

The image features a central white silhouette of a top hat, which is the logo for 'White Hat'. The hat is set against a dark blue background with a hexagonal grid pattern. Overlaid on this grid are glowing blue circuit traces that resemble a printed circuit board (PCB), with various lines, nodes, and circular components. The entire composition is enclosed within a silver, metallic-looking frame with a slightly irregular, octagonal shape. The text 'WHITE HAT' is printed in a bold, black, sans-serif font across the middle of the white hat silhouette.

WHITE HAT

Ein White Hat ist ein ethischer Computerhacker, oder ein Computersicherheitsexperte, der sich auf Penetrationstests und andere Testmethoden spezialisiert hat, die die Sicherheit der Informationssysteme eines Unternehmens gewährleisten. Ethisches Hacking ist ein Begriff, der mehr als nur Penetrationstests umfasst.

Ein Stichspiel in der Welt der Hacker mit einem Spielbrett. Hack dich rein und stiehl die Daten, bevor sie merken, dass du da bist!

Information will frei sein, aber du wirst pro Stunde bezahlt...

White Hat ist ein Brettspiel in der Welt der Hacker und verbindet das Stichspiel mit einem Spielbrett. Es funktioniert gut als Familienspiel, aber auch versierte SpielerInnen werden Ihre Freude daran haben. White Hat ist einfach zu lernen, hat eine große Bandbreite an erfolgreichen Taktiken und einen kleineren Glücksfaktor als sonst in Stichspielen üblich.

Am Ende der Regeln finden sich **OPTIONALE REGELN** (siehe Seite 11). Die Spielentwickler empfehlen, mit allen optionalen Regeln zu spielen, sobald alle SpielerInnen die Basisregeln gut beherrschen.

INHALT

90 Karten: 2 alternative White-Hat(-)-Karten. Die White-Hat-Karte ist auf beiden Seiten gleich. 78 Rangkarten, nummeriert von 1-13 (die Zahl gibt den Rang an; es gibt jeweils sechs Karten von jedem Rang), 5 Joker (🐼), 4 Referenzkarten, eine Verfolgerkarte.

1 Brett, das das Spielbrett und das 1 Punktebrett vereinigt. Das Brett ist doppelseitig: eine Seite für das normale Spiel und eine Seite für erfahrene Spieler.

6 doppelseitige Plättchen: Diese werden verwendet, um das Spielbrett zu variieren. Wie das Spielbrett selbst bestehen sie aus verschiedenen Typen von Feldern, die die Systeme darstellen, die gehackt werden sollen.

4 Marker: 2 doppelseitige +1/-1-Marker für den "Exploit", **2 Verfolger-Spielermarker.**



19 Spielfiguren: Jeweils drei Figuren in sechs Farben (zwei für das Spielbrett, eine für das Punktebrett), und eine Verfolger-Spielfigur für die optionalen Verfolgerregeln (siehe Seite 11).



AUFBAU

Jeder/jede SpielerIn stellt eine Spielfigur auf "Internet Cafe" und "Public Server" an der linken Seite des Spielbretts und die dritte Figur auf die Zahl Null auf dem Punktebrett.



Wählt eine der White Hat-Karten, die ihr in diesem Spiel verwenden wollt (nur die Grafik unterscheidet sich). Wenn es das erste Spiel ist, startet jetzt die erste Runde. Ansonsten werden bis zu fünf Plättchen zufällig gezogen und beliebig auf die markierten Stellen auf dem Spielbrett gelegt. Es müssen nicht alle Stellen belegt werden, das Spielbrett ist auch ohne Plättchen voll spielbar. Die Plättchen erhöhen die Abwechslung, machen aber manchmal das Spiel komplizierter.

Es startet die erste Runde.

RUNDENSTART

Die Karten werden gemischt.

Die oberste Karte wird aufgedeckt. Es wird vom/von der SpielerIn links vom/von der GeberIn ausgehend so weit gezählt, wie die Zahl angibt. Diese Person bekommt den White Hat. Anschließend wird die Auszahlkarte abgelegt. Zum Beispiel: Wenn in einem Sechs-Personen-Spiel 1, 7 oder 13 gezogen wird, bekommt die Person links vom/von der GeberIn den White Hat; wenn eine 6 oder 12 gezogen wird, bekommt der/die GeberIn selbst den White Hat.

Anschließend bekommt jeder/jede SpielerIn insgesamt 10 Karten (inklusive dem White Hat).

Der/die SpielerIn zur **Rechten** der Person, die den White Hat hat, beginnt mit der ersten Runde.

STICHE

Der/die AusspielerIn darf eine oder mehrere Karten spielen. Wenn mehrere Karten gespielt werden, müssen sie alle denselben Rang haben. Die anderen SpielerInnen müssen dann im Uhrzeigersinn ebenfalls Karten spielen: entweder genau eine Karte oder genau so viele, wie der/die AusspielerIn, nach eigener Wahl. Nachdem jede Person eine oder mehrere Karten gespielt hat, endet der Stich und die Person gewinnt den Stich, die die gleiche Anzahl an Karten gespielt hat wie der/die AusspielerIn, aber mit dem höchsten Wert. Bei Gleichstand gewinnt die Person, die später ausgespielt hat. Der/die GewinnerIn beginnt den nächsten Stich.

Ausgespielte Karten werden abgelegt (außer in White-Hat-Stichen, s. u.).

Der/die GewinnerIn eines Stichs ist der/die kompetenteste HackerIn und muss entweder:

- eine** eigene, nicht blockierte, Spielfigur auf dem Spielbrett bewegen, oder
- eine** (nicht blockierte) fremde Spielfigur, die auf einem Feld mit negativem Wert steht, bewegen.

Ist weder a) noch b) möglich, muss der/die GewinnerIn eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

JOKER

Ein Joker ist ein Ersatz für eine beliebige andere Rangkarte: zum Beispiel zählen zwei Sieben und ein Joker wie drei Sieben. Alleine gespielt oder nur mit anderen Jokern gemeinsam zählt sie als Vierzehn (14).



White Hat

Die White-Hat-Karte verhält sich wie ein Joker. Außerdem ändert sich die Stichbedingung, wenn sie im Spiel ist: dann gewinnt die niedrigste Kombination an Karten. Gleichstand wird gleich behandelt, später gespielte Karten von gleichem Rang gewinnen (zählen als niedriger). Der/die GewinnerIn muss dann entweder **alle gespielten Karten** (inkl. White Hat) oder den **White Hat und die gleiche Anzahl an Rangkarten (nicht Joker)**, wie ausgespielt wurden, auf die Hand nehmen. Der Rest bleibt gleich, der/die GewinnerIn bewegt Figuren und ist AusspielerIn für den nächsten Stich.



Wenn der White Hat gespielt wird, **muss** er in einer Kombination von gleicher Anzahl gespielt werden, wie der/die AusspielerIn vorgegeben hat (nicht einzeln, außer es wurde eine Einzelkarte ausgespielt). Wenn der White Hat die letzte Karte eines/einer SpielerIn ist und der/die AusspielerIn mehrere Karten ausgespielt hat, muss der/die SpielerIn mit dem White Hat passen. (Das ist der einzige Zeitpunkt, zu dem Passen erlauben ist.)

Es gibt keine Farben wie in einem traditionellen Stichspiel. Die Farben der Karten entsprechen ihren Punkten.

Beispiel 1: Die Ausspielerin spielt den White Hat aus. Sie kann diese Runde den Stich nicht machen, weil der White Hat als Vierzehn zählt (wie ein einzeln gespielter Joker). Die niedrigste gespielte Karte gewinnt den Stich und der/die SpielerIn muss Karten auf die Hand nehmen.



Beispiel 2: Die Ausspielerin startet mit White Hat und einer Sieben. Vermutlich werden die MitspielerInnen nur einzelne Karten spielen und die Ausspielerin muss entweder alle Karten auf die Hand nehmen oder beliebige zwei Karten und den White Hat (zum Beispiel 12 und 9, wenn sie hohe Karten will, oder 4 und 7 wenn sie wenige Punkte mag, oder jede andere Kombination), aber sie gewinnt den Stich und darf auf dem Brett weitergehen.



Beispiel 3: Die Ausspielerin spielt 7+7. Der nächste Spieler spielt eine einzelne 6. Der dritte Spieler spielt 8+White Hat, die vierte Spielerin spielt 9+9. Ausspielerin gewinnt den Stich und sammelt Karten ein wie oben beschrieben. In dieser Runde wurde ein Paar ausgespielt, damit kann die einzelne Karte nicht gewinnen, und der White Hat ändert die Regeln, sodass das niedrigste Paar gewinnt.



Beispiel 4: Die Ausspielerin spielt 8+8+8, die nächsten folgen mit 5 und 7. Die letzte Spielerin hat den White Hat und eine andere Karte (13). Sie kann nicht den White Hat alleine spielen, hat nicht drei gleiche Karten, und darf nicht passen, weil der White Hat nicht ihre letzte Karte ist. Deswegen muss sie die 13 spielen. Die Ausspielerin gewinnt den Stich.



Beispiel 5: Die Ausspielerin spielt 13, der zweite den White Hat (14), der dritte 13, die vierte einen Joker (14). Der dritte Spieler nimmt eine einzelne 13 und den White Hat, oder alle Karten. Es ist nicht erlaubt, den White Hat und einen Joker zu nehmen.

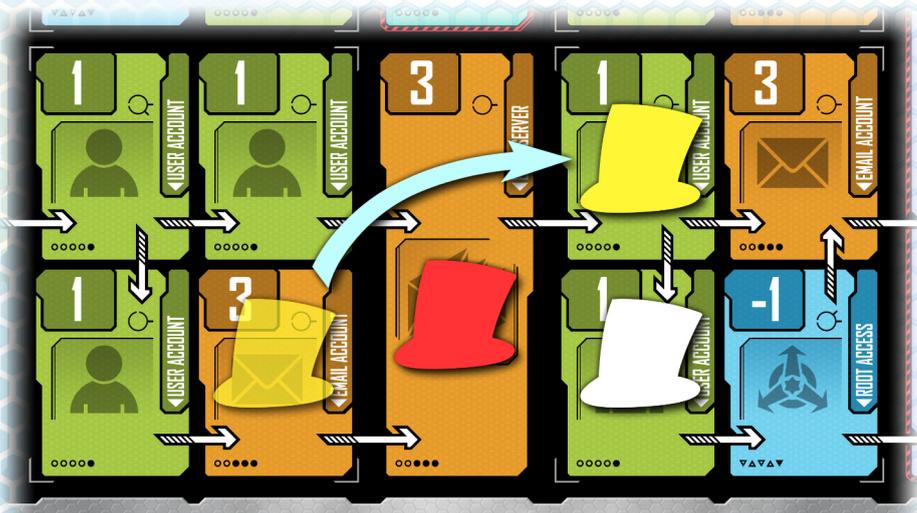


Beispiel 6: Die Ausspielerin spielt 2+2, der zweite 2+2, der dritte 8, die vierte 2+White Hat. Die vierte Spielerin gewinnt den Stich, weil sie die letzte war, die zwei Zweien gespielt hat. (Das ist vermutlich ein sehr guter Zug, weil sie dann 5 Karten von Rang 2 hat, die keine Punkte bringen, aber fast sicher einen Stich erlaubt.)



HACKEN (BEWEGUNG)

Auf jedem Feld (ausgenommen "Internet Cafe" und "Public Server") darf nur eine Spielfigur stehen. Die SpielerInnen bewegen die Spielfiguren um ein freies Feld entlang der Pfeile.



Wenn ein Feld dabei von einer Spielfigur besetzt ist, wird es übersprungen. Das kann auch mehrmals direkt hintereinander passieren. In anderen Worten bewegt man eine Spielfigur immer auf das nächste leere Feld auf einem Pfad entlang der Pfeile. Man kann nur ganze Pfeile verwenden (Schaft und Spitze müssen beide vorhanden sein).

Spielfiguren werden nur vom Spielfeld entfernt, wenn der Verfolger sie fängt (siehe die optionale Verfolgerregel auf Seite 11).

Wenn ein/eine SpielerIn eine Figur bewegen muss, es aber nicht kann (weil alle eigenen Spielfiguren blockiert sind – zum Beispiel auf "HoneyPot" oder "Denialof-Service" – UND keine gegnerischen Spielfiguren auf einem negativen Feld stehen), muss der/die SpielerIn eine Karte ziehen..

ARTEN VON FELDERN



Internet Cafe, Public Server – Die Spielfiguren starten hier.



Router, Database Server, Cell Phone – Ein Standardfeld.



Critical Asset – Das Ziel: Wenn eine Spielfigur es betritt, endet das Spiel.



Denial-of-Service – Ein Angriff. Der/die SpielerIn, dem die Spielfigur gehört, die auf dieses Feld kommt, darf eine andere Spielfigur (nicht dieselbe, die das Feld betreten hat) zurück auf "Internet Cafe" oder "Public Server" stellen (nach Wahl). Dabei dürfen aber auch nicht von einem/einer SpielerIn beide Spielfiguren auf demselben Feld stehen ("Internet Cafe" oder "Public Server"). Die Spielfigur, die "Denial-of-Service" betreten hat, ist bis zum Ende des Spiels auf diesem Feld blockiert. "Denial-of-Service" ist die einzige Möglichkeit, (andere) blockierte Spielfiguren (auf einem "HoneyPot"-, "FBI Server"- oder einem anderen "Denial-of-Service"-Feld) wieder zu bewegen.



FBI Server – Teil der optionalen Verfolgerregel (siehe Seite 12). Wenn die Regel nicht in Effekt ist, verhält es sich wie ein normaler "HoneyPot".



HoneyPot – Die Spielfigur, die den "HoneyPot" betritt, ist dort blockiert und bewegt sich den Rest des Spiels nicht mehr (folgende Spielfiguren springen einfach über das Feld drüber, wie sonst auch bei besetzten Feldern).



Exploit – Jedes Mal, wenn eine Spielfigur auf das "Exploit"-Feld kommt, kann der/die SpielerIn, dem sie gehört, den Wert eines beliebigen Felds um eins erhöhen oder erniedrigen. Dazu wird ein "Exploit"-Marker mit der entsprechenden Seite nach oben auf dieses Feld gelegt.



Randomizer – Wenn eine Spielfigur den Randomizer betritt, darf der/die SpielerIn, dem sie gehört, ein zufälliges Plättchen ziehen. Wenn er/sie das tut, muss er/sie es auf das Spielbrett legen. Spielfiguren, die schon auf dem Spielbrett stehen, werden auf das entsprechende Feld auf das neue Plättchen gestellt. Felder mit speziellen Eigenschaften werden dabei ausgeführt, wobei man links oben anfängt und im Uhrzeigersinn die Felder auf dem neuen Plättchen durchgeht.

RUNDENENDE

Die Runde endet, wenn nach einem Stich eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. ein oder mehrere SpielerInnen haben keine Karten mehr
2. eine Spielfigur ist auf "Critical Asset" angekommen (Spielende)
3. keine Spielfigur kann sich mehr bewegen (Spielende)

Am Rundenende findet eine Wertung statt. Danach werfen alle SpielerInnen ihre restlichen Karten ab und, wenn das Spiel noch nicht aus ist, wird eine neue Runde gestartet.

WERTUNG

Eine Rundenwertung ist die Summe der Werte auf den Karten, die die SpielerInnen noch auf der Hand halten, und der Position der Spielfiguren auf dem Brett. Jede Karte hat eine gewisse Anzahl an Punkten und jede Spielfigur trägt so viele Punkte bei, wie auf dem Feld stehen, auf dem sie sich befindet (Spuren, die man auf dem Server hinterlassen hat). Wenn man dabei weniger als null Punkte schreiben würde, bekommt man null Punkte.

Die Rundenpunkte werden auf dem Punktbrett über mehrere Runden zusammengezählt.

SPIELEND

Wenn das Rundenende dadurch ausgelöst wird, dass eine Spielfigur auf "Critical Asset" landet oder alle Spielfiguren blockiert sind, endet das Spiel nach einer letzten Rundenwertung. Der/die SpielerIn mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der/die SpielerIn mit weniger Punkten in der letzten Rundenwertung.

2-SPIELER-VARIANTE

Ein Roboter spielt als dritter Spieler mit. Dieser Roboter wird immer von der Person gesteuert, die nicht ausspielt (Ausnahme: in der ersten Runde von dem/der SpielerIn ohne den White Hat). Der Roboter ist immer als zweiter dran; in anderen Worten, die Spielreihenfolge ist immer AusspielerIn, Roboter, anderer/andere SpielerIn. Wenn der Roboter einen Stich macht, bewegt er eine Spielfigur genauso, wie es ein/eine SpielerIn machen würde und bleibt unter der Kontrolle derselben Person.

- Alle Roboterkarten liegen immer offen.
- Der Roboter kann gewinnen. In diesem Fall sollten sich die SpielerInnen schämen.
- Der Roboter kann das Spiel beenden.
- Der Roboter kann auch alle Spezialaktionen ausführen.
- Es wird nicht empfohlen, mit Verfolger und Roboter zu spielen, weil es das Spiel aus der Balance bringt.

OPTIONALE REGELN

Der Verfolger wird dadurch ins Spiel gebracht, dass eine Spielfigur einen "FBI Server" betritt. Diese Spielfigur ist auf dem "FBI Server" blockiert und kann ihn nicht verlassen. Der Verfolger startet auf der separaten Verfolgerkarte; nach ein paar Schritten betritt er das Spielbrett über den "Public Server". Jedes Mal, wenn ein/eine SpielerIn, der/die eine Spielfigur auf einem "FBI Server" hat, einen Stich macht, wird zusätzlich zur eigenen Spielfigur auch der Verfolger bewegt.

Wenn der Verfolger die Verfolgerkarte verlässt, wird sie umgedreht – auf der Rückseite ist das Gefängnis. Sobald der Verfolger das Spielbrett betreten hat, kann er in jedes benachbarte Feld gezogen werden, auch besetzte, unabhängig von den Pfeilen (nur nicht auf das "Internet Cafe", die dunkelgrauen Felder oder aus dem Spielbrett hinaus).

Der Verfolger ignoriert auch Blockade-Effekte, d.h. er kann einen "Honeypot" verlassen. Er darf aber nicht zurück (näher an die Startfelder) gezogen werden, höchstens seitwärts.

Falls der Verfolger ein Feld betritt, auf dem sich eine Spielfigur befindet, wird sie vom Spielbrett genommen und ins Gefängnis ("Tracer Jail") gesetzt (das in

der Wertung 5 Punkte zählt). Spielfiguren können das Gefängnis nicht verlassen, nicht einmal durch einen "Denial-of-Service"-Effekt. Es können beliebig viele Spielfiguren gleichzeitig im Gefängnis sein.

Der Verfolger besetzt ein Feld genau wie jede andere Spielfigur. Daher kann eine andere Spielfigur über den Verfolger springen – das ist aber oft gefährlich. Falls der Verfolger ein "Critical Asset" betritt, endet das Spiel.

Den Verfolger zu bewegen zählt nicht als Bewegung einer eigenen oder fremden Spielfigur; wenn ein/eine SpielerIn keine eigene oder fremde Spielfigur bewegen kann, muss er/sie eine Karte ziehen (siehe STICHE auf Seite 4, Punkt c).

WENIGER ZUFALL

Wenn das Glück eine geringere Rolle spielen soll, kann man die Karten reduzieren, wenn weniger als sechs Personen spielen. Für jede Person weniger als das Maximum (6) werden eine Karte von jedem Rang sowie ein Joker entfernt, bis zu einem Minimum von vier Karten pro Rang und drei Jokern. Es spielt immer genau ein White Hat mit.

Man kann auch weniger Karten austeilen, nachdem eine Spielfigur den "Honeypot" betreten hat. An Rundenanfängen nach so einem Ereignis teilt man nur halb so viele Karten aus wie sonst (also nur 5 Karten). Dies soll den Glücksanteil im kritischen Endspiel reduzieren.

VARIANTE: BERÜHMTHEIT

Am Spielbeginn zieht jeder/jede SpielerIn geheim eine Berühmtheitskarte. Diese Karten haben Werte von 10 bis 50 und beschreiben das Ausmaß an Berühmtheit, das dem/der HackerIn am angenehmsten ist.

Am Spielende gewinnt der/die SpielerIn, die punktemäßig am nächsten zu dem Wert auf der Berühmtheitskarte ist. Bei Gleichstand gewinnt die Person, die unter dem Wert geblieben ist.

Beispiel: Die Spielerinnen zogen die Berühmtheitskarten mit dem Werten 15, 35 und 40 und beendeten das Spiel mit 12, 37 und 38 Punkten. Sowohl die zweite und dritte SpielerIn haben nur 2 Punkte Abstand zu ihrem Ziel, aber die dritte SpielerIn gewinnt, weil sie unter ihrem Wert blieb.

Solo Regeln

Aufbau

Alle Komponenten für die optionale Verfolgerregel werden für das Solospiel von White Hat benötigt.

Baue das Spiel auf, indem du die Seite ohne das Feld „Denial of Service“ (das lange grüne Feld) benutzt.

Platziere einen Black, Orange und Blue Hat auf das Internet Cafe und einen Black, White, Orange und Blue Hat auf den Public Server. Mische die Karten und bilde daneben eine Reihe von fünf aufgedeckten Karten. Sollte auf diese Weise ein Joker aufgedeckt werden, mische ihn zurück in den Stapel und ziehe eine neue Karte. Wiederhole dies für jeden gezogenen Joker, bis sich fünf nicht-Joker-Karten in der Reihe befinden.

Platziere die White Hat-Karte als nächste Karte an die Reihe. Ziehe 10 Karten. Platziere die Verfolgerkarte neben das Brett und platziere 2 Verfolgermarker auf das braune Feld der Verfolgerkarte.

Ziel

Das Ziel im Solomodus ist es, eine **höchstmögliche Punktzahl** zu erreichen. Der/die SolospielerIn kontrolliert alle Hats und am Ende des Spiels bestimmt die Farbe mit der niedrigsten Punktzahl das Endergebnis des Spielers.

Spiel

Der/die SolospielerIn spielt gegen die Karten in der fünf-Karten-Reihe (plus dem White Hat, wenn er noch vorhanden ist).

Der/die SpielerIn beginnt, indem er/sie eine oder mehrere Karten ausspielt. Wenn der/die SpielerIn mehr als eine Karte ausspielt, müssen die ausgespielten Karten den gleichen Rang (Zahl) haben.

Danach versucht die Reihe, den/die SpielerIn zu schlagen, indem sie so wenig Karten und so niedrige Zahlen wie möglich spielt. Dazu gehört auch, die gleiche Zahl wie der/die SpielerIn zu spielen, um ein Unentschieden herbeizuführen, da die letzte Karte, die gespielt wird, ein Unentschieden gewinnt.

Gelingt es der Reihe nicht, den/die AlleinspielerIn zu übertreffen, spielt sie eine einzelne Karte mit dem niedrigsten verfügbaren Wert.

Die White Hat-Karte dient als Joker und wird von der Reihe nur zusammen mit einer anderen Karte aus der Reihe gespielt, wenn dies die einzige Möglichkeit ist, den Spielers zu übertreffen. Wird die White Hat-Karte eingesetzt, nimmt der/die SolospielerIn sie auf die Hand. Der/die SolospielerIn kann die Karte allein oder in Kombination mit anderen Karten ausspielen und muss den Wert der Karte beim Ausspielen wählen.

Wenn der/die SolospielerIn den Stich gewinnt, muss er/sie einen Hat einer Farbe seiner Wahl bewegen. Hat er/sie durch das Spielen des White Hat gewonnen, legt e/sier den White Hat zurück neben die Reihe.

Gewinnt die Reihe, muss der/die SpielerIn einen der Hats mit der Kartenfarbe bewegen, mit der gerade der Stich gewonnen wurde.

Blaue Karten = Blue Hat

Gelbe Karten = White Hat

Grüne Karten = White Hat

Braune Karten = Orange Hat

Wenn beide Hats der Gewinnerfarbe nicht bewegt werden können, wird die Bewegung ignoriert. Gewinnt der/die SpielerIn den Stich, darf er keinen Hut bewegen, der sich nicht bewegen kann.

Nach der Auflösung des Stichs wird die Reihe vor dem nächsten Stich wieder auf fünf Karten aufgefüllt.

Verfolger

Der Verfolgermarker bewegt sich auf zwei Arten.

1. Wenn nach dem Aufbau ein Joker in der Reihe aufgedeckt wird, nimmt der/die SpielerIn diese Karte auf die Hand und verschiebt beide Verfolgermarker auf der Verfolgerkarte um einen Schritt nach unten.
2. Die Verfolgermarker werden auch am Ende jeder Runde nach der Wertung um einen Schritt nach unten bewegt (siehe unten).

Lege einen Marker auf das Feld Internet Café und einen auf das Feld Public Server, sobald die Marker das unterste Feld auf der Verfolgerkarte (mit der Bezeichnung "Zum Public Server bewegen") erreicht haben. Von nun an werden beide Marker immer dann, wenn sie bewegt werden sollen, in Richtung des nächstgelegenen Hats bewegt. Befindet sich ein Marker auf demselben Feld wie ein Hat, wird dieser Hat aus dem Spiel genommen. Hats, die aus dem Spiel entfernt werden, tragen nicht zur Wertung bei.

Das FBI-Serverfeld wird im Solospiel immer wie ein normaler Honeypot behandelt.

Rundenende

Sobald der/die SpielerIn keine Karten mehr auf der Hand hat, endet die Runde und alle vier Farben werden entsprechend den Punkten, auf denen ihre beiden Hats liegen, gewertet. Es werden keine Karten gewertet. Die Punkte der Runde werden zu dem laufenden Spielstand auf der Punkteanzeige auf dem Brett hinzugefügt.

Danach wird der Verfolgermarker um einen Schritt bewegt. Lege alle Karten in der Reihe ab und füge fünf neue Karten zu der Reihe hinzu. Wenn der/die SpielerIn den White Hat auf der Hand hat, legt er ihn zurück neben die Reihe. Dann zieht der/die SpielerIn auf 10 Karten nach und die nächste Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Hat das Feld "Critical Assets" erreicht hat oder der Kartenstapel aufgebraucht ist und sich keine Karten mehr in der Reihe befinden. Wenn nur noch die Karte White Hat in der Reihe liegt, endet das Spiel ebenfalls, da der White Hat niemals alleine gespielt werden kann.

Der/die SolospielerIn sollte seine Punktzahl notieren und versuchen, sie beim nächsten Mal zu übertreffen.

Probleme? Kontaktiert uns!

Wenn ihr auf Probleme stoßt, Fragen oder sonstiges Feedback habt, zögert nicht, uns per E-Mail zu kontaktieren: info@ddpgames.com oder über eure bevorzugten sozialen Medien.



Dragon Dawn Productions has a wide range of interesting games. You'll find more information about our games and all the latest updates, rulebooks and details on upcoming games from our website:

<https://ddpgames.com>

CREDITS

SPIELDESIGN: Ren Multamäki

CO-DESIGNER & REGELN: Thomas Klausner

SOLO MODE DESIGN: Nikolas Patrakka

GRAFISCHES DESIGN: Scott Everts, Ren Multamäki

ZEICHNUNGEN: Juha Salmijärvi & John Lewis

ÜBERSETZUNG: Thomas Klausner & Thorsten Laube