

REINER KNIZIA

traduzione italiana e impaginazione: Michele Mura – revisione: Riccardo Semino Favro
La Tana dei Goblin - www.goblins.net

PALAZZO

Firenze durante il 15° secolo. La città sta vivendo un periodo di espansione artistica, culturale e finanziaria. Inizia così la sfida tra gli architetti e gli ingegneri fiorentini per costruire i palazzi più imponenti.

Chi sarà il costruttore di maggior successo?

Chi otterrà il maggior numero di punti vittoria? Chi vincerà la partita?

OBIETTIVO

I **giocatori** svolgono il ruolo di maestri costruttori e cercano di costruire i palazzi di maggior valore. Durante ciascun turno un giocatore ha tre possibilità: ottenere denaro dai finanziatori, comprare oppure mettere all'asta i materiali di costruzione, impiegare il proprio turno nella ricostruzione dei palazzi per aumentarne il valore. Più è alto un palazzo, maggiore è il numero di finestre e porte che possiede e di conseguenza maggiore è il numero di punti vittoria che il suo costruttore guadagna.

Al termine della partita, il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore!

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- | | | |
|-----------|--------------------------------|--|
| 55 | carte denaro | (3 per ciascuno dei seguenti valori: 3, 4, 5, 6 e 7 in tre diverse valute; 10 certificati di valore 2) (pedina in legno) |
| 1 | maestro costruttore | |
| 8 | telai di cartone con | |
| 4 | cave | (tessere rettangolari) |
| 1 | magazzino materiali | (tessera quadrata) |
| 48 | tessere costruzione | (3 palazzi completi per ogni colore (5 piani) ciascuno con 1, 2 e 3 finestre per piano e 1 piano 3° per ogni colore con 1 finestra) (indicano la fine della partita) (simile ai certificati di valore 2) |
| 5 | tessere cavaliere | |
| 1 | certificato di valore 3 | |
| 4 | tessere riassuntive | (1 per giocatore; su ciascuna è raffigurato uno schema dei punti vittoria) |

La prima volta che giocate vi raccomandiamo di leggere con attenzione il regolamento dall'inizio alla fine. Il testo nelle colonne a destra è un breve riassunto delle regole per chi ha già giocato ma deve riacquisire padronanza del regolamento.

I giocatori cercano di costruire i palazzi di maggior valore (con il maggior numero di finestre)

Il giocatore con più punti vittoria alla fine della partita viene dichiarato vincitore



PREPARAZIONE

Piazzare il **magazzino materiali** al centro del tavolo. Piazzare **le 4 cave** intorno al magazzino materiali. Piazzare il **maestro costruttore** su una cava qualsiasi.

Dividere **le 48 tessere costruzione** in base al valore stampato sul dorso (I, II, e III), mescolare ciascun gruppo e piazzarli faccia in giù accanto al magazzino materiali e alle cave. Mescolare **le 5 tessere fine partita (il cavaliere)** insieme alle tessere costruzione del gruppo III e rimettere la pila coperta sul tavolo. Dalla pila I, pescare le prime 5 tessere e piazzarne quattro faccia in su sopra ciascuna cava ed una sopra il magazzino materiali.

Durante la partita i giocatori iniziano a pescare le tessere dalla pila I, quando termina pescano dalla pila II ed esaurita anche questa iniziano a pescare dalla pila III dove ci sono le 5 tessere fine partita. La partita si conclude quando viene pescata la quinta tessera cavaliere.

Piazzare il **certificato di valore 3** accanto al magazzino materiali e alle cave.

Mescolare **le 55 carte denaro** e piazzare il mazzo faccia in giù come riserva accanto al magazzino materiali e alle cave.

Ciascun giocatore pesca 4 carte denaro dal mazzo riserva e le conserva in mano senza mostrarle agli avversari.

Ogni giocatore inoltre riceve **una tessera riassuntiva** in modo da poter controllare durante la partita i punti vittoria guadagnati.

Prima di iniziare la prima partita, i giocatori dovrebbero familiarizzare con i seguenti importanti concetti.

Le 48 tessere costruzione

rappresentano tre diversi tipi di materiale (mattoni, arenaria e marmo) e su ciascuna di esse è presente da una a tre finestre oppure porte. *Attenzione: d'ora in avanti nelle regole verrà utilizzato il termine finestre per indicare sia le finestre che le porte.* Ci sono tessere costruzione per cinque diversi piani (il numero da 1 a 5 che appare sul bordo destro di ciascuna tessera), dal piano terra (= 1) al tetto (= 5). Tramite queste tessere i giocatori costruiscono palazzi che permettono loro di ottenere punti vittoria a fine partita. Maggiore è il numero di finestre che possiede un palazzo, maggiore è il numero di punti vittoria che il suo costruttore guadagna.

Le regole di costruzione:

- 1) Partendo dal basso verso l'alto, il numero dei piani con cui viene costruito un palazzo deve essere crescente. *Per esempio 1, 2 e 3, ma non 3, 1, 2.*
È possibile saltare un piano, anche il piano terra. *Per esempio 2, 4, 5 oppure 1, 3.*
- 2) Nessun palazzo può essere costruito utilizzando due volte lo stesso numero di piano. *Per esempio 2, 4, 4, 5 non è ammesso.*
- 3) Un palazzo può essere costruito utilizzando diversi materiali di costruzione. *Per esempio 2-mattoni, 3-marmo, 5-arenaria.*
Tuttavia un palazzo costruito interamente con lo stesso materiale vale più punti vittoria.
- 4) Il numero di finestre per piano può variare da un piano all'altro.

I giocatori dispongono il materiale di gioco secondo il seguente schema



Ciascun giocatore riceve **4 carte denaro** ed una **tessera riassuntiva**

Tessere costruzione: **3 diversi materiali**, da **1 a 3 finestre**, **5 piani**

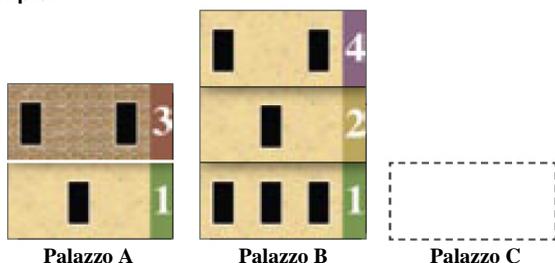


Requisiti di un palazzo:

- **piani crescenti**
- **non sono ammessi due piani uguali**
- **possibilità di usare materiali diversi**
- **il numero delle finestre può variare**

- 5) Un giocatore può piazzare normalmente una tessera costruzione sopra un'altra già costruita. Se un giocatore desidera invece "inserire" una tessera sotto un'altra tessera già costruita, può farlo soltanto utilizzando l'opzione "ricostruzione tessere" (vedere pagina 7).
Per esempio, se il piano 1 e il 3 sono già stati costruiti, un giocatore può soltanto aggiungere il piano 4 e il 5. Se, tuttavia, il giocatore desidera inserire il piano 2 tra il piano 1 e il 3, deve utilizzare l'opzione "ricostruzione tessere".
- 6) Ciascun giocatore può iniziare a costruire un qualsiasi numero di palazzi. Tuttavia, a fine partita, ciascun palazzo costituito da un solo piano, riduce il punteggio finale del giocatore di 5 punti!
- 7) Quando un giocatore compra una tessera oppure se l'aggiudica ad un'asta, deve *immediatamente* costruirla. Tuttavia, anziché costruirla, può rimetterla dentro la scatola a faccia in giù eliminandola quindi dalla partita (questa opzione può rivelarsi molto utile verso la fine della partita per evitare punti penalità).
- 8) I giocatori possono cambiare le tessere già costruite soltanto utilizzando l'opzione "ricostruzione tessere".

Esempio:



Francesca possiede due palazzi già costruiti (A & B) e ha acquisito le 3 tessere costruzione mostrate nel riquadro a destra.

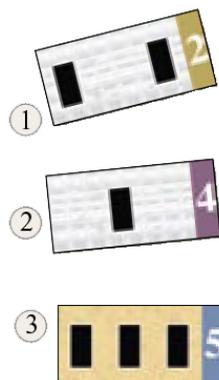
Francesca non può aggiungere la tessera costruzione ① in cima al Palazzo A (poiché violerebbe la regola 1: 1/3/2 non è consentito). Non può neppure inserire direttamente la tessera nel Palazzo A tra i piani 1 e 3. Francesca può invece utilizzare la tessera ① per iniziare la costruzione di un nuovo palazzo (in questo caso il Palazzo C) ed in un turno successivo utilizzare l'opzione "ricostruzione tessere" per inserire la tessera nel Palazzo A.

Non può neppure aggiungere la tessera costruzione ① sul Palazzo B poiché il piano 2 è già presente nel palazzo (regola di costruzione 2: un palazzo non può contenere due piani con lo stesso numero).

Francesca può aggiungere la tessera costruzione ② direttamente sul Palazzo A. Diversamente non può aggiungerla sul Palazzo B per la regola di costruzione 2. Potrebbe aggiungere la tessera anche sul Palazzo C (= tessera costruzione ①), ma a questo punto non sarebbe più in grado di potere inserire la tessera ① nel Palazzo A utilizzando l'opzione "ricostruzione tessere", come pianificato in precedenza.

Francesca può aggiungere la tessera costruzione ③ su uno qualsiasi dei tre palazzi (Palazzo A, Palazzo B o Palazzo C), ma la mossa migliore sarebbe quella di piazzarla sul Palazzo B poiché questo ultimo sarebbe costituito da tessere dello stesso materiale.

- si costruisce soltanto sopra tessere già costruite (oppure "ricostruzione tessere")
- più palazzi per ciascun giocatore
- i giocatori devono costruire immediatamente le tessere acquisite (oppure scartarle)



Le 55 carte denaro

mostrano tre diversi tipi di valuta, riconoscibile dal tipo di monete e dal diverso colore dello sfondo delle carte. Per ogni valuta ci sono tre carte con i seguenti valori: 3, 4, 5, 6 e 7.

Inoltre ci sono 10 carte certificato di valore 2 con valuta neutrale le quali possono essere utilizzate come jolly insieme a qualsiasi altra valuta.

Ogni volta che durante la partita, un giocatore deve effettuare un pagamento, può utilizzare soltanto carte di una valuta e/o un qualsiasi numero di certificati (jolly).



Ecezione: Esattamente 3 carte dello stesso valore e appartenenti a tutte e tre le diverse valute, oppure esattamente tre certificati di valore 2, rappresentano un pagamento di valore 15 (indipendentemente dalla somma dei singoli valori delle carte). In ogni caso, affinché abbiano un valore di 15, le tre carte devono essere giocate insieme come un gruppo.

Un giocatore può giocare un qualunque numero di gruppi insieme a un qualunque numero di certificati ed un qualunque numero di carte denaro di una valuta (vedere anche l'esempio a pag. 6).



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

I giocatori decidono chi tra loro inizia la partita. Lo svolgimento prosegue quindi in senso orario. Durante il proprio turno, ciascun giocatore, deve eseguire una delle seguenti tre azioni:

- prendere denaro
- comprare o mettere all'asta tessere costruzione
- ricostruire tessere

➤ Prendere denaro

Quando un giocatore decide di eseguire questa azione, pesca dal mazzo delle carte denaro un numero di carte pari al numero di giocatori *più uno* (ad esempio, con 3 giocatori si pescano 4 carte) e le dispone faccia in su sopra il tavolo. Successivamente egli sceglie due di queste carte e le aggiunge alla propria mano. Tutti gli altri giocatori, partendo dal giocatore di turno e proseguendo in senso orario, pescano una carta denaro a testa e l'aggiungono alla propria mano. In questo modo termina l'azione del giocatore corrente.

Nota:

- Quando si esaurisce il mazzo delle carte denaro, gli scarti vengono rimescolati e si crea un nuovo mazzo da cui pescare.

3 valute, ciascuna delle quali con 3 carte dei seguenti valori: 3, 4, 5, 6 e 7

10 certificati di valore 2 (= Jolly)

Quando un giocatore deve pagare può utilizzare soltanto una valuta (+ Jolly)

3 carte giocate insieme dello stesso valore e di tutte e 3 le valute diverse, rappresentano un pagamento di valore 15 (anche 3 certificati di valore 2 giocati insieme valgono 15)

Durante il proprio turno un giocatore deve:

- prendere denaro
- comprare/mettere all'asta tessere costruzione
- ricostruire tessere

➤ prendere denaro

Il giocatore pesca una carta in più rispetto al numero di giocatori; egli prende 2 carte e tutti gli altri ne prendono una ciascuno

- Non c'è limite di soldi; un giocatore può avere quante carte denaro vuole.
- Se non dovessero esserci carte denaro a sufficienza (inclusi gli scarti), per consentire il completamento dell'azione, un giocatore non può scegliere di eseguire questa azione.

➤ **Comprare o mettere all'asta tessere costruzione**

Quando un giocatore decide di eseguire questa azione, egli pesca le prime due tessere costruzione dalla pila corrente. La prima tessera viene *sempre* piazzata a faccia in su sopra il *magazzino materiali*. La seconda tessera viene invece piazzata a faccia in su sopra una delle *cave*. Come viene scelta la *cava* su cui piazzare la seconda tessera? La *cava* su cui si trova il maestro costruttore viene considerata la cava numero zero e le altre *cave* vengono numerate da 1 a 3 procedendo in senso orario a partire dalla numero zero. La seconda tessera viene piazzata sulla *cava* il cui numero coincide con il numero di finestre presenti sulla tessera stessa. Subito *dopo* aver piazzato le due tessere, il giocatore decide se comprare tessere costruzione oppure se *metterle all'asta*. Il giocatore è *obbligato* a scegliere un'opzione!



➤ **a) Comprare tessere**

Un giocatore può comprare tessere soltanto dal magazzino materiali; le tessere che si trovano sulle cave possono *soltanto* essere messe all'asta. Il giocatore *deve* comprare almeno 1 tessera e può comprarne *al massimo* 2. Il prezzo di ciascuna tessera costruzione presente nel magazzino materiali viene calcolato nel seguente modo:

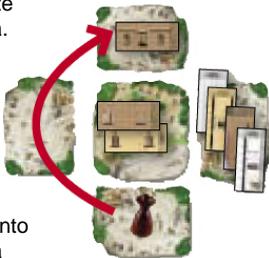
10 meno il numero di tessere costruzione presenti nel magazzino materiali prima dell'acquisto

Nota: quando un giocatore compra 2 tessere non le compra singolarmente, ma *insieme*. Il giocatore somma il prezzo delle due tessere e paga la *somma totale* scartando il corretto numero di carte denaro della *stessa* valuta (insieme a eventuali gruppi e jolly). È possibile pagare una cifra superiore a quella necessaria ma non si riceve alcun resto in cambio (*vedere l'esempio a destra*).

Dopo aver comprato e successivamente costruito, l'azione del giocatore termina.

➤ **b) Mettere all'asta tessere**

Quando un giocatore decide di mettere all'asta le tessere, per prima cosa sposta la pedina del maestro costruttore in senso *orario* verso la prima *cava* sulla quale si trova almeno una tessera. A questo punto tutte le tessere che si trovano su quella *cava* vengono messe all'asta. Inizia il giocatore di turno che piazza la carte certificato da tre davanti a sé e questa è automaticamente la sua prima offerta*.

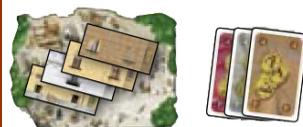


➤ **comprare/mettere all'asta tessere costruzione**

Pescare 2 tessere: piazzare la prima sul magazzino materiali e la seconda sulla cava corrispondente

Piazzare una tessera costruzione con 1 finestra sulla cava ①; piazzare una tessera con 2 finestre sulla cava ②; e piazzare una tessera con 3 finestre sulla cava ③.

Comprare:
1 oppure 2 tessere dal magazzino materiali al prezzo di 10 meno il numero di tessere presenti



Esempio: ciascuna delle 4 tessere costa 10 - 4 = 6. Il giocatore compra due tessere e paga 15 anziché la cifra richiesta pari a 12.

Asta:

Innanzitutto il giocatore di turno sposta la pedina del maestro costruttore sulla cava successiva

** Il certificato di valore 3 è a tutti gli effetti valuta neutrale. Alla sua prossima offerta, il giocatore può offrire quante carte - vedi regole - desidera.*

L'asta prosegue in senso orario. Ciascun giocatore, durante il proprio turno, può passare o lanciare un'offerta (la prima volta) o rilanciare e aggiungere denaro alla sua offerta/e precedente/i. Quando un giocatore lancia un'offerta, piazza il denaro sul tavolo davanti a sé. L'offerta di un giocatore deve essere sempre superiore al valore dell'ultima offerta lanciata. L'offerta di un giocatore può essere una qualsiasi combinazione valida di carte denaro provenienti dalla sua mano, inclusi gruppi e jolly. Naturalmente, se l'offerta precedente includeva carte denaro, il denaro aggiunto successivamente deve sempre essere della stessa valuta. Quando un giocatore passa, riprende in mano tutte le carte denaro offerte fino a quel momento.

Esempio: È il turno di Arianna che decide di mettere all'asta alcune tessere costruzione. Arianna, come da regolamento, apre l'asta con il certificato di valore 3. Le carte denaro che ha in mano sono le 8 mostrate nel riquadro a destra. Quando è il suo turno, l'ultima offerta è pari a 15. Arianna aggiunge il gruppo di tre 4 (per un valore di 15) e la sua offerta totale sale a 18. Al suo terzo turno, l'ultima offerta è pari a 25. Questa volta ha due possibilità: giocare il gruppo dei certificati di valore 2 ($15 + 18 = 33$) oppure il 6 grigio e un certificato di valore 2 ($6 + 2 + 18 = 26$) per poter conservare i 2 certificati per la successiva asta. Arianna sceglie la seconda opzione, ma il suo avversario continua a rilanciare e l'ultima offerta arriva a 31. Arianna non può più aggiungere i 2 certificati per ottenere un gruppo e decide di passare. Riprende in mano tutte le sue carte denaro e rimette il certificato di valore 3 accanto al magazzino dei materiali e le cave.

Quando un giocatore decide di passare, non può più lanciare offerte per l'asta in corso. Quando tutti i giocatori meno uno decidono di passare, l'asta termina e l'ultimo giocatore che non ha ancora passato si aggiudica l'asta. Il vincitore dell'asta piazza *tutte* le carte denaro offerte negli scarti (*faccia in su accanto al mazzo di gioco*), prende tutte le tessere costruzione messe all'asta dalla cava corrispondente e le utilizza per costruire i suoi palazzi secondo le regole citate in precedenza. Il giocatore che ha aperto l'asta rimette il certificato di valore 3 accanto al magazzino materiali e le **cave**.

Eccezione: se sulla cava con il maestro costruttore ci sono quattro o più tessere costruzione, *non* vengono messe all'asta, ma vengono invece distribuite in questo modo: il giocatore di turno prende *una* di queste tessere e la utilizza per costruire i suoi palazzi. Successivamente, procedendo in senso orario, gli avversari prendono ciascuno *una* tessera e la utilizzano per costruire. Dopo che ogni giocatore ha pescato *una* tessera costruzione, i giocatori prendono le restanti tessere presenti sulla cava e le scartano faccia in giù dentro la scatola (*queste tessere sono fuori dalla partita e non possono più essere utilizzate o guardate*).

Esempio: in una partita a 3 giocatori, ci sono 5 tessere costruzione sulla cava con il maestro costruttore. Procedendo in senso orario, ciascun giocatore prende 1 tessera e la costruisce. Le restanti 2 tessere costruzione vengono rimesse nella scatola a faccia in giù.

Dopo l'asta e la costruzione (o la distribuzione delle tessere in caso di 4 o più tessere sulla **cava** con il maestro costruttore), il turno del giocatore finisce e la partita prosegue con il giocatore successivo (*In questo caso sempre colui che si trova a sinistra del giocatore che ha comprato oppure aperto l'asta*).

Il giocatore di turno apre l'asta prendendo il certificato di valore 3 e piazzandolo sul tavolo davanti a sé come offerta iniziale



Il vincitore dell'asta paga le carte denaro offerte, prende le tessere e le utilizza per costruire i palazzi

Eccezione: quando ci sono 4 o più tessere sulla cava con il maestro costruttore, non avviene l'asta. Ciascun giocatore, a turno, prende 1 tessera e la utilizza per costruire. Le tessere restanti vengono rimesse nella scatola del gioco

➤ Ricostruzione tessere

Quando un giocatore decide di eseguire questa azione può ricostruire una delle sue tessere già costruite. Questa operazione costa una carta denaro qualsiasi, che il giocatore prende dalla sua mano e piazza a faccia in su nel mazzo degli scarti. Se un giocatore non possiede denaro, non può scegliere questa azione.

Quando un giocatore sceglie di ricostruire, può effettuare uno dei seguenti tre tipi di ricostruzione:

- rimuovere una tessera costruzione (un numero di piano qualsiasi) da uno dei suoi palazzi e iniziare la costruzione di un nuovo palazzo;
- piazzare una tessera costruzione *singola* (ovvero una tessera che da sola forma un palazzo) in un palazzo già costruito (sia tra due tessere già costruite sia alla base di un palazzo);
- rimuovere una tessera costruzione *singola* (ovvero una tessera che da sola forma un palazzo) dalla partita (viene rimessa nella scatola a faccia in giù).

(Nota: un giocatore non può rimuovere una tessera da un primo palazzo e piazzarla direttamente in un secondo palazzo! Tuttavia un giocatore può utilizzare un'azione ricostruzione per rimuovere la tessera dal primo palazzo e utilizzare, al turno successivo, una seconda azione ricostruzione per piazzarla nel secondo palazzo)

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

Nella pila numero III delle tessere costruzione si trovano mescolate **le cinque tessere di fine partita (il cavaliere)**. (Queste tessere annunciano l'arrivo di colui che farà da giudice e deciderà il vincitore della competizione)

Quando un giocatore decide di eseguire la seconda azione, pesca le prime due tessere dalla pila corrente e le piazza sempre scoperte nel *magazzino materiali* e in una delle **cave**. Quando invece un giocatore pesca una delle tessere finali, la piazza faccia in su accanto al *magazzino materiali* e le **cave**. Il giocatore che pesca una di queste tessere non ne pesca un'altra in sostituzione. Quando viene pescata la quinta tessera fine partita, il gioco termina *immediatamente* e non può più essere eseguita *alcuna* azione.

Nota: se anche dopo aver pescato le prime due tessere dalla pila corrente, si dovesse verificare il caso raro in cui non siano presenti tessere sulle cave, il giocatore di turno può comunque decidere di eseguire un'asta senza tessere costruzione in palio e quindi il turno del giocatore si concluderebbe senza che accadesse niente di fatto.

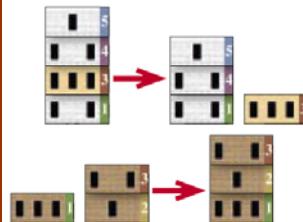
Infine i giocatori calcolano quanti punti vittoria (PV) hanno ottenuto per i loro palazzi. Per ciascun palazzo ogni giocatore ottiene:

- con 1 piano: *meno* 5 PV
- con 2 piani: 0 PV
- con 3 piani: il numero totale di finestre
- con 4 piani: il numero totale di finestre + 3
- con 5 piani: il numero totale di finestre + 6

(vedere l'esempio a pagina 8)

➤ ricostruzione tessere

Piazzare una tessera fuori da un palazzo, dentro un palazzo oppure scartarla del tutto



Quando viene pescata la quinta tessera cavaliere, la partita termina

I giocatori calcolano i loro PV:

- 1 piano: - 5 PV
- 2 piani: 0 PV
- 3 piani: numero delle finestre
- 4 piani: numero delle finestre + 3
- 5 piani: numero delle finestre + 6

I giocatori possono ottenere punti vittoria extra per i palazzi che sono stati costruiti utilizzando sempre lo stesso materiale. Un palazzo con questa caratteristica e che ha un'altezza minima, permette al proprietario di guadagnare i seguenti punti bonus:

- 1 oppure 2 piani: + 0 PV
- 3 oppure 4 piani: + 3 PV
- 5 piani: + 6 PV

(vedere l'esempio seguente)

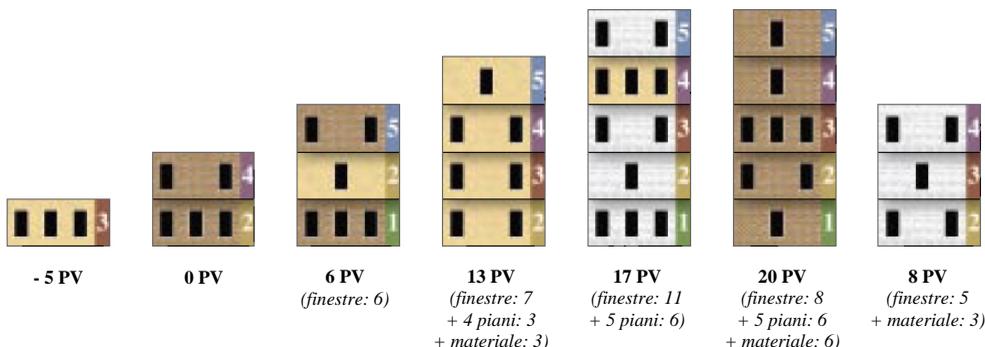
Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti vittoria. Se più giocatori si trovano in parità, vince chi tra loro possiede il maggiore valore in carte denaro calcolato come se si trattasse di un normale pagamento (*soltanto una valuta + jolly + gruppi*).

Un palazzo costruito tutto con lo stesso materiale permette di guadagnare un bonus:

- 1 / 2 piani: + 0 PV
- 3 / 4 piani: + 3 PV
- 5 piani: + 6 PV

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince la partita

Esempio di calcolo di un punteggio:



Suggerimento: Se il giocatore avesse usato un turno per ricostruire la tessera singola nel palazzo di 2 piani avrebbe guadagnato 13 PV: + 8 PV anziché - 5 PV.

L'autore desidera ringraziare tutti i vari collaudatori per il loro aiuto durante lo sviluppo di questo gioco, specialmente Dagmar & Ferdinand De Cassan, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Ralph Knoll, Belma Kusturica-Zrno, Martina & Peter Novak, Alexandra Siegel, Christoph Vavru e Valentin Zrno.

L'editore ringrazia i seguenti collaudatori per il loro aiuto: Christine & Peter Dürdoth, Karin & Wolfgang Geistanger, Dieter Habelitz, Markus Huber, Sybille & Michael Jüthner, Miriam & Peter Linner, Dominik Wagner e i club di gioco di Grassau e Rosenheim.

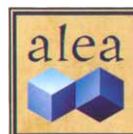
Commenti, domande o suggerimenti? Contattateci ai seguenti indirizzi:

alea | Postfach 1150 | D-83233 Bernau am Chiemsee
 Telefono: 08051 – 970720 | Fax: 08051 – 970722
 E-mail: info@aleaspiele.de

Distr. CH: Carlit + Ravensburger | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos

Traduzione italiana curata da Michele "Fava" Mura – (michelemura@libero.it)
 Revisione curata da Riccardo Semino Favro "Racca" – (scracca@fastwebnet.it)
 La Tana dei Goblin (www.goblins.net)

© 2004 Reiner Knizia
 © 2005 Ravensburger Spieleverlag



224775