



ESSEN The Game è un gioco di strategia in cui ogni giocatore rappresenta un visitatore dell'International Game Fair di Essen.

Con la vostra lista dei desideri, affrontate la folla e fatevi strada verso gli stands dei vostri editori preferiti. Ma attenzione che la disponibilità dei giochi è limitata. Per raggiungere i vostri obiettivi è necessario gestire al meglio il proprio budget e ingombro. Il numero di giochi che si trasportano ridurrà i movimenti nella fiera. Avrete bisogno di tornare al parcheggio per depositare i vostri acquisti in auto prima di tornare nella fiera alla ricerca del gioiello.

Essen The Game, questa è l'occasione di vivere e rivivere una folle giornata nel Regno dei Giochi.

Descrizione Materiale

Tabellone principale (fig. 1)

Sala Espositori (A): consiste in 60 stands (divisi in 5 zone di colori differenti), 2 entrate, un cortile centrale e la Galleria

Area pallet (B): zona intermedia tra il deposito e le sale espositive. I Giochi posizionati in questa zona consentono il mantenimento della mostra e saranno in vendita il prossimo turno.

Magazzino (C): zona dove sono stoccati i giochi che usciranno durante il gioco. Questo tracciato è diviso in 6 scatole, numerate da 2 a 7. L'orologio fra la scatola 4 e la scatola 5 indica il mezzogiorno. E' il momento in cui si calcola il punteggio intermedio.

Parcheggio (D): area di partenza dei giocatori e della folla. In questo settore si effettua anche il ritiro dei soldi e lo scarico dei giochi nella macchina.

Partenza Anticipata (E): alla fine del gioco, i primi due giocatori che finiscono i loro turni nel parcheggio possono evitare la congestione alla fine della fiera e guadagnare punti bonus.

Tracciato Azioni Personali (F): 8 spazi azione indicanti il numero di punti azione disponibili per ogni giocatore. Il simbolo del sacchetto sugli ultimi 6 cartoni indica il limite degli acquisti.

Spazio iniziale del segnalino azione (G)

Pre-ordine (H): ti permette di acquistare un gioco esaurito

Zona lista dei desideri (I): aree riservate alle carte comuni lista dei desideri

Tavolo conteggio lista dei desideri (J): sintesi dei punti vittoria ottenuti quando si conteggiano le carte lista dei desideri scartate alla fine del gioco. La lista dei desideri è la lista dei giochi che si vuole acquistare

Mazzo carte lista dei desideri (K): area riservata alle carte lista dei desideri non distribuite

Tracciato Popolarità (L): Indica il livello di popolarità dei 4 simboli dei giochi

Tavolo Punteggio (M): area riservata alle carte ranking (BoardGameGeek, TricTrac, e Fairplay magazin)

Tracciato segnapunti (N)

Dettaglio sala Esposizione (fig. 2)

Entrata (O): entrambe le entrate contano come uno spazio movimento. Per entrare o lasciare la stanza, è obbligatorio passare attraverso uno degli ingressi.

Cortile centrale (P): spazio che collega i due edifici delle sale espositive. Questo spazio conta nel calcolo dei movimenti. Qui si può anche mangiare qui. Il cortile centrale non comunica con l'esterno.

Galleria (Q): corridoio che collega le aree blu e viola. La Galleria è divisa in 2 spazi separati che contano nel calcolo dei movimenti. La Galleria non comunica con l'esterno

Stand (R): ogni stand è identificato dal logo dell'editore, dal numero di stand e dal colore di localizzazione.

Bagagliaio macchina personale

4 spazi dove i giochi possono essere depositati dopo l'azione di scarico



Titoli dei Giochi

Prezzi (S): prezzo di acquisto del gioco

Numero Stand (T): individua lo stand dell'editore nel padiglione espositivo.

Colore del tabellone (U): corrisponde all'area dove si trova lo stand dell'editore.

Simbolo popolarità (V): i giochi sono divisi in quattro simboli.



Bonus (W): punto/i vittoria aggiuntivi quando si acquista un gioco.



Carte Lista desideri/Carte Classifica/Tessere Ultimo Turno

Carte Lista desideri: 60 carte, ognuna delle quali rappresenta una tessera di gioco. Alla fine del gioco, le carte in proprio possesso danno dei punti vittoria se si avrà acquistato il gioco corrispondente.

Carte Classifica: 18 carte divise in due serie, le classifiche con il simbolo del mattino (☀️) e le classifiche con il simbolo del pomeriggio (🌅). Alla fine della mattina e alla fine della giornata i giochi acquistati daranno dei punti vittoria se il loro simbolo corrisponde alle carte classifica.

Tessere ultimo turno: Queste tessere danno un effetto speciale per l'ultimo turno



Gli effetti delle tessere ultimo turno sono:



Ogni gioco costa 10€ in meno al momento dell'acquisto (un gioco deve costare almeno 5€).



I giochi con il simbolo *meeple* danno 2PV quando vengono acquistati.



I giochi con il simbolo *dado* danno 2PV quando vengono acquistati.



I giochi con il simbolo *carte* danno 2PV quando vengono acquistati.



I giochi con il simbolo *clessidra* danno 2PV quando vengono acquistati.

Preparazione (fig. 3)

Date ad ogni giocatore il meeples, il gettone segnalino punteggio e il bagagliaio personale del proprio colore.

Ogni giocatore prende un gettone azione a sua scelta.

Date ad ogni giocatore 30€. Il denaro rimanente è messo di fianco al tabellone a formare la riserva.

Ogni giocatore mette il suo gettone sul punteggio "0" del tracciato segnapunti. **(1)**

Ogni giocatore mette il suo meeples sul parcheggio **(2)** e il gettone azione sullo spazio di partenza del tracciato azione. **(3)**

Mettete 4 tessere popolarità sul rosso "2" della fila dei tracciati popolarità. **(4)**

Mettete 2 gettoni folla sul parcheggio. **(5)**

Mescolate i 14 gettoni evento e metterli coperti sul lato del tabellone vicino allo spazio pallet.

Mescolate le 60 carte lista dei desideri e datene 7 ad ogni giocatore. Le carte restanti vengono messe nell'apposito spazio a formare il mazzo **(6)**. Ogni giocatore segretamente sceglie una carta tra le carte che ha ricevuto e poi passa le carte rimanenti alla sua sinistra. Eseguite questa operazione quattro volte in modo da restare con 4 carte lista dei desideri in mano. Queste 4 carte sono segrete e sono la lista dei desideri personale di partenza.

Le carte rimanenti vengono raccolte, ordinate per colore e posizionate scoperte sullo spazio riservato alle carte lista dei desideri comune **(7)**. Queste carte sono la lista dei desideri comune dei giocatori.

Per una partita a 2 giocatori fare riferimento alle varianti.

Separate le carte classifica della mattina  dalle carte classifica del pomeriggio 

Mescolate le carte con il simbolo della mattina e mettetele scoperte su ognuno dei 3 tavoli classifica **(8)**. Le restanti carte con il simbolo mattina sono rimosse dal gioco per questa partita. Mettere le carte con il simbolo pomeriggio a lato del tabellone. Verranno utilizzate alla fine del turno 4 dopo aver conteggiato le carte classifica con il simbolo mattina.

Mescolate le 60 tessere gioco coperte. Poi:

- Piazzate 6 tessere, coperte, su ciascuno dei 5 spazi (numerati da 2 a 6) nell'area di stoccaggio (30 tessere). **(9)**
- Piazzate a caso, coperta, su ciascuno dei 6 spazi dello spazio pallet (6 tessere). **(10)**
- Mettete le restanti 24 tessere coperte sullo stand dell'editore utilizzando il colore ed il numero dello stand come riferimento (24 tessere). **(11)**
- Mescolate le 5 tessere ultimo turno e piazzate casualmente una tessera, coperta, sullo spazio ultimo turno nel magazzino **(12)**. Le restanti tessere ultimo turno sono rimosse dal gioco per questa partita.

Personalizzate la popolarità generando eventi e spostando la folla seguendo la procedura descritta nei paragrafi 2, 3 e 4 della fase mantenimento della fiera.

Mescolate la carta Stampa con tutte le altre carte ingresso necessarie e distribuite una carta ad

ogni giocatore. Il giocatore che riceve la carta Stampa è il primo giocatore, quindi può iniziare le sue azioni del primo turno, esempio per 4 giocatori: 3 carte d'ingresso e 1 carta Stampa.

Ciclo (Flusso)

Un partita si gioca in 7 turni. Ogni turno si divide in 3 fasi:

A. Fase mantenimento dell'esposizione

1. Uscita
2. Popolarità
3. Eventi
4. Folla

B. Fase primo giocatore

C. Fase azioni giocatori

1. Movimento
2. Acquisto
3. Play-test
4. Scarico
5. Ritiro Contanti

Nota: alla fine del 4° turno si deve procedere al conteggio delle carte classifica del mattino (ved. pag. 5).

A. Mantenimento dell'Esposizione

1. Uscita dei giochi (dal secondo turno)

- Posizionate le 6 tessere giochi nella zona pallet (con i loro eventuali gettoni eventi) sullo stand dei rispettivi editori utilizzando il colore ed il numero dello stand come riferimento.
- Iniziando da destra (spazio 2) del magazzino prendete il primo mucchio disponibile e piazzate casualmente le 6 tessere, scoperte, sugli spazi del tracciato pallet.

2. Popolarità:

Personalizzate la popolarità dei giochi in base ai loro simboli:

- Il simbolo del gioco posizionato su "-1" si sposta indietro di uno spazio sul tracciato popolarità.
- I simboli dei giochi posizionati sui 3 simboli "+1" si sposta indietro di uno spazio sul tracciato popolarità.

Esempio: Il gioco di fronte al pallet "-1" ha il simbolo della clessidra. Pertanto, sul tracciato popolarità della clessidra si muove all'indietro di 1 spazio (in basso) La popolarità dei giochi con la clessidra è impostata a 1 per il turno

I giochi sui 3 "+1" hanno i simboli, carte, meeples e, meeples. Allo stesso modo il segnalino si sposta in avanti di 2 spazi (verso l'alto) sul tracciato popolarità dei meeples (per i 2 simboli meeples) e di 1 spazio (verso l'alto) per il segnalino sul tracciato popolarità delle carte.

I differenti livelli di popolarità dopo questa operazione indicano il livello di popolarità per il turno. I punti vittoria guadagnati durante un acquisto sarà calcolato utilizzando questa scaletta temporanea.



3. Eventi:

Prendete due gettoni evento e piazzateli collocarli in modo casuale, scoperti, sui giochi che si trovano sui pallet contrassegnati da "?". Questi eventi si applicheranno quando i giochi verranno acquistati nella sala espositiva.

I differenti eventi sono:

- **Buzz** (1x): bonus di 3 punti vittoria per l'acquisto del gioco.
- **Flop** (1x): 3 punti vittoria in meno per l'acquisto del gioco (con un minimo di 0).
- **Goodies** (3x): bonus di 1 punto vittoria per l'acquisto del gioco.
- **Discount** (3x): il gioco costa 10€ in meno per l'acquisto (con un minimo di 5€)
- **Sold out** (6x): il gioco è esaurito e può essere acquistato solo dai pre-ordini.

4. Folla:



Mettete i due gettoni folla sulle aree del padiglione espositivo abbinando le tessere al colore di entrambi i pallets della folla.

Se il colore delle due tessere è identico mettere il secondo gettone folla sullo spazio cortile centrale.

Esempio:

Entrambe le tessere posizionate di fronte al simbolo folla hanno rispettivamente bordi verde e viola.

Mettere i gettoni folla sulle aree verde e viola nel padiglione espositivo. Per questo turno i movimento all'interno di queste due aree costerà due azioni invece di una.

Nota: Se i bordi delle due tessere erano viola, il primo gettone folla sarebbe posizionato sulla zona viola e la seconda sul cortile centrale.



Ultimo turno:

La Fiera chiuderà presto le porte. La folla comincia a lasciare lo show per raggiungere la strada. All'inizio del turno 7, gestire l'esposizione come segue:

- Girare l'ultima tessera turno e applicare l'effetto al turno.
- Gli ultimi 6 giochi immessi sullo spazio pallet vengono piazzati nei rispettivi spazi espositivi.
- Non modificate la popolarità e non prendete gettoni eventi
- Entrambi i gettoni folla sono messi sui due ingressi

B. Primo Giocatore

All'inizio del gioco il primo giocatore è determinato dai biglietti d'ingresso. Il giocatore che riceve la carta Stampa inizia il gioco

Dal secondo turno, il giocatore con il carico minore (con più spazi azione liberi) riceve il gettone 1° giocatore. In caso di pareggio il giocatore con meno punti vittoria inizia per primo il nuovo turno. Se il pareggio persiste il giocatore con il carico minore alla sinistra del primo giocatore corrente diventa il nuovo primo giocatore. Se il primo giocatore è uno di questi, dà il segnalino primo giocatore al giocatore con il carico minore alla sua sinistra.

Ogni giocatore piazza il proprio segnalino azione sullo spazio di partenza del tracciato azioni individuali.

C. Fase Azioni giocatori

Il primo giocatore completa il suo turno. Poi, in senso orario, gli altri giocatori completano tutte le loro azioni. Quando tutti i giocatori hanno svolto le loro azioni il turno finisce. Iniziare poi il mantenimento del turno successivo.

All'inizio del gioco, ogni giocatore ha 8 spazi azione gratuiti (ogni spazio azione equivale ad un punto azione). Il numero dei punti azione disponibili varia durante il gioco a secondo del numero degli spazi disponibili liberi sul tracciato azione. Così ogni giocatore effettuerà una o più delle seguenti azioni, nell'ordine che preferisce. Per ogni punto azione il giocatore deve pagare, e muove il suo segnalino azione nel successivo spazio azione libero.

1. Movimento

Le mosse sono da uno spazio ad un altro, orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente su uno degli spazi adiacenti. Gli spazi sono: gli stands degli editori, il cortile centrale, i due spazi Galleria, entrambe e entrate e il parcheggio. Ogni mossa costa 1 punto azione. Ogni mossa di uno spazio in una zona affollata costa 2 punti azione.

Le mosse possono essere intervallate da altre azioni. Ad esempio è possibile passare da uno stand all'altro, fermarsi per comperare un gioco e poi riprendere il proprio movimento, fino a quando si hanno punti azioni disponibili per farli.

Il parcheggio è collegato da entrambi gli ingressi. Per un punto azione, è possibile muovere dal parcheggio all'entrata e viceversa.

Cortile: Quando si passa attraverso il cortile centrale, è possibile pagare 20€ per mangiare e recuperare una certa forza. Questa azione consente di spostare immediatamente il proprio segnalino azione di due spazi a ritroso sul proprio tracciato azioni. Si noti che con questo movimento il meeple azione può ritornare allo spazio iniziale (ma non superarlo). Inoltre questa azione può essere giocato solo una volta per turno a giocatore.

Esempio:

Sig Meeple decide di tornare nello spazio parcheggio per scaricare gli acquisti nel bagagliaio della sua auto. Il suo movimento da A a C gli costa 2 punti azione: Ha due possibili azioni:

1. Sig. Meeple (il giallo sul tracciato azione) non ha più soldi e vuole tornare appena possibile al parcheggio per prelevare denaro. Primo, passa attraverso uno spazio verde affollato (D), che costa due punti azione. Poi passa attraverso l'ingresso (E) per terminare il suo movimento nel parcheggio (F). Ognuno di questi movimenti è costato un punto azione. Per spostarsi da A a F, il Sig. MEEPLE ha utilizzato 6 punti azione (1+1+2+1+1). Può finalmente scaricare i giochi e prelevare soldi prima di tornare nella sala della fiera.

2. Sig. Meeple (il verde sul tracciato azione) decide di fermarsi nel cortile centrale per mangiare. Paga 20€ di modo che possa muovere il suo segnalino azione indietro di due spazi (meeple verde C). Ora, Sig. MEEPLE è in forma e pronto a partire. Il movimento dal cortile centrale al parcheggio gli costa 4 punti azione (folla+entrata+parcheggio). Per spostarsi da A a F, il Sig. MEEPLE ha usato 4 punti azione (1+1-2+2+1+1). Questa sosta nel cortile centrale gli ha permesso di avere 2 punti azione aggiuntivi in questo turno.



2. Acquisto

Per acquistare un gioco bisogna essere su una tessera desiderata e pagare il prezzo d'acquisto. Prendete la tessera e piazzatela su uno spazio libero del vostro tracciato azioni. Come promemoria è possibile mettere una tessera gioco solo sullo spazio azione contrassegnato con un sacchetto. La vostra borsa ragionevolmente non vi consente di portare contemporaneamente più di 6 giochi.

Per acquistare un gioco è necessario uno spazio azione libero (con un sacchetto) dove mettere la tessera. L'acquisto di un gioco non costa punti azione, ma blocca uno degli spazi azione, diminuendo la capacità d'azione di uno.. Questa perdita di spazio azione rappresenta un incremento del carico. Per recuperare tutte le proprie azioni si dovrà raggiungere il parcheggio e scaricare i propri acquisti nel bagagliaio della vettura.

Se si acquista un gioco abbinato ad una carta lista dei desideri comune, prendete la carta e aggiungetela alla vostra mano.



Giochi Esauriti:

Giochi esauriti: Per acquistare un gioco esaurito, è necessario utilizzare il proprio pre-ordine. Prendete il gettone evento esaurito dalla tessera che si sta comprando e piazzatelo sulla scatola sulla scatola pre-ordine del tracciato azioni individuali. Ogni giocatore può acquistare un solo gioco esaurito durante l'intera partita

Ogni gioco acquistato fa guadagnare immediatamente punti vittoria, calcolati come segue:

- La popolarità del gioco
- Il bonus potenziale* indicato sulla tessera del gioco
- Il bonus indicato dal gettone evento potenziale

(*a seconda del prezzo e dalla distanza fra lo stand dell'editore e il parcheggio, alcuni giochi producono punti vittoria quando vengono acquistati. Più il gioco è costoso, più è lontano dal parcheggio, più è difficile acquistare il gioco, così si guadagnano più punti di bonus).

Esempio:

Il Sig. Meeple ha appena comprato il "buzz dello show". Il gioco ha il simbolo della clessidra. È il momento di contare i punti vittoria:

- La popolarità dei giochi con la clessidra è 1
- Il gioco ha un bonus di 1 (in basso a sinistra sulla tessera)
- L'evento buzz offre un bonus eccezionale di 3

In totale il Sig MEEPLE ha appena totalità 5 punti vittoria che vengono aggiunti direttamente sul suo tracciato segnapunti.



3. Play-test

Durante il suo turno ed ovunque si trovi (padiglione espositivo, entrata, parcheggio, Galleria) un giocatore può testare e scoprire giochi. Per ogni gioco per cui si è eseguito un playtest, pescare due carte dal mazzo lista dei desideri. Tenere una carta a scelta e scartare l'altra. Se si esaurisce il mazzo della lista dei desideri durante il gioco, mescolare il mucchio degli scarti per formare un nuovo mazzo. Ogni playtest ad un gioco costa 1 punto azione e il segnalibro azione sul tracciato azione individuale è mosso avanti di uno spazio.

Come promemoria, le carte lista dei desideri in proprio possesso produrranno punti vittoria nel conteggio finale se si sono acquistati i giochi corrispondenti.

4. Scarico

Per depositare i propri acquisti nel bagagliaio dell'auto.

Il giocatore muove la tessera gioco nella sua borsa (gli spazi azione contrassegnati da una borsa) allo spazio bagagliaio corrispondente per ogni simbolo di gioco. Gli spazi azioni liberati in questo modo possono essere utilizzati immediatamente per eseguire nuove azioni.

5. Ritiro Contante

Quando un giocatore è nel parcheggio può ritirare denaro. I ritiri sono multipli di 50€. Ogni 50€ fa perdere 2 punti vittoria che vengono tolti immediatamente dal segnapunti. Il ritiro di denaro non fa spendere punti azione.

Un giocatore può prelevare tutti i soldi che vuole se li può pagare in punti vittoria. E' vietato scendere sotto lo 0 sul tracciato segnapunti.

Punteggio delle carte classifica della mattina



Alla fine del 4° turno si controllano le carte punteggio della classifica del mattino.

Ogni giocatore riceve 4 punti vittoria per ogni carta classifica di cui sono soddisfatti i requisiti.

Notare che lo stesso gioco può essere utilizzato per soddisfare diverse carte classifica. Una stessa carta classifica può essere conteggiata una sola volta per giocatore.

Sostituire poi le 3 carte classifica della mattina con 3 carte classifica del pomeriggio 🕒.

Esempio:

Fine della mattina, il Sig. Meeple prende una meritata pausa per fare l'inventario degli acquisti. Trai i giochi che ha scaricato nella sua autore i giochi che si porta nella sua borsa, il Sig. Meeple ha comprato 6 giochi con questi simboli: 3xMeeple, 2xclessidra e 1xcarte.

Confrontando i suoi acquisti alle classifiche provvisorie scopre quali giochi sono più popolari.

Con i suoi 3 x meeple e 2 x clessidre, il Sig.MEEPLE soddisfa le condizioni della prima e della terza carta ed ottiene quindi 8 punti vittoria:

- 4 per la prima carta classifica perché ha la combinazione di 3 meeple e 1 clessidra
- 4 per la terza carta classifica perché ha la combinazione di 2 meeple e 1 clessidra



Fine del Gioco e Punteggio Finale

Alla fine del 7 turno, l'esposizione si chiude. Ogni giocatore muove il suo meeple nel parcheggio e poi mette i suoi ultimi acquisti nel bagagliaio della sua auto.

Aggiungere ora i punti vittoria delle carte classifica del pomeriggio e delle carte lista dei desideri guadagnati durante il gioco.

Carte classifica del pomeriggio: applicare lo stesso modo utilizzato per le carte classifica della mattina, controllare i simboli delle carte classifica del pomeriggio per controllare tutte le condizioni. Si ottengono 8 punti vittoria per ogni condizione raggiunta.

Carte lista dei desideri: contare il numero di giochi acquistati per i quali si ha la carta lista dei desideri e riferirsi alla tabella conteggio della lista dei desideri. Più giochi si sono acquistati della lista dei desideri, più punti vittoria si riescono ad ottenere.

Wishlist	1-3	4-5	6-7	8	9	10
	5	10	15	20	25	30

Partenza Anticipata:

Ogni giocatore può decidere di lasciare la Fiera prima che chiuda per evitare la congestione del traffico. Se alla fine dell'ultimo turno un giocatore termina il tuo movimento nello spazio parcheggio mette il suo meeple sullo spazio partenza anticipata.

Il primo giocatore a lasciare l'esposizione in questo modo vince 6 punti vittoria e il secondo giocatore vince 3 punti vittoria. Gli altri giocatori non ricevono nessun bonus.

Non è obbligatorio completare l'ultimo turno sul parcheggio.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

In caso di pareggio il giocatore che ha acquistato più giochi della sua lista dei desideri vince. Se il pareggio persiste il giocatore con meno denaro rimasto vince (ritornare da Essen con del denaro è un peccato!)

Varianti

A. Partita a 2 giocatori

Giocare con le stesse regole appena descritte, con due eccezioni:

- Quando si prepara il gioco dopo aver distribuito le 7 carte a ciascun giocatore, scegliere segretamente due carte (invece di una) tre le carte che si ricevono. Passare le carte rimanenti all'avversario. Ripeterlo fino a tenere 4 carte lista dei desideri in mano. Le carte rimanenti vengono raccolte, ordinate per colore e messe a scoperte sugli spazi riservati alle carte lista dei desideri comune.
- Iniziando dal primo giocatore (ma prima della fase azione), ogni giocatore sceglie una tessera gioco dal padiglione espositivo e la elimina dal gioco. Non è possibile rimuovere una tessera sulla quale si trova il meeple iniziale di un giocatore.

B. Versione per famiglie

Rimuovere i gettoni folla e/o le carte classifica dal gioco. In quest'ultimo caso gli acquisti saranno diretti dalle carte lista dei desideri e dalla popolarità a fine gioco.

Geek Attitude Games desidera ringraziare:

I 60 Editori che hanno aderito ad **ESSEN The Game Spiel 2013**: 2F-Spiele, Artipia Games, Asmodée Editions, Asyncon Games, Bézier Games, Brain Games, Cranio Creations, Czech Games Edition, Days of Wonder, Deinko Games, Eagle Games, Editions du Matagot, Eggertspiele, Feuerland Spiele, Filosofia, Flatlined Games, Funforge, G3 Games, Galakta, Gen X Games, Gen42 Games, Gigamic, Giochix.it, Granna, Grosso Modo, Grublin Games, Hans im Glück, Helvetia Games, Homoludicus, Iello, Indie Boards and Cards, Jamoma Games, Jolly Thinkers, Kayal Games, Kosmos, LocWorks, Lookout Games, Ludonaute, MAGE Company, Mayfair Games, Mercury Games, NSKN Games, Oldchap Editions, PD-Verlag, Pearl Games, Placentia Games, Portal Games, Purple Games, RASS Games, Ravensburger, REBEL.pl, Repos Production, Sit Down!, Splotter Spellern, Treefrog Games, Vedra Games, What's your game?, Wonder Games, Z-Man Games, Zoch Verlag.

Hans im Glück per la gentile concessione di usare la forma originale del Meeple di Carcassone per **ESSEN The Game** e la Merz Verlag per l'uso dei colori dell'Internationale Spieletage per illustrare il logo di **ESSEN The Game**.

BoardGameGeek, Fairplay Magazin e TricTrac per la loro partecipazione.

Un ringraziamento speciale alle persone che hanno concesso di essere illustrate in copertina: Antoine Bauza, Bruno Cathala, Christophe Vain, Daniel Beaujon, François Romain, Friedmann Friese, Geeklette, Gus&Co, Lance Myxter, Les 4 AS, LudiGaume, Ludo le gars, Mr Phal & Dr Mops, Nicolas Boseret, Ryan Metzler, Simon-Pierre Breuil, Sönke Weidemann e Tom Werneck.

I traduttori e revisori del regolamento: Alexander Klatte, Andy Verduyze, Bart van Hoof, Cédric Menard, Christophe Vain & his wife, Cyril Le Bris, Dirk Schira, Els & Esmeralda Spellenmolen, Fabien Allois, Fred Coste, Frédéric Grosjean, Gaetan Plasse, Geoffroy Simon, Horst Sawroch, Isabel Widera, Jan Ostmann, Jean-Michel Auzias, Jennifer Myers, Jerry Elsmore, Karsten Hiddemann, Malte Frieg, Mark Pond, Manuel Julien, Mariska Burger-Kuiper, Mark Weyers, Nicki Peter Petrikowski, Nikki van Dam, Peer Lagerpusch, Philippe Tapimoket, Pieter Syroit, René Raps, Robér Boonmann, Ron Dijkstra, Sebastian Hoppenrath, Sébastien Hauguel, Stéphane Bassiaux e Stuart Alexander, Cédric Viguié, Dominique Wautier, Sébastien Gaillet, Eric Bette e Pierre Oprei per il loro aiuto.

Infine, Etienne, Fabrice & Fred vogliono esprimere il loro ringraziamento a tutte le persone che hanno incontrato durante questa indimenticabile avventura. Essi sapranno riconoscersi.

WWW.GEEKATTITUDEGAMES.COM



©2014, Geek Attitude Games sprl

Traduzione in italiano di: Alex "Olaf78" Pattori

Impaginazione di: Francesco "ZeroCool" Neri

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario