

Kampagnenregeln 2015

Stand 25.05.2015

HAUPTQUARTIER

Zu Beginn der Kampagne muss jeder Spieler ein einzelnes Kartenfeld als Hauptquartier wählen. Die Spieler werfen jeweils 2W6, um die Reihenfolge festzulegen, in der sie nacheinander ein Feld am Rand der Karte auswählen. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt. Spieler können kein Flussufer, Sumpfgebiet, Straße, Brücke oder spezielles Kartenfeld wählen. Außerdem dürfen keine Felder gewählt werden, die an das Hauptquartier eines anderen Spielers angrenzen. Jedes Hauptquartier wird der Spielerfarbe entsprechend markiert und mit einem Hauptquartiermarker und einem Banner versehen.

BANNER

Jedes Reich unterstützt ein großes Heer, das aus einem oder mehreren Bannern besteht. Jedes Banner wird auf der Karte festgehalten. Jedes Reich beginnt mit einem Banner. Expandiert das Reich, können weitere Banner hinzugefügt werden. Jedes Reich erhält für je drei Kartenfelder ein weiteres Banner (zusätzlich zum Startbanner). Ein Banner gilt als „zerschlagen“, falls es in einer Schlacht durch ein Massaker geschlagen wurde.

WIE EIN KAMPAGNEZUG FUNKTIONIERT

Jeder Kampagnenzug ist in folgende Phasen unterteilt:

- Befehle einreichen
- Befehle ausführen
- Schlachten austragen
- Rückzüge und Verstärkungen
- Ende des Zuges

BEFEHLE

In jedem Zug kann jedem Banner einer der folgenden Befehle gegeben werden:

- Brandschatzen & Halten
- Brandschatzen & Bewegen
- Halten
- Bewegen
- Wiederherstellen

Befehle einreichen

Jeder Spieler muss vor dem Start eines neuen Kampagnenzuges seine Befehle per E-Mail beim Spielleiter einreichen.

Brandschatzen

Wenn ein Feld gebrandschatzt wird, wird dieses entsprechend markiert. Abhängig vom gegebenen Befehl bewegt sich die brandschatzende Banner oder hält seine Position. Sollte sich das Banner bewegen, wird ein W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 3+ darf sich das Banner normal bewegen (nach ggf. anfallenden Tests für schwieriges Gelände). Bei einem Wurf von 1-2 hat das Brandschatzen zu viel Zeit in Anspruch genommen und das Banner darf sich diese Runde nicht bewegen. Gebrandschatzte Felder können normal kontrolliert werden, zählen aber nicht bei der Ermittlung der maximalen Anzahl an Bannern. Wenn ein spezielles Kartenfeld gebrandschatzt wurde, kommt keine Sonderregel mehr zum Tragen, es sei denn, dass die Beschreibung des Kartenfeldes etwas anderes sagt. Wird ein gebrandschatztes Feld wiederhergestellt, werden die Sonderregeln wieder aktiviert. Banner können Felder nur dann brandschatzen, wenn sie den entsprechenden Befehl erhalten haben.

Bewegen

Banner können auf angrenzende Kartenfelder bewegt werden (auch über Eck). Ist das Feld nicht besetzt, kontrolliert das bewegte Banner dieses Kartenfeld. Beachte, dass manche Felder Bewegungen von Bannern einschränken. Banner können sich nur dann bewegen, wenn Sie den entsprechenden Befehl erhalten haben.

Schwieriges Gelände

Flüsse, Sumpfgebiete und Gebirge beeinflussen die Bewegung von Bannern. Wenn ein Banner in ein Gebirge oder Sumpfgebiet ziehen möchte oder einen Fluss ohne Brücke zu überqueren beabsichtigt, muss er einen Test für schwieriges Gelände ablegen. Dazu wird ein W6 geworfen. Bei einem Ergebnis von 1-2 bleibt das Banner stehen und folgt dem Befehl „Halten“. Bei einem Wurf von 3+ bewegt sich das Banner normal.

High Noon

Wenn gegnerische Banner auf angrenzenden Feldern stehen und den Befehl erhalten, in das Feld des anderen Banners zu ziehen, werfen beide Spieler einen W6. Das Banner des Spielers mit dem höheren Ergebnis wird normal bewegt; das Banner des anderen Spielers bleibt stehen. Die Schlacht wird auf dem Feld des stehen gebliebenen Spielers ausgetragen. Wir nehmen an, dass das Banner des Spielers mit dem höheren Wurf sich schneller bewegt hat. Eine Ausnahme tritt ein, wenn das Banner aufgrund eines verpatzten Tests für schwieriges Gelände sich nicht bewegen kann. In diesem Fall wird die Armee des Spielers mit dem niedrigeren Wurf bewegt. Sollte der Fall eintreten, dass beide Spieler den Test für schwieriges Gelände verpatzen, so bleiben beide Banner stehen und es kommt zu keiner Schlacht.

Unterhalt

Truppen müssen versorgt und untergebracht werden. Jedes Kartenfeld kann nur ein Banner unterstützen. Es nicht möglich, dass mehr als ein befreundetes Banner auf einem Kartenfeld steht. Zwei Banner können sich nur dann auf einem Kartenfeld befinden, wenn sie eine Schlacht austragen.

Gleichzeitige Bewegung

Nachdem die Befehle ausgeteilt wurden, geschehen alle Bewegungen gleichzeitig. Hierbei muss nur die Regel High Noon beachtet werden. Landen zwei Banner auf einem Kartenfeld, tragen diese eine Schlacht aus.

Verpatzte Bewegungen

Sollte ein Banner sich nicht seinem Befehl entsprechend bewegen können, folgt es stattdessen dem Befehl „Halten“.

Wiederherstellen

Banner auf gebrandschatzten Feldern können diese wiederherstellen. Wenn ein Banner den Befehl „Wiederherstellen“ erhält und nicht an einer Schlacht teilnimmt, wird ein W6 geworfen. Bei einem Ergebnis von 4+ wird der Gebrandschatzt-Marker entfernt. Das Kartenfeld ist wiederhergestellt und zählt erneut als Teil des Reiches. Für jeden nachfolgenden Spielzug wird +1 auf den Wurf addiert. Allerdings gilt ein Wurf von 1 immer als Fehlversuch. Banner können keine Wiederherstellungsversuche unternehmen, wenn sie in einer Schlacht kämpfen. Sie können Wiederherstellungsversuche nur dann durchführen, wenn ihnen der Befehl dazu gegeben wurde.

Halten

Ein Banner, das den Befehl „Halten“ erhalten hat, bewegt sich nicht. Banner, die keine Befehle erhalten haben, folgen dem Befehl „Halten“.

RÜCKZÜGE UND VERSTÄRKUNGEN

Nachdem Schlachten geschlagen wurden, ziehen sich Banner, die verloren haben, in ein befreundetes Nachbarfeld zurück. Für Rückzüge fallen keine Tests für schwieriges Gelände an. Wenn ein Banner sich in kein befreundetes Nachbarfeld zurückziehen kann oder in der Schlacht ein Massaker erlitten hat, gilt es als zerschlagen. Zerschlagene Banner werden von der Karte bis zum Ende des Kampagnenzuges entfernt. Sollte das Reich groß genug bleiben, um das Banner weiterhin unterstützen zu können, so darf der Spieler das Banner im Hauptquartier wieder aufstellen. Wenn das Reich nicht mehr groß genug sein sollte, um das Banner unterstützen zu können, so wird dieses aufgelöst und aus dem Spiel genommen. Wenn alle befreundeten Nachbarfelder bereits von Bannern besetzt sind, dann wird das Banner auf das nächste befreundete Kartenfeld bewegt (so können durchaus mehrere Banner verschoben werden). Alle Rückzüge werden wie Bewegungen gleichzeitig durchgeführt. Zwei Banner können sich nicht in dasselbe Feld zurückziehen. Wenn nur ein angrenzendes Kartenfeld verfügbar ist, so zieht sich ein einzelnes Banner zurück und das zweite wird zerschlagen.

ENDE DES KAMPAGNENZUGES

Nachdem alle Aktionen des Kampagnenzuges abgewickelt worden sind, zählt jeder Spieler die Anzahl der Kartenfelder, die er kontrolliert. Es ist möglich, dass ein Reich genug Kartenfelder hinzugewonnen hat, um weitere Banner zu unterstützen. Andererseits ist es möglich, dass ein Reich zu viele Kartenfelder verloren hat und deswegen Banner auflösen muss. Zerschlagene Banner werden als Erstes aufgelöst. Danach darf der kontrollierende

Spieler entscheiden, welche/s Banner aufgelöst und aus dem Spiel genommen werden/wird. Zusätzlich zum Startbanner kann ein Reich ein weiteres Banner für je drei Kartenfelder aufstellen.

Neue Banner und Banner, die sich gesammelt haben, werden am Ende des Kampagnenzuges im Hauptquartier aufgestellt. Wenn das Hauptquartier besetzt ist oder mehr als ein neues oder gesammeltes Banner platziert werden muss, kann der Spieler Banner angrenzend zum Hauptquartier aufstellen. Sollten sowohl das Hauptquartier als auch die angrenzenden Kartenfelder von feindlichen Bannern besetzt sein, können Spieler ggf. keine Banner aufstellen. Wenn im nachfolgenden Spielzug diese Kartenfelder wieder frei sind und zum eigenen Reich gehören, können Banner am Ende des entsprechenden Kampagnenzuges aufgestellt werden. Beachte, dass keine neuen oder zerschlagenen Banner aufgestellt werden können, wenn das Hauptquartier von einem anderen Spieler kontrolliert wird.

VERLUST DES HAUPTQUARTIERS

Sollte ein Spieler die Kontrolle über sein Hauptquartier verlieren, kann er weder zerschlagene Banner sammeln noch neue aufstellen, und zwar so lange, bis er die Kontrolle über sein Hauptquartier zurück erobert.

LEGENDÄRE HELDEN UND REGIMENTER

Vor Beginn der Kampagne muss jeder Spieler einen (1) legendären Kommandanten auswählen. Zusätzlich muss jeder Spieler einen (1) legendären Helden aufstellen. Bei einem Armeestandartenträger ist festzulegen, ob er ein magisches Banner trägt, und falls ja, welches Banner er trägt. Die Entscheidung ist für die ganze Kampagne verbindlich. An jeder Schlacht muss der legendäre Kommandant oder der legendäre Held teilnehmen.

Zudem muss jeder Spieler ein (1) legendäres Kernregiment aufstellen. Dieses muss eine volle Kommandoeinheit erhalten. Die Ausrüstung sowie etwaige magische Standarten müssen ebenfalls festgelegt werden und dürfen über den Verlauf der Kampagne nicht mehr verändert werden. Wenn ein Spieler ein legendäres Kernregiment aufstellt, kann er zusätzlich ein (1) legendäres Eliteregiment wählen, dessen Ausrüstung einschließlich magisches Banner ebenfalls festgelegt werden muss. Besteht die Möglichkeit auf eine Kommandoeinheit, muss diese vollständig gewählt werden. Wenn ein Spieler ein legendäres Eliteregiment aufstellt, kann er eine (1) legendäre seltene Auswahl wählen. Wie für das legendäre Kern- und Eliteregiment ist hier die Auswahl von Ausrüstung und magischem Banner verbindlich sowie eine volle Kommandoeinheit – falls möglich – obligatorisch. Modelle die auf irgendeine Art und Weise von den Regeln von Kriegsmaschinen bzw. Kanonen gebrauch machen, sind als Auswahl nicht zulässig. Die Einheitengröße legendärer Regimenter bleibt veränderbar. Alle legendären Regimenter müssen in jeder Schlacht aufgestellt werden. Wer einen legendären Helden und drei legendäre Regimenter aufstellt erhält einmalig 3 Fluff-Punkte.

Zu Beginn eines Kampagnenzuges können Spieler ihre legendären Regimenter aus dem Dienst entlassen. Beachte, dass zuerst die seltene Auswahl entlassen werden muss, um das Eliteregiment entlassen zu können. Die legendären Helden und das legendäre Kernregiment können nicht entlassen werden. Sollte ein Spieler ein legendäres Regiment entlassen, verliert er 3 Fluff-Punkte.

Legendäre Helden und Regimenter verfügen in jeder Schlacht über einen (1) Wiederholungswurf, den Rock'n'Roll. Dieser Rock'n'Roll darf nur den Grundregeln entsprechend genutzt werden, was u.a. bedeutet, dass Wiederholungswürfe niemals wiederholt werden dürfen. Beachte, dass der Rock'n'Roll nur für das entsprechende Modell bzw. die entsprechende Einheit gilt. So sind Würfe für die Winde der Magie ausgeschlossen.

Verlust von legendären Helden

Wird ein legendärer Held während einer Schlacht vernichtet, so wirft der kontrollierende Spieler 2W6 für folgende Tabelle:

- 2-3 | Der legendäre Held ist tot und verliert unwiderruflich seinen Rock'n'Roll. Das Modell ist nicht zwangsläufig tot, es ist jedoch so schwer geschlagen, dass es die Gunst der Götter und damit den Rock'n'Roll verliert.
- 4-5 | Der Held ist so schwer verletzt, dass er an der nächsten Schlacht nicht teilnehmen kann.
- 6 | Das Modell hat eine kritische Kopfwunde erlitten und leidet in der nächsten Schlacht an den Nachwirkungen. Der Held besitzt die Sonderregel 'Blödheit'.

Verlust von legendären Regimentern

Wird ein legendäres Regiment vollständig vernichtet während einer Schlacht, so wirft der Spieler für dieses 2W6. Bei einem Wurf von 2 oder 3 ist das legendäre Regiment unwiderruflich vernichtet und verliert seinen Rock'n'Roll.

ZUFÄLLIGE RUNDENEREIGNISSE

Vor Beginn eines Kampagnenzuges bzw. am Ende des vorherigen Zuges wirft der Spielleiter jeweils einen W6 für jeden Spieler. Bei einem Ergebnis von 6 tritt ein zufälliges Ereignis ein. Der Spielleiter würfelt erneut einen W6 für folgende Tabelle:

- 1 | Orientierung verloren. Ein zufällig ausgewähltes Banner des Spielers bewegt sich in eine zufällige Richtung.
- 2 | Gewaltmarsch. Ein Banner des Spielers darf sich in dieser Runde zwei Felder weit bewegen. Der Spieler muss dies in dem Befehlschreiben an den Spielleiter festhalten.
- 3 | Hinterhalt. Der Spieler muss ein Banner für die Dauer dieses Kampagnenzuges entfernen. Dieses wird am Ende des Zuges wie ein zerschlagenes Banner wiederaufgestellt.
- 4 | Nachschub. Der Spieler erhält für die Dauer dieses Kampagnenzuges ein zusätzliches Banner, das er auf einem befreundeten Kartenfeld seiner Wahl aufstellen darf.
- 5 | Aufstand. Der Spieler verliert ein eigenes Kartenfeld seiner Wahl.
- 6 | Neue Gefolgsleute. Der Spieler nominiert in seinem Befehlsschreiben an den Spielleiter ein freies oder ein Kartenfeld eines Gegners. Dieses darf weder ein Hauptquartier noch ein Nachbarfeld eines Hauptquartiers sein. Das ausgewählte Kartenfeld gehört mit dem Beginn des Kampagnenzuges dem Spieler.

FREIE SPIELE

Wollen Spieler zusätzlich zu den Schlachten auf der Karte freie Spiele austragen, so können sie dies jederzeit tun. Einer der beiden Spieler kann in diesen Spielen sogar auf Armeen zurückgreifen, die nicht an der Kampagne teilnehmen. Dies muss jedoch mit einer kleinen

Geschichte begründet werden. Damit die Schlacht in die Kampagne integriert werden kann, muss darüber hinaus mindestens eine Armee der Kampagne vertreten sein. Freie Spiele werden nicht auf der Karte repräsentiert. Allerdings kann sich ein Spieler mit einer Armee der Kampagne dazu entschließen, die Schlacht in seinem Reich auszutragen. Dazu nominiert er ein Feld, auf dem die Schlacht stattfinden soll. Mit einer Niederlage verliert er das ausgewählte Kartenfeld, das in diesem Fall gebrandschatzt wird. Ein ggf. vorhandenes Banner wird zurückgedrängt. Der Spieler erhält einen Fluff-Punkt.

SONDERREGELN DER VÖLKER

Ogerkönigreiche

Ewige Nomaden: Die Hauptstadt kann jede Runde wie ein Banner bewegt werden, muss allerdings immer im Reich bleiben. Wenn die Hauptstadt bewegt werden soll, muss dies im Befehlsschreiben dem Spielleiter mitgeteilt werden.

Vampirfürsten

Fürsten des Todes: Charaktermodelle der Vampirfürsten dürfen den Wurf auf der Tabelle für verwundete Charaktere wiederholen.

Orks & Goblins

Waaagh! In jeder Kampagnenrunde kann jeweils ein einzelnes Banner einen Gewaltmarsch antreten und versuchen, sich zwei Felder weit zu bewegen. Anfallende Tests für schwieriges Gelände müssen bestanden werden. Nachdem der Spieler seinen Befehl eingereicht hat, wirft der Spielleiter einen W6. Bei einem Wurf von 1 bewegt sich das Banner gar nicht, bei einem Wurf von 2-3 nur ein Feld. Bei einem Wurf von 4+ war der Gewaltmarsch erfolgreich.

Dunkeelfen

Sklavenjäger: Dunkeelfen erhalten einen Bonus von +1 auf den Highnoon-Wurf.

Krieger des Chaos

Auserkorene der ruinösen Mächte: Wenn ein Banner eine Schlacht gewonnen hat, kann sie dem Feind nachsetzen. Bei einem Wurf von 5+ auf einem W6 und einem ggf. anfallenden Test für schwieriges Gelände verfolgt das Banner die zurückgedrängte Armee. Beide Armeen bleiben in der nächsten Runde stehen und müssen eine Schlacht austragen. Zerstreuten Armeen kann nicht nachgesetzt werden.

KARTENFELDER

Auf der Karte gibt es folgende Kartenfelder.

Ebenen

Auf Ebenen können sich Banner ohne Abzüge bewegen. Ebenen können Bauernhöfe, kleine Dörfer, Hügel und dergleichen umfassen, was allerdings keinen Einfluss auf die Bewegung von Bannern hat. Sofern nicht anders festgelegt, sind alle speziellen Kartenfelder als Ebenen zu betrachten.

Wälder

Bezüglich der Bewegung eines Banners gelten Wälder als Ebenen. Für eine Schlacht in einem Wald sind zusätzlich zu den normal generierten Geländestücken zwei weitere Wälder aufzustellen.

Flüsse und Ufer

Das Überqueren eines Flusses ohne intakte Brücke setzt einen erfolgreichen Test für schwieriges Gelände voraus.

Brücken

Brücken erlauben es Bannern, Flüsse ohne einen Test für schwieriges Gelände zu überqueren. Sollte eine Brücke gebrandschatzt worden sein, ist diese nutzlos, sodass ein Banner für die Überquerung des Flusses einen Test für schwieriges Gelände ablegen muss. Wenn eine Brücke gebrandschatzt wird, muss sich das Banner auf dem Kartenfeld auf einem der beiden Seiten des Flusses befinden. Wird eine Brücke wiederhergestellt, gilt diese wieder als intakt.

Straßen

Es gibt keine besonderen Sonderregeln für Straßen.

Berge / Gebirge

Jedes Banner, das sich auf ein Kartenfeld mit Bergen zu bewegen versucht, muss einen Test für schwieriges Gelände ablegen. Beim Verlassen eines Kartenfelds mit Bergen muss das Banner keinen Test ablegen, vorausgesetzt, dass das Zielfeld kein Gebirge ist.

Sumpfgebiete

Siehe Berge / Gebirge.

Hauptquartier

Für Hauptquartiere gelten die Regeln des entsprechenden Kartenfeldes. Zusätzlich gilt jedes Hauptquartier als verschanzt.

Die Geisterhügel (Geistenmund Hills)

Wenn ein Banner den Befehl erhält, auf die Geisterhügel zu ziehen, wird ein W6 geworfen. Bei einem Wurf von 3+ bewegt sich der Banner ganz normal, bei einem Wurf von 1-2 sind die Truppen jedoch zu verängstigt, um die Geisterhügel zu betreten. Behandle das Banner so, als folge er den Befehl „Halten“. Schlachten auf den Geisterhügeln verwenden ein besonderes Szenario. Sollten die Geisterhügel gebrandschatzt werden, so kommen diese Sonderregeln dennoch zum Tragen.

Lager der Eisenklauen-Orks (Iron Claw Orc Camp)

Das Lager der Eisenklauen-Orks wird bezüglich der Bewegung als Ebene behandelt. Bewegt sich ein Banner in das Lager der Eisenklauen-Orks, so wird ein W6 geworfen. Bei einem Wurf von 1 trifft das Banner auf marodierende Eisenklauen-Orks. Das Banner darf sich in der kommenden Runde nicht bewegen.

Malko

Malko wird bezüglich der Bewegung als Ebene behandelt.

Tor Anrok

Tor Anrok wird bezüglich der Bewegung als Ebene behandelt. Ein Banner des Reiches, welches Tor Anrok kontrolliert, profitiert von folgenden Sonderregeln: Banner, die den Kampagnenzug in Tor Anrok oder auf den angrenzenden Feldern beginnen, gewinnen automatisch alle Würfe auf den High Noon. Bei Schlachten in Tor Anrok kann der kontrollierende Spieler vor der Aufstellung in seiner Aufstellungszone einen Magierturm aufstellen.

Aldium

Aldium wird bezüglich der Bewegung als Ebene behandelt.

Die Hügelgräber (The Warrens)

Die Hügelgräber gelten bezüglich der Bewegung als Gebirge.

DIE GESETZE DES FLUFF

1. Wer an einem Match teilnimmt, ist ein Warhammer-Fan und erhält einen Fluff-Punkt.
2. Wer einen Spielbericht schreibt, hat die Gesetze des Fluff kapiert und erhält zwei Fluff-Punkte.
3. Sollte jemand tatsächlich einen selbstgebackenen (!) Kuchen mitbringen, ist er ein Schleimer und bekommt zwei Fluff-Punkte.
4. Wer legendäre Kommandanten, Helden und Regimenter aufzustellen vergisst, oder – umgekehrt – verwundete legendäre Kommandanten und Helden sowie vernichtete legendäre Regimenter aufstellt, ist eine Fluff-Niete und erhält für diesen Spieltag keinen einzigen Fluff-Punkt.
5. Wer sich nicht am Aufbau und Abbau des Spielfeldes beteiligt, überzeugt als Kandidat für Sozialstunden und erhält für diesen Spieltag keinen einzigen Fluff-Punkt.
6. Sollte jemand tatsächlich bis zum Ende der Kampagne keinen einzigen Spielbericht geschrieben und kein einziges Mal die Aufgabe des Spielleiters übernommen haben, so hat er die Gesetze des Fluff überhaupt nicht kapiert und ist somit von der Siegerehrung ausgeschlossen.

ORGANISATION DER KAMPAGNE

Spielleiter & Rundenleiter

Der Spielleiter hat in erster Linie organisatorische Funktionen. Entscheidungen, die signifikant in die Kampagne eingreifen, werden per Mehrheitsentscheid geklärt. Sollte es bei einer solchen Abstimmung zu keinem Ergebnis kommen, kann der Spielleiter zum Wohle der Kampagne eine weitere Stimme abgeben. Unterstützt wird der Spielleiter von einem Rundenleiter, der jede Runde durch einen der Mitspieler repräsentiert wird. Der Rundenleiter

hat die Aufgabe, den reibungslosen Ablauf der aktuellen Kampagnenrunde zu unterstützen. So sollte er Spielberichte einsammeln, Fluffpunkte festhalten und insbesondere für die Teilnahme an den Hobbyabenden sorgen. Vor allem muss der Rundenleiter eine Zusammenfassung der Kampagnenrunde schreiben, die auf der Webseite veröffentlicht wird.

Spielgröße

Wenn nicht anders vereinbart, werden Schlachten von 2.500 Punkten gespielt. Es gelten die aktuellen Warhammer-Regeln inkl. aller Errata und exkl. aller End-Times-Regeln.

Szenarien

Sollte das Kartenfeld kein besonderes Szenario vorgeben, so wird dem Regelbuch entsprechend ein Szenario zufällig ausgewählt. Es ist erlaubt und durchaus erwünscht, dass sich Spieler auf besondere Szenarien einigen. Bei diesen Szenarien darf es sich allerdings nicht um die Standardszenarien des Regelbuchs handeln.

Gelände

Das Gelände soll nach Möglichkeit die Gegebenheiten auf der Karte widerspiegeln. Insbesondere sollte das Gelände ästhetisch und nicht taktisch aufgebaut werden.

Armeelisten

Es wird mit geschlossenen Armeelisten gespielt. Allerdings müssen die Listen eindeutig geschrieben sein und vom Mitspieler nach dem Spiel eingesehen werden können. Es ist zwar traurig, dies noch immer erwähnen zu müssen, aber die Erfahrungen der letzten Jahre machen es leider notwendig.