

Beszerzés

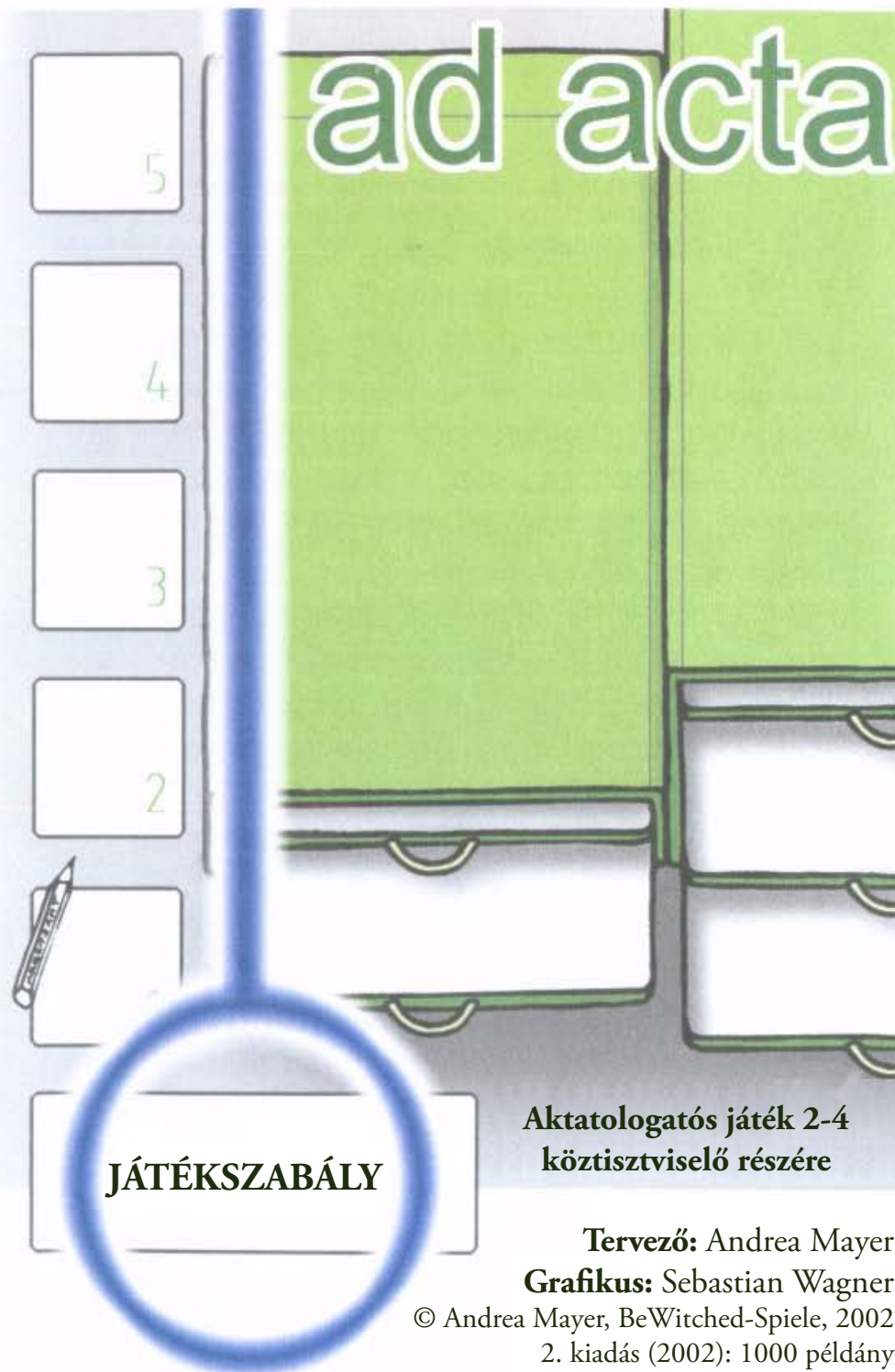
A játék a jobb társasjátékboltokban megtalálható, de ha mégsem, a saját honlapomon keresztül, vagy pedig a Tagunshaus Drübbberholznál megrendelhető.

Andrea Meyer
Birkheidering 9
12527 Berlin
Fax: 030-39408872

www.bewitched-spiele.de

Tagungshaus Drübbberholz
Drübbber 4
27313 Dörverden
Fax: 04234-94057

www.drueberholz.de



JÁTÉKSZABÁLY

**Aktatologatós játék 2-4
köztisztviselő részére**

Tervező: Andrea Mayer
Grafikus: Sebastian Wagner
© Andrea Mayer, BeWitched-Spiele, 2002
2. kiadás (2002): 1000 példány



Egy újabb nap a köz szolgálatában – egy újabb nap a taposómalomban. Az önkormányzati kollégák minden tudásukat latbavetik, hogy másnak se legyen egy percnyi nyugodalma; az adóhivatalnál igyekeznek egyetlen forint kifizetését is elkerülni, a környezetvédelmi hivatal munkatársai pedig a munkaügyi hivatalok által támogatott gyárépítések megfúrásán fáradoznak.

Mindenki olyan gyorsan dolgozik, ahogy csak bír, a postázók pedig majd' belerokkannak a rohangálásba. Ez persze nem csoda, hiszen az összes aktának végig kell járnia a hivatali útvesztőt.

Valóban, minden aktának? Alkalmasint egyik vagy másik játékosnak sikerül felgyorsítania aktái útját. Egy telefon ide, egy jó szó oda, és persze a szőlőcukorbevitt is lehet fokozni. A lényeg, hogy az akták a megfelelő időben kerüljenek *ad acta*, az irattárba. Ám vigyázat: a túl sokáig halogatott akták könnyen az iratmegsemmisítőben végezhetik!

Bevezető

A játékosok közhivatalnokként dolgoznak az önkormányzatnál (sárga), az adóhivatalban (kék), a környezetvédelmi (lila) és a munkaügyi hivatalban (vörös). Céljuk, hogy aktáikat a lehető legtöbb pontot érő időben helyezték a játéktábla közepén lévő irattárba (ad acta).

A tapasztalatok azt mutatják, hogy érdemes először a játék fő elveivel megismerkedni – kiegészítve akár az áttekintés (Iratkezelési Szabályzat) elolvasásával, akár egy tesztforduló lejátszásával.

A szabályszerzőben mindenütt nőnem van használatban, ezt azonban a magyar szabályban nehéz visszaadni - például a németben van Spieler és Spielerin, a magyarban viszont csak játékos. A németben persze van nyelvtani nem, a magyarban nincs; ugyanakkor az mindkét nyelvben igaz, hogy a hímnemű alakok az általánosan használatos, "semlegesek" formák (például a köztisztviselőnők csak nők lehetnek, a köztisztviselők viszont nők és férfiak is).

Tartalomjegyzék

Bevezető	1. oldal
A játék célja / A játék tartozékai	2. oldal
Három- és négyszemélyes játék	3. oldal
Alapelvek	4. oldal
A játék menete	5. oldal
Saját akciókártyák	7. oldal
Semleges akció- és reakciókártyák	8. oldal
Kétszemélyes játék	9. oldal
A játék menete	10. oldal
Taktikai tanácsok	10. oldal
Variánsok	11. oldal
Üres kártyák	12. oldal

A játék célja

A játékosok közhivatalnokként dolgoznak az önkormányzatnál (sárga), az adóhivatalban (kék), a környezetvédelmi (lila) és a munkaügyi hivatalban (vörös). Céljuk, hogy aktáikat a lehető legtöbb pontot érő időben helyezték a játéktábla közepén lévő irattárba (ad acta).

A játék tartozékai

· Játéktábla, hat irattartóval (középpütt), a postázók kézikocsijával, a ceruzaheggyezési skálával és a pontozómezőkkel (1-35).

· 66 kártya, amiből:



28 akta (minden hivatalhoz 7)



előoldal



24 akciókártya

- egy zacskó gemkapocs
- pecsét (a kezdőjátékos jelölésére)
- 12 festetlen fakorong (szőlőcukrok)
- 8 színes fakorong (játékosonként kettő, egy a győzelmi pontok, egy a ceruzaheggyezés jelölésére)
- szabályfüzet és áttekintés (Iratkezelési Szabályzat)

Három- és négyszemélyes játék

Előkészületek

1. A játéktáblát az asztal közepére kell tenni.

2. Minden játékos választ magának egy íróasztalt, és leteszi maga elé úgy, hogy az irattartók felé nyíljanak. Innentől minden játékos az adott hivatal munkatársa.

3. Minden játékos kap három szőlőcukrot. 3 játékos esetén a megmaradt három szőlőcukrot a játéktábla mellé kell kitenni.

4. Minden játékos kap egy összefoglaló-kártyát. Mindegyikük egyik jelzőjét a startmezőre, a másikat a ceruzaheggyezési skála mellé teszi.

5. Minden játékos megkapja a saját színének megfelelő négy akciókártyát, amelyeket íróasztala mellé rak célszerűen bejövő és kimenő akták szerint csoportosítva.

6. Az első játékoknál még nem tanácsos a semleges kártyákat használni.

Utóbb: A nyolc semleges kártyát külön kell válogatni akció- és reakciókártyákra, és mindkét csoportból képpel lefelé osztani egyet-egyét minden játékosnak. A játékosok a kapott kártyákat képpel felfelé rakják le saját akciókártyáik mellé. 3 játékos esetén a megmaradt két akciókártyát vissza kell tenni a dobozba.

7. A gemkapcsokat a játéktábla mellé kell tenni.

8. Három játékos esetén a 4. íróasztalt úgy kell elhelyezni az asztalon, hogy azt mindhárom játékos kényelmesen elérhesse. A hozzá tartozó akciókártyákra nincsen szükség.



a játéktábla



íróasztal

9. Ki kell jelölni egy kezdőjátékost, aki az íróasztalára helyezi a pecsétet. Minden forduló végén át kell adni a pecsétet a bal oldali szomszédnak. Minden fordulóban az látja el a postázó szerepét, akinél a pecsét van.



a játéktér játékra előkészítve

10. Az aktákat képpel lefelé meg kell keverni és az összest a hátoldalak szerint ki kell azokat osztani a játékosoknak – tehát aszerint, melyik hivatalnak kell elsőként foglalkoznia az adott akcióval. A játékosok aktáikat abban a sorrendben, ahogy kapták, a bejövő aktákhoz teszik - egymásra, úgy, hogy a legtetejük mindenkor látható legyen (a színük, illetve az aktával foglalkozó hivatalok szimbólumai). Csak a legutoljára megkapott akta lesz teljesen látható. A továbbiakban erre az aktára hivatkozunk „legfelső” aktaként, míg a legelsőként kapott akta lesz a „legelső” akta.



legelső akta (bejövő akták)

legfelső akta
(bejövő akták)

a kezdőjátékos íróasztala
második forduló elején

Alapelvek

A hivatalokban sokra becsülik a rendszert. Ez azt jelenti, hogy:

- elviekben senki sem változtathatja meg az akták sorrendjét;
- az akták feldolgozása során mindig fentről lefelé kell haladni;
- a postázó a kimenő aktákból az aktákat az ottani sorrendben veszi el, és úgy is teszi bele kézikocsijába;
- a postázó a kézikocsijából fentről lefelé haladva osztja ki az aktákat. Akárcsak a való életben, a közhivatalnokok egymással együttműködve dolgoznak. Ez azt jelenti, hogy:
 - mindenki örömmel vesz részt a hivatalokon átívelő akták elintézésében;
 - senki sem utasíthatja el a hozzá segítségért forduló másik hivatalnokot;
 - akkor is kollegiális alapon kell eljárni, amikor egy másik játékos akciókártya kijátszásával kényszeríti a játékost az íróasztalán található aktákkal kapcsolatos valamely cselekedetre.

Kivétel: Megfelelő reakciókártya kijátszásával bármelyik játékos bármelyik játékosra irányuló akciókártyája megakadályozható).

Minden hivatalnok kizárólagos ura saját íróasztalának, vagyis:

- aki más íróasztalán fekvő aktákhoz nyúl, annak rácsapnak a kezére;
- a postázó is csak az adott hivatalnok engedélyével viheti el a kimenő aktákat;
- minden hivatalnok maga teszi a bejövő aktákhoz a postázótól kapott aktáit, abban a sorrendben, ahogy megkapja azokat – ez azzal járhat, hogy egy korábban kiosztott aktára rákerül a még ugyanebben a fordulóban, de később kiosztott akta.

A játék menete

1. Hivatali ügyintézés

A forduló során mindenkinek, a kezdőjátékoskal kezdve, három akciópont áll a rendelkezésére, kivéve az utolsó játékosnak, akinek csak kettő. 3 játékos esetén a negyedik hivatal nem hajt végre akciót.

Amikor rajta a sor, a játékos:

- még mielőtt megkezdené a körét, két ceruzahegyezési pontért vásárolhat egy szőlőcukrot (amennyiben van szőlőcukor a játéktábla mellett) – ez esetben jelzőjét a ceruzahegyezési skálán ennek megfelelően kell visszamozgatni;
- akciópontjaiért cserébe végrehajthatja az alábbi cselekedeteket, tetszőleges sorrendben és kombinációban; eközben tetszőleges mennyiségű szőlőcukrot fogyaszthat, és minden szőlőcukorért 1 akciópontot kap (a „megevett” szőlőcukrokat a játéktábla mellé kell tenni).

A lehetséges cselekedetek:

· **A saját íróasztalon a legfelső bejövő akta elintézése.** A játékos fogja az aktát, egy gemkapcsot rátesz úgy, hogy azzal lefedje a saját hivatalának szimbólumát, és az aktát átrakja saját kimenő aktáinak legtetejére. A saját akta elintézése 1 akciópontba kerül.



· **Másik hivatal dolgozójának kollegiális kooperációra történő felhívása.** A segítségül hívott játékos fogja saját legfelső bejövő aktáját,

rátessz egy gemkapcsot saját hivatalának szimbólumára, és az aktát saját kimenő aktáinak legtetejére rakja. Egy másik hivatalnok segítségével hívása **1 akciópont**ba kerül. Ha 3 játékosos játékban valaki a „nem-játszó” hivataltól kér segítséget, ténylegesen neki kell mindezt megcsinálnia, vagy megkérhet rá egy közelebb ülő másik játékost.

· **Ceruzahegyezés.** Ilyenkor a játékos jelzőjét egy mezővel előrébb kell helyezni a ceruzahegyezési skálán. Ez **1 akciópont**ba kerül. Csak így lehet akciópontot átvinni a következő fordulóra (hiszen a játékos, még mielőtt cselekedni kezdene, két ceruzahegyezési pontért vásárolhat egy szőlőcukrot).

· **Saját vagy semleges akciókártya kijátszása.** Az akciót végre kell hajtani, a kártyát képpel lefelé kell fordítani. Minden kártya kijátszása **2 akciópont**ba kerül.

Figyelem: Reakciókártyát akkor is kijátszhat a játékos, ha nem ő van soron, és a reakciókártya kijátszása nem kerül akciópontba!

2. Postázás

A kezdőjátékos az óramutató járását követve sorra elkéri a játékosoktól azok kimenő aktáiból az aktákat. A postázó saját kimenő aktáival kezd, az ottani aktákat teszi először kezikocsijába. Erre a halomra teszi rá a második játékos aktáit, és így tovább – vigyázva, hogy ne változtassa meg sem az aktahalmokon belüli, sem az aktahalmok egymáshoz viszonyított sorrendjét.



Miután az összes aktát begyűjtötte, a kezébe veszi az egész aktahalmot, és felülről lefelé haladva egyesével kiosztja azokat; minden aktát az a hivatal kap meg, amely az ügy intézésében soron következik. A hivatalnok a postázótól kapott aktát azonnal saját bejövő aktái tetejére rakja.

Ha a postázó olyan aktával találkozik, amely már minden szükséges hivatal megjárt (az A, B, C akták esetében kettőt, a D, E, F, G akták esetében hármat), a postázó a gemkapcsokat az aktáról leveszi és a játéktábla mellé teszi, magát az aktát pedig a játéktábla közepére, az irattár soron következő üres aktatartójába helyezi.

3. Értékelés

Ha a postázás után az irattárban egy vagy több szekrény megtelik, értékelésre kerül sor. Meg kell nézni az íróasztalokon, hogy az adott aktákért hány győzelmi pont jár, és az akták tulajdonosainak jelzőit ennyivel előrébb kell helyezni a pontmezőn (aktánként 1-7 győzelmi pont jár). Ezután az éppen

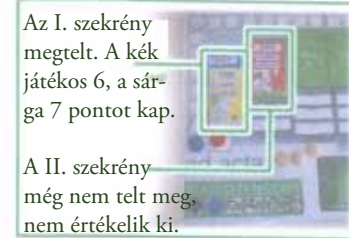
értékelt szekrényre vagy szekrényekre rá kell tenni egy-egy elintézve-kártyát.

4. A várva várt hétvége?

Ha egy játékosnak 35-nél több győzelmi pontja van, vagy a VI. szekrény értékelése után a játék véget ér. Ekkor kerül sor a végső értékelésre.

5. Vizontlátásra holnap, kolléga!

Ha a postázást nem követte értékelés, vagy az értékelés során a fenti két feltétel egyike sem teljesült, a kezdőjátékos átadja a pecsétet bal oldali szomszédjának. 3 játékos esetén a „nem-játszó” hivatalt ki kell hagyni. Új forduló kezdődik.



Az I. szekrény megtelt. A kék játékos 6, a sárga 7 pontot kap.

A II. szekrény még nem telt meg, nem értékeli ki.

Saját akciókártyák

Minden játékosnak négy akciókártyája van. Minden kártyát csak egyszer lehet kijátszani, utána a kártyát képpel lefelé kell fordítani. Az akciókártyákkal az összes íróasztalon található aktára lehet hatni, nem csupán a saját íróasztalon lévőkre.

Telefon (Telefon): A hivatalnok felkér egy másik hivatalnokot (vagy akár önmagát), hogy bejövő aktái közül nyomban intézzon el egy, az akciókártyát kijátszó játékos által kijelölt aktát. Az akta elintézése nem kerül akciópontba. A telefon a hangpostával blokkolható.

Huzat (Durchzug): Az akciókártyát kijátszó játékos által megjelölt hivatalban a huzat összekeveri a bejövő aktákban található aktákat, a játékos pedig segít a másik hivatalnoknak a rendrakásban: a hivatalnok átadja neki az összes aktát, ő tetszése szerinti sorba rendezi azokat, és így adja vissza a hivatalnoknak, aki az aktahalmot a sorrend megváltoztatása nélkül visszarakja a bejövő aktákhoz. A huzat a klímaberendezéssel blokkolható.

Futárszolgálat (Per Sonderboten): Az akciókártyát kijátszó játékos bármelyik kimenő aktákból megjelölhet egy aktát, amelyet azonnal futárszolgálat továbbít a következő rendeltetési helyére – nem kell megvárnia postázót. Az akta abba az irodába kerül, amelyik az ügyintézésben soron következik, az ottani bejövő akták tetejére. Ha az akta már minden szükséges hivatal megjárt, az irattárba kerül, a soron következő üres irattartóba. A futárszolgálat a zárórával blokkolható.

Konzultáció (Rücksprache): Az akciókártyát kijátszó játékos bármelyik kimenő aktákból kijelölhet egy aktát, amelyről le kell venni a legutolsó gemkapcsot, és vissza kell tenni ugyanannak a hivatalnak a bejövő aktái alá. A konzultáció hatása a sürgős aktával csökkenthető.

Az első játékoknál még érdemes elhagyni a semleges akciókártyákat.

Semleges akciókártyák

A miniszterelnöknő látogatása (Besuch der Ministerpräsidentin): Mind a négy hivatalban a bejövő akták legelső aktáját azonnal el kell intézni; ezek az aktaelintézesek nem kerülnek akciópontba.

Utasítás: azonnal (Erläss: per sofort): Tetszés szerinti hivatal bejövő vagy kimenő aktáinál található tetszőleges aktára kijátszható. Az akció az első esetben a telefonéval, a második esetben a futárszolgálatéval egyezik meg.

Eltévedt akta (Irrläufer): Az akciókártya bármelyik bejövő akták bármelyik aktájára kijátszható. Az akta - elintézetlenül - ugyanazon íróasztal kimenő aktáinak tetejére kerül.

Féltretevés (Weglegen): Az akciókártya bármelyik kimenő aktákra kijátszható. Onnét az összes akta egy másik kimenő akták tetejére kerül. A két aktaalmon belül az akták sorrendje nem változtatható meg.

Semleges reakciókártyák

Minden reakciókártya egyszer játszható ki. Kijátszásuk nem kerül akciópontba, és a játékos akkor is kijátszhat akciókártyát, amikor nem ő van éppen soron. A reakciókártyákkal bárki aktáira hatni lehet - a játékos éppúgy kijátszhat reakciókártyát a maga, mint egy másik játékos érdekében.

Záróra (Dienstschluss): Akkor kell kijátszani, amikor valaki kijátszik egy futárpostát, amit a reakciólap teljesen blokkol. A futárposta elhasználódik, viszont a 2 akciópontot nem kell ráköltetni.

Sürgős akta (Eilt!): Akkor kell kijátszani, amikor valaki kijátszik egy konzultációt. Az akta, amelyre a konzultáció hat, nem a bejövő akták aljára, hanem a tetejére kerül. A konzultáció elhasználódik, és a 2 akciópontot rá kell költeni.

Klímaberendezés (Klimaanlage): Akkor kell kijátszani, amikor valaki kijátszik egy huzatot, amit a reakciólap teljesen blokkol. A huzat elhasználódik, viszont a 2 akciópontot nem kell ráköltetni.

Hangposta (Voicemail): Akkor kell kijátszani, amikor valaki kijátszik egy telefont, amit a reakciólap teljesen blokkol. A telefon elhasználódik, viszont a 2 akciópontot nem kell ráköltetni.

6. A várva várt hétvége!

A játék akkor ér véget, amikor az irattár VI. szekrényét is értékelni kell, vagy pedig egy játékos 35 pontnál többet gyűjt össze. Minden, még játékban lévő aktáért (vagyis amelyek nem kerültek az irattárba) tulajdonosuk eggyel hátrébb mozgatja jelzőjét a pontmezőn. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze. Egyenlőség esetén közülük az nyer, akinek a legtöbb szőlőcukra van. Ha itt is egyenlőség áll fenn közöttük, a játékot az nyeri, akinek több ceruzahegyezési pontja van.



Kéteszméyes játék

Csak azokat a szabályokat soroljuk fel itt, amelyek különböznek az alapjátéktól (3-4 játékos). Célszerű előbb az alapjátékot megismerni, mivel a kétjátékosos verzió sokkal „taktikusabb”.

2 játékosnál szükség van egy további játékelemre, a postázójelzőre is.

Előkészületek

1. Mindkét játékos választ magának két íróasztalt, és ezeket lerakja maga elé.
2. Mindkét játékos kap négy szőlőcukrot.
3. Mindketten kapnak egy készlet akciókártyát (akárcsak az alapjátékban), valamint osztani kell nekik – képpel lefelé – két semleges akciókártyát.
4. A megmaradt két készlet akciókártyára, valamint a reakciókártyákra nincsen szükség, ezeket vissza kell tenni a dobozba.
5. A kezdőjátékos megkapja a pecsétet, amelyet minden forduló végén át kell adni az ellenfélnek. Akinél a pecsét van, annak kell ellátni a postázó feladatát is.
6. A kezdőjátékos megkapja a postázójelzőt, amelyet két íróasztala közül a bal oldalra rak.
7. Mind a négy színből egy jelzőt a pontozómező startmezéjére kell helyezni; a ceruzahegyezési skálához azonban játékosonként csak egy jelző kerül. A megmaradt két jelzőt vissza kell tenni a dobozba.



A játék menete

1. Hivatali ügyintézés: A játékosok egy-egy olyan hivatalnokot alakítanak, aki két hivatalban is dolgozik - egy fordulón belül is.

Minden fordulóban a kezdőjátékosnak 5, ellenfelének pedig 4 akciópont áll a rendelkezésére.

2. Postázás: Ha már mindkét játékos befejezte a fordulót, a postázón a sor. Annál az íróasztalnál kezd, amelyen a postázójelző van, és az óramutató járása szerint halad körbe.

3. Értékelés: Megegyezik az alapjátékéval.

4. A várva várt hétvége? Ha az egyik játékos egyik hivatalával 35-nél több pontot gyűjt össze, a játék véget ér.

5. Vizontlátásra holnap, kolléga! A pecsétet át kell adni az ellenfelnek, a postázójelzőt pedig át kell rakni a balfelől (vagyis az óramutató járása szerint) szomszédos íróasztalra.

Figyelem: 2 játékos esetén nem feltétlen ugyanannál a játékosnál van a pecsét és a postázójelző!

A várva várt hétvége! A játék végén minden hivatalt külön értékelni kell – ideértve az elintézetlen aktákat is. Mindkét játékos összeadja két hivatalának pontszámát. A játékot az nyeri, aki több győzelmi pontot gyűjtött. Egyenlőség esetén az nyer, akinek több szőlőcukra van.

Taktikai tanácsok

- Az akták sorrendje mindig változik – érdemes figyelni, hova fogja a postázó vinni az aktákat.
- A postázó először azt az aktát fogja kiosztani, amelyik az utolsó játékos kimenő aktáinak tetején található – s ha ez már elkészült, ez lesz az, amelyik elsőként kerül az irattárba. Ugyanakkor az első játékos kimenő aktáinak legalján található aktát fogja utoljára kiosztani a postázó – vagyis ez kerül majd valamelyik íróasztal kimenő aktáinak legtetejére.

· Ilyenformán az utolsó játékos különösen kedvező helyzetben van, mivel a kimenő akták tetejére azok az akták kerülnek, amelyeket ő intéz el vagy intéztet el, és az ő cselekedeteit más már nem tudja „korigálni”.

· A játék folyamatosan „gyorsul”, mivel egyre több aktát sikerül teljesen elintézni, és az irattárba letett akták kikerülnek az aktaforgalomból.

· A hivatalok, ahol az első fordulóban nincs vagy alig van akta, hamarosan „aktatemetőkké” válnak, és csak huzattal vagy telefonnal lehet apasztani az aktahegyeket.

· Ha a játékos magas pontszámot akar szerezni D, E, F és G aktáival, észben kell tartania, hogy ezeknek három hivatalon is végig kell haladniuk – vagyis korán el kell kezdeni foglalkozni velük.

· Minden akciókártya használható a játékos saját javára éppúgy, mint az ellenfelek kárára - megéri használni ezeket!

Variánsok

Az alábbi két variáns a tesztjátékosok javasolatain alapszik. Alapvetően mindkettő egyaránt működik 2, illetve 3-4 játékosnál, ám a második különösen sikeres volt 2 játékos esetén.

1. variáns: A hivatali ügyrend teljes betartása

A közhivatalok ügykezelési szabályzatai előírják, hogy az összes aktát a hivatali út betartásával kell elintézni. Ilyenformán sokkal kevesebb akciókártyája lehet egy játékosnak („Ilyet mi sosem csinálunk!”). Miután a játékos megkapta négy, illetve öt akciókártyáját (a négy saját, plusz esetleg az egy semleges), ezek közül választ egyet, és azt visszarakja a dobozba. Az eltávolításra kiválasztott kártya nem lehet reakciókártya.

2. variáns: Projektmenedzsment

Az új kormányzat bevezeti a projektmenedzsmentet a közszolgálatba - természetesen a tapasztalt közhivatalnokok ellenkezése dacára. A játékosok ceruzahegyezési pontjaikat immáron a (bármilyen színű) elhasznált akciókártyák vásárlására is fordíthatják. A kijátszott akciókártyákat és reakciókártyákat nem képpel lefelé kell fordítani, hanem képpel felfelé az asztal egy erre kijelölt részére kell helyezni, úgy, hogy az összes játékos jól láthassa ezeket. A játékos, amikor rákerül a sor, eldönti, hogy ceruzahegyezési pontjaiból akar-e szőlőcukrot vásárolni (2 pont egy szőlőcukor), valamint akar-e akciókártyákat vásárolni (1 pont egy kártya). A visszavásárolt akciókártyákat

a szabályok szerint lehet a saját körben felhasználni (2 akciópontért), illetve a reakciókártyákat bármikor fel lehet használni (költség nélkül). A felhasznált visszavásárolt kártyák megint visszakerülnek az asztal erre kijelölt részére.

Üres kártyák

Az üres kártyákra a tapasztalt közhivatalnokok rávezethetik ötleteiket és elgondolásaikat - saját akciókártyákat kreálhatnak.

További akciókártyák tölthetőek le a www.bewitched-spiele.de honlapról.

A szerző szívesen veszi, ha a játékosok elküldik neki kártyaötleteiket.

Köszönetnyilvánítás

Nagy, kövér köszönet jár a “szokásos gyanúsítottaknak”, vagyis Wolfgang Panningnak, Bernward Nüttgensnek és Astrid Andrzejewskinek, valamint mindenki másnak a Tagungshaus Drübberholznál. Szívből jövő köszönet jár fáradhatatlan tesztelőimnek Berlinben és másutt, különösen Günter Cornettnek, Stefanie Mayernek, Holger Marckwardtnak és Rolf Braunnak.

Külön köszönöm Sebastian Wagnernek a csodálatos grafikákat, nemkülönben barátnőmnek, Martina Orbannak a türelmét és a támogatását, amelyet irántam és játékszenvedélyem iránt mutat.

