten. Bei der Spielvorbereitung gelten alle Regeln für 3 Spieler, ebenso bei den Aktionen „Unterstützung verstärken“ und beim Österreich-Zug.

- Bei Spielbeginn einigt ihr euch, wo der dritte Patriot eingesetzt werden soll.
- Die Handkarten des dritten Patrioten werden immer aufgedeckt und bleiben offen auf dem Tisch liegen.
- Der dritte Patriot spielt immer als letzter in der Runde und wird vom Startspieler gesteuert.

## Regeln für das Solospiel

1. Die Spielvorbereitung ist wie beim Spiel zu dritt. Setze die 3 Patrioten der gewählten Farben nach den üblichen Regeln ein. Beginne das Spiel mit 4 Handkarten.
2. Phase 1 jeder Runde besteht aus individuellen Spielerzügen für die 3 Patrioten. Jeder von ihnen darf bis zu 3 Aktionen ausführen, wie im Spiel mit mehreren Spielern, mit folgenden Unterschieden:
  - a. Es gibt keine festgelegte Zugreihenfolge: In jeder Runde darfst du neu entscheiden, in welcher Reihenfolge du sie aktivieren möchtest. Lege jeden Patrioten flach hin, sobald du seine 3 Aktionen vervollständigt hast, um anzuzeigen, dass er seinen Zug dieser Runde abgeschlossen hat.
  - b. Am Ende des Zugs jedes Patrioten füllst du deine Handkarten wieder auf 4 auf. Solltest du durch den Effekt der Martinitt mehr Karten haben, behältst du sie einfach.
3. Der Kampf gegen Soldaten und Radetzky läuft wie im Spiel zu mehreren Spielern ab, mit folgenden Änderungen:
  - a. Wenn mehr als 1 Patriot im Stadtteil ist, in dem der Kampf stattfindet, deckst du 3 Karten vom Italienstapel pro zusätzlichem Patrioten auf und legst sie offen auf den Tisch. Du kannst sie während des Kampfs nutzen, sie sind jedoch nicht Teil deiner Handkarten (also kann kein Unterstützungseffekt auf sie angewendet werden).
  - b. Diese 3 Karten werden nur 1x pro Zug pro zusätzlichem Patrioten aufgedeckt und sie müssen am Ende des Zugs des aktiven Patrioten wieder abgeworfen werden. Wenn dieselben Patrioten im nächsten Zug erneut gemeinsam kämpfen, deckst du 3 neue Karten auf.

## BEISPIEL 12



**12.1:** In der dargestellten Situation hat der Spieler den blauen Patrioten zuerst aktiviert und kämpft gegen die Soldaten. Der grüne Patriot ist in demselben Stadtteil, also werden 3 Karten aufgedeckt.

**12.2:** Der Spieler besiegt 2 der 6 Soldaten und will aufhören, also entfernt er sie von der Lupe. Wegen 2 Gleichständen musste er 4 Karten nutzen.

**12.3:** Als zweite Aktion des blauen Patrioten füllt er seine Handkarten auf. Es werden keine neuen Karten für die Anwesenheit des grünen Patrioten aufgedeckt, doch die eine, die bereits auf dem Tisch ist, bleibt verfügbar (siehe Soloregel 3.b).



**12.4:** Als dritte Aktion greift der Spieler erneut an, besiegt 2 weitere Soldaten und entscheidet sich dann, aufzuhören. Der Zug des blauen Patrioten ist beendet, seine Spielfigur wird flach auf den Spielplan gelegt. Die letzte Karte auf dem Tisch (durch den grünen Patrioten) wird abgeworfen.

**12.5:** Nächster Zug: Der Spieler füllt seine Hand auf 4 Karten auf und entscheidet sich jetzt, den grünen Patrioten zu aktivieren. Da auch der blaue Patriot im Stadtteil ist, werden 3 neue Karten aufgedeckt und ein neuer Kampf kann beginnen.

# Historischer Hintergrund

Dieses Spiel basiert auf den verwickelten Ereignissen der *Fünf Tage von Mailand*, die wir (bewusst) weitgehend vereinfacht haben. Wir haben uns auch gewisse Freiheiten erlaubt, um einen flüssigen Spielablauf und klare Spielregeln zu erhalten. Deshalb möchten wir ein paar Worte zu diversen Aspekten dieser Schlacht verlieren. Sollte damit euer Interesse geweckt sein, werdet ihr jede Menge weiterer Literatur zum italienischen Marsch von 1848 finden.

## Spielplan

Natürlich gab es in Mailand keine Blockaden, wie sie auf dem Spielplan dargestellt sind. Es gab Barrikaden, Kämpfe, gelegte Feuer, Absperungen und andere Hindernisse, die dazu dienten, Bewaffnete am Vorankommen zu hindern und die den Freiheitskämpfern Schutz bieten sollten.

*Wir mussten jedoch die Bewegungsmöglichkeiten der Patrioten einschränken und wählten daher eine deutliche visuelle Lösung.*

Die Aufteilung der Stadt in 16 Stadtteile hat keinerlei historische Grundlage. Sie ist ausschließlich der Spielmechanik geschuldet.

## Unterstützungssymbole

Für die Symbole der Unterstützungen liefern wir hier den geschichtlichen Hintergrund:

- **Ballons** wurden tatsächlich von den Italienern genutzt. Sie waren kein Fortbewegungsmittel, sondern dienten zum Transport von Nachrichten über die Wälle. Diese geniale Idee stammte von dem französischen Parfümhersteller Marie-Joseph Dunant und Antonio Stoppani, der Geistlicher des erzbischöflichen Seminars Mailands war und später wissenschaftlicher Priester wurde.  
*Wir brauchten ein Symbol für schnelle Bewegung und entschieden uns, diese einfallsreiche Methode dafür zu nutzen.*
- **Martinit** war die Bezeichnung für (Waisen- oder ausgesetzte) Jungen, die als Boten für die Italiener fungierten.
- Schusswaffen gab es bei den Italienern nicht viele, daher benutzte sie **Gewehre** aus Museen, um ihre Feuerkraft zu verstärken.
- **Barrikaden** waren die häufigste Methode, den österreichischen Truppen zu widerstehen, die besser bewaffnet und organisiert waren. Jeder half bei ihrem Bau, auch die Studenten des Seminars, die eine am Osttor errichteten (mit bedeutender Hilfe einer Gruppe Frauen).
- Die wichtigsten **Adelsfrauen**, die aus dieser Zeit überliefert wurden, sind die **Gräfin Suardi**, die einen Mann dazu brachte, das erste österreichische Blut zu vergießen, „um den Unterdrücker unseres wundervollen Italiens zu verwunden“ und **Cristina di Belgioioso**, die mit 800 Leuten aus Neapel kam, um an der Seite der Italiener zu kämpfen.

## Die Österreicher

- Der Übersichtlichkeit wegen haben wir in allen Darstellungen weiße Uniformen verwendet, obwohl die verschiedenen Einheiten eigentlich unterschiedliche Farben trugen.
- 1834 wurde Josef Wenzel Radetzky, der Graf von Radetz, zum Feldmarschall ernannt. Er bezog 1836 in Mailand Quartier.

*Historisch korrekt befahl Josef Radetzky die Österreicher vom Kastell Sforzesco aus. Im Spiel lassen wir ihn sich durch die Stadt bewegen, weil es sicherlich eine Bereicherung darstellt, wenn die Spieler die Gelegenheit haben, ihn direkt zu bekämpfen.*

# Die Italiener

Die Anführer der italienischen Fraktionen waren:

- **Carlo Cattaneo:** Immer mitten im Kampfgetümmel und auf den Barrikaden träumte er von einer Föderation mit Mailand als einer zentralen europäischen Stadt. Wie der berühmte italienische Freiheitskämpfer Giuseppe Mazzini strebte er ein freies Italien an, das durch den Kampf der Italiener unabhängig werden sollte, ohne die Hilfe von Fremden oder Adelsleuten. Er machte auch deutlich darauf aufmerksam, dass bei den Kämpfen kein Adliger ums Leben kam und „der Preis für die Schlacht von den kleinen Leuten gezahlt wurde.“
- **Carlo Bartolomeo Romilli:** Der Bischof von Mailand wollte einen Staat, der „unabhängig von der Kirche regiert“ wurde, jedoch ohne Einmischung der Österreicher. Radetzky hatte erhebliche Zweifel an den Geistlichen und informierte am 6. März 1848 den Vizekönig über „die revolutionären Bestrebungen der Geistlichkeit und ihres Einflusses auf die Jugend“. Am 15. März 1848 befahl er seinen Soldaten, keine Beichte bei italienischen Priestern abzulegen, da man diese als Feinde der Krone einstufen musste.
- **Luciano Manara:** Als Unterstützer von Mazzini und Teilnehmer an der Carboneria-Widerstandsbewegung kämpfte er für eine vereinte Republik Italien.
- **Graf Gabrio Casati:** Sein politischer Werdegang führte ihn von einer anfänglichen Unterstützung der Habsburger zur Rebellion gegen sie, um den Italienern die Freiheit zu bringen, gleichwohl diese Freiheit nur mit der Treue zum Haus Savoyen verknüpft sein sollte. Eine konstitutionelle Monarchie, welche die Freiheit ihrer Bürger anerkennt, war sein Ziel.

*„Die Stadt Mailand ist in ihren Grundfesten aufgewühlt und es wird schwer sein, sich einen Begriff davon zu machen. Nicht Hunderte sondern Tausende von Barrikaden sperren die Straßen (...). Der Charakter des Volkes scheint wie mit einem Zauberschlage umgewandelt, der Fanatismus hat jedes Alter, jeden Rang und jedes Geschlecht ergriffen.“ (Radetzky)*

Trotz politischer Zerwürfnisse und Meinungsverschiedenheiten zwischen Casati und Cattaneo entwickelte sich ein einzigartiger Geist der Zusammenarbeit, der alle Italiener erfasste. Mailand war befreit! Einer der ersten Schritte zur Unabhängigkeit Italiens war getan ... Auch wenn es sich lediglich um einen kurzen Augenblick eines langen Prozesses handelte.

Werdet ihr in der Lage sein, es den Italienern gleichzutun und die Stadt zu befreien?  
Viel Spaß!

## Danksagungen

Zunächst wollen wir **Marco Alberto Donadoni** danken: seine historischen Rekonstruktionen und seine Begeisterung ließen uns sofort in die Atmosphäre des Risorgimento eintauchen.

Außerdem danken wir **Slowgame**, **Ludoteca Gallitese** und allen **Spieltestern**, die in diesen Monaten der Entwicklung beteiligt waren.

Dank an **Gabriel Cernuschi**, der unsere historischen Anmerkungen redigiert hat und an **Le Cronache del Gioco**, **Recensioni Minute** und **Geek.Pizza**, die das Spiel vorab vorgestellt haben.

Ein besonderer Dank geht an unseren Freund **Lino**, der immer bei uns ist.

---

Autoren: Alberto Barbieri, Marco Garavaglia & P.S. Martensen, mit Beiträgen von Marco Alberto Donadoni

Illustrationen: Simone Murgia

Grafik-Design: Sara Gioria / Post Scriptum

Spielentwicklung Post Scriptum

Herausgegeben 2018 durch **Demoelâ Società Cooperativa**