

Vikings

Michael Kiesling

I giocatori comandano piccoli gruppi di vichinghi nella esplorazione delle isole vicino alla loro patria. Una volta scoperte, artigiani e nobili decidono in quali isole costruire le proprie case. Per proteggere dagli attacchi queste isole appena scoperte, i giocatori possono frapporre dei guerrieri vichinghi contro le navi in avvicinamento, così possono guadagnare anche fama e oro. Dopo 6 round di gioco il leader di maggior successo vince.

Contenuto

- 1 **Tabellone di gioco** con la ruota (istruzioni d'assemblaggio a pagina 6)
- 8 **segnalini giocatore** (2 avorio, arancio, marroncino e marrone)
- 1 **Segnalino Primo giocatore**
- 4 **basi giocatore (patria)**



- 45 **Monete**
10 di valore 10
15 di valore 5
20 di valore 1



- 1 **Sacchetto di tela** (per contenere i vichinghi)



- 4 **sommari** (per i punti)



- 78 **Vichinghi** (13 per ogni colore: **blu=pescatore**, **giallo=orafo**, **verde=esploratore**, **rosso=nobile**, **nero=guerriero**, **grigio=marinaio**).



Fronte Retro

- 76 **tessere** (62 tessere isola e 14 tessere navi) fra cui 4 tessere iniziali con la grafica del dorso differente.



- 25 **tessere speciali** per la "versione avanzata" (regole su pagine extra)



Retro

- Questo Regolamento
- Pagina extra con le regole avanzate.

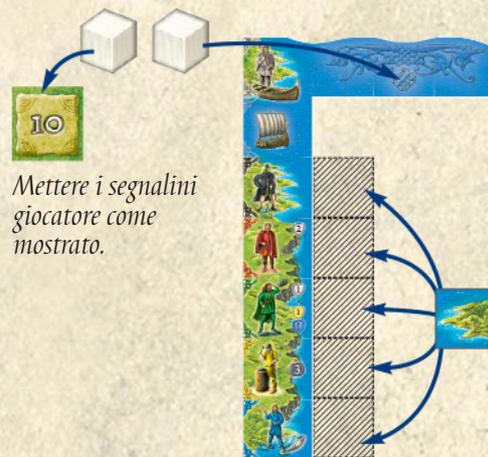
Preparazione

Ogni giocatore prende e mette nella sua area di gioco (di fronte a lui sul tavolo):

- 1 **base giocatore**, che è la sua patria. Questa serve come punto di partenza per il giocatore.
- 2 **segnalini giocatore**. Ogni giocatore ne piazza uno sullo spazio 10 del tracciato segnapunti e uno sulla propria patria per mostrare il proprio colore.
- 1 **tessera iniziale**. La tessera iniziale di ogni giocatore sarà aggiunta ad ogni patria durante il primo turno di ciascuno. Con meno di 4 giocatori le rimanenti tessere iniziali non verranno utilizzate.
- Con 2 giocatori: 30 monete d'oro; con 3 giocatori: 25 monete d'oro; con 4 giocatori: 20 monete d'oro.
- 1 **sommario per i punti**.

In aggiunta:

- Posizionare il **tabellone** di gioco, con la ruota fissata, al centro del tavolo. Il tabellone ha gli **spazi** per le tessere e per le tessere speciali; ha la **ruota**, con gli spazi per le tessere e per i vichinghi vicini ad essa ed ha il **tracciato segnapunti** per segnare i punti vittoria dei giocatori.
- Mescolare le rimanenti **72 tessere** a faccia in giù e metterle (sempre coperte) in **6 pile da 12 tessere ognuna**. Quindi posizionare le 6 pile coperte sugli appositi 6 spazi del tabellone.
- Mettere le **monete** restanti vicino al tabellone a formare la banca.
- Mettere tutti i **78 vichinghi** nel **sacchetto** di tela e mischiarli accuratamente.
- I giocatori decidono il **giocatore iniziale** che prende il segnalino giocatore iniziale e lo mette nella sua area di gioco vicino alla sua patria.



Mettere i segnalini giocatore come mostrato.

Possibili posizionamenti per la tessera iniziale.



Spazi per le 6 pile coperte di tessere con i simboli per i punteggi.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge su **6 turni**; in ognuno è usata una delle 6 pile di tessere coperte (a partire da sinistra fino a destra degli spazi (vedi figura a pagina 2)). All'inizio di ogni turno i giocatori **propongono 12 offerte** con 12 vichinghi (vedere "un'offerta completa" nella figura a destra). Prima di tutto il giocatore iniziale prende la prima pila di tessere disponibile dal tabellone (da sinistra a destra) e posiziona le tessere scoperte sui 12 spazi della ruota.

Piazza le tessere attorno alla ruota come segue:

- Se la prima tessera scoperta è un'isola viene messa sullo spazio di valore 0. Le tessere isola successive vengono messe sugli spazi sempre più costosi (ad esempio 1, poi 2, poi 3 e così via).
- Se la prima tessera scoperta è una nave viene messa sullo spazio di valore 11. Le tessere nave successive sono messe in spazi sempre meno costosi (ad esempio 10, poi 9, poi 8 e così via).

Poi il giocatore iniziale pesca 12 Vichinghi dal sacchetto e li ordina per colore. Mette quindi i 12 Vichinghi negli spazi previsti attorno alla ruota, uno per ogni spazio. Comincia a posizzarli partendo dallo zero andando in senso orario fino all'11, mettendo tutti quelli di un solo colore, prima di passare al colore successivo. I vichinghi vengono posizionati sempre in questo ordine: prima tutti i **pescatori blu**, poi tutti gli **orefici gialli**, poi tutti gli **esploratori verdi**, poi tutti i **nobili rossi**, poi tutti i **guerrieri neri** e alla fine tutti i marinai grigi. Se non ci sono Vichinghi di un colore, quest'ultimo si salta.

In senso orario i giocatori, a turno, acquistano tessere (isola o nave) e Vichinghi; un **set (1 tessera e il Vichingo corrispondente)** per volta. Dopo aver acquistato un set il giocatore posiziona **immediatamente** la tessera e il vichingo sulla propria patria. Quando tutte le 12 tessere e tutti i 12 Vichinghi sono stati presi, il turno si conclude con un punteggio. Dipende dal turno:

- Dopo il 1-, 3- e 5- turno c'è un piccolo conteggio degli orafi (gialli).
- Dopo il 2-, 4- e 6- turno c'è un grande conteggio (tutti, a parte il pescatore blu).
- Dopo il 6- turno c'è anche un conteggio finale (bonus speciali).

COMPRIARE SET (TESSERA E VICHINGO)

Nel proprio turno (cominciando dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario) ogni giocatore **deve** pagare per comprare 1 set (tessera e Vichingo). Il giocatore paga il costo (in monete d'oro) mostrato accanto al set sulla ruota (0-11). Il giocatore immediatamente aggiunge la tessera e il Vichingo alla propria patria (vedere pagina 3) Questo continua fino a che tutti e 12 i set sono stati comprati (ad esempio: con 4 giocatori ogni giocatore acquista **esattamente** 3 set).

- Un giocatore può acquistare il set dello spazio 0 sulla ruota quando il Vichingo che c'è è l'unico di quel colore rimasto (vedere figura 1). Fatta eccezione per questa restrizione un giocatore può comperare ogni set che può permettersi.

(Vedere l'esempio offerta completa: il giocatore potrebbe, per esempio, comperare un set con un guerriero per 8 monete d'oro o un pescatore per 1 moneta d'oro o ogni altro set, eccetto il pescatore per 0 monete d'oro).

- Nel proprio turno un giocatore deve sempre prendere un set Vichingo/tessera. Se un giocatore non ha monete o monete insufficienti per comprare il set meno costoso, deve prendere il set a 0, anche se questo infrange la regola precedentemente spiegata riguardante prendere il set da 0.
- Un giocatore può in qualsiasi momento scambiare punti vittoria per monete, alla pari (1 punto vittoria per 1 moneta d'oro). Il giocatore muove immediatamente il segna punti indietro di 1 spazio per ogni moneta che ha preso. Il giocatore non può però muovere il proprio segnapunti sotto lo 0. Così un giocatore non potrà mai avere punti vittoria negativi da scambiare con monete. Un giocatore non è mai obbligato a scambiare i suoi punti vittoria per monete d'oro per non prendere il set da 0 sulla ruota.

MUOVERE LA RUOTA

Dopo che un giocatore ha comperato un set, se non c'è un set da 0 (il giocatore ha appena acquistato il set da 0), muovere la ruota in senso orario fino a raggiungere il primo set sulla ruota (vedere figura 2). Così tutti i set ancora disponibili sulla ruota sono a prezzo ridotto.



Le tessere più a sinistra sono prese e posizionate sugli spazi attorno alla ruota.



La sequenza dei colori per posizionare i Vichinghi.

Esempio: offerta completa (nessun esploratore è stato pescato dal sacchetto).



Esempio di acquisto a 0: prima che un giocatore possa acquistare il set con il **pescatore** a 0 i 2 set di pescatori a 1 e 2 devono essere presi (l'ordine cui sono presi non è importante).



Simbolo piccolo conteggio.



Simbolo grande conteggio.



Simbolo conteggio finale.

Esempio muovere la ruota:



(figura 1) l'ultimo pescatore in corrispondenza dello 0 è stato preso. Non ci sono ora set in corrispondenza dello 0 sulla ruota.

(figura 2) Il giocatore gira la ruota in senso orario fino a che lo 0 è in corrispondenza del primo set trovato. Qui un Vichingo giallo.



Piazzamento Tessera Vichingo

LE DIFFERENTI RIGHE

La patria del giocatore è la sua base dove vengono posizionate le tessere e i Vichinghi. Tutte le tessere acquistate devono essere posizionate adiacenti o alla base o a tessere già acquistate. Tutti i Vichinghi acquistati devono essere posizionati o sulla base o sulle tessere acquistate. Ogni base ha una riga per ogni tipo: **nave**, **guerriero**, **nobile**, **esploratore**, **orefice** e **pescatore**. In ogni riga un giocatore può mettere un numero qualsiasi di tessere.

POSIZIONARE UNA TESSERA

In ogni turno un giocatore acquista 1 set che deve immediatamente piazzare sulla sua area di gioco o unirlo alla propria patria.



Quando si acquista una **tessera nave**, bisogna metterla nella prima riga:

- La prima nave acquistata può essere piazzata in una delle prime 3 caselle della riga della nave. Le navi future devono sempre essere messe adiacenti ad altre navi. Le navi non possono essere messe nella casella 4 fino a che le caselle 1-2 e 3 non sono piene di navi.



Quando un giocatore acquista una **tessera isola**, deve metterla in una delle cinque righe restanti della propria patria, rispettando le seguenti regole:

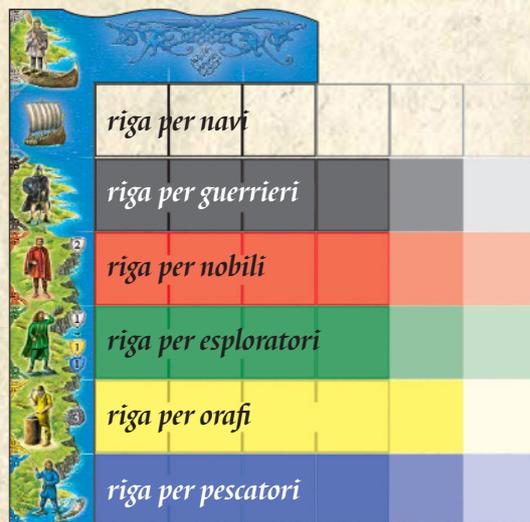
- Quando si posiziona una tessera isola il giocatore deve metterla di modo che almeno uno dei suoi lati tocchi quello di un'altra isola o della base (il toccare in diagonale non soddisfa questa regola);
- Tutte le tessere isola hanno uno specifico orientamento. Il giocatore non può mettere una tessera nel senso opposto (ad esempio un lato sinistro di un'isola posta sul lato destro).
- Se un giocatore mette una tessera a destra o a sinistra di un'altra tessera isola, la nuova tessera isola messa deve corrispondere: mare a mare o terra a terra (o il mare con la base).
- Se il giocatore non può posizionare la tessera in nessun modo, la scarta dal gioco e piazza il Vichingo sulla sua base accanto all'immagine del marinaio (in alto a sinistra, sopra alla nave).

Nota: quando un giocatore mette la prima tessera, nave o isola, nella propria patria mette nello stesso momento anche la propria tessera iniziale (vedere pagina 1). L'ordine di gioco delle due tessere non è importante (entrambe possono essere giocate come prime).



POSIZIONARE UN VICHINGO

- Quando il giocatore posiziona una tessera isola nella **riga corrispondente al colore del Vichingo** che ha preso come parte del set (ad esempio **l'orafa Vichingo giallo** e la tessera è messa nella riga dell'orafa), il giocatore può immediatamente posizionare il Vichingo sulla **tessera isola** appena messa. Il giocatore non può mettere il Vichingo su una tessera differente della stessa riga o su altre righe! Una volta che il Vichingo è su di una tessera vi rimane fino alla fine della partita. Se il giocatore non vuole mettere il Vichingo su quella tessera lo può piazzare sulla propria base vicino all'immagine del marinaio.
- Quando un giocatore piazza una tessera isola in una **riga diversa** rispetto a quella del Vichingo, mette il Vichingo **sulla propria base** vicino al disegno del marinaio. Il giocatore non è tenuto a mettere la tessera isola nella riga corrispondente del Vichingo, anche se è possibile. Il giocatore è in grado di spostare i Vichinghi dalla sua base prima del grande conteggio (vedere pagina 4) utilizzando un Vichingo marinaio (grigio).
- Quando un giocatore compra un Vichingo con una **tessera nave** deve posizionare il Vichingo **sulla propria base** vicino all'immagine del marinaio.
- Quando un giocatore compra un marinaio Vichingo (grigio) deve sempre posizionarlo **sulla propria base** vicino all'immagine del marinaio.
- Su ogni tessera isola può essere posizionato solo un Vichingo.
- Un Vichingo può essere messo solo sulla propria riga (o sulla base vicino all'immagine del marinaio).
- I giocatori **non possono** scambiare o trasferire tessere o Vichinghi tra di loro.
- Un giocatore può mettere quanti Vichinghi vuole sulla propria base vicino all'immagine del marinaio.

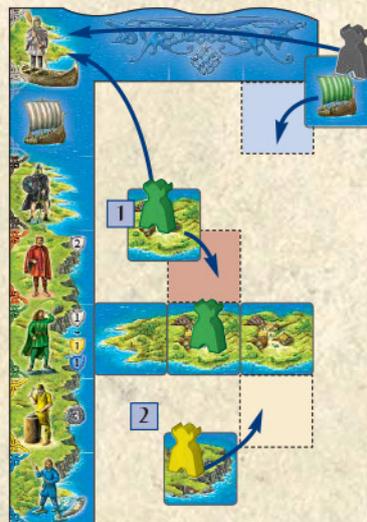


Esempio di piazzamento tessere: in questa situazione il giocatore può mettere le tessere nave sugli spazi punteggiati e le tessere isola sugli spazi con le strisce.



Una tessera isola non può essere messa sotto sopra.

Il mare non può essere messo vicino alla terra.



Esempio 1: il giocatore mette la tessera isola sulla riga dei **nobili** e **l'esploratore** sulla propria base vicino all'immagine del marinaio.

Esempio 2: il giocatore mette la tessera isola sulla riga dell'**orafa** e il vichingo sulla stessa tessera.

Punteggio

Quando non ci sono più set tessera/Vichingo intorno alla ruota è il momento per un piccolo o grande conteggio. I giocatori guadagnano punti o monete d'oro per i Vichinghi sulle isole, a prescindere se l'isola è completa oppure no.

PICCOLO CONTEGGIO



Il piccolo conteggio avviene alla fine dei turni 1, 3 e 5. Un giocatore guadagna **3 monete d'oro** per ogni **orafa** che ha sulle proprie isole (non nella sua base). Se un **orafa** è minacciato da una nave non guadagna monete.

GRANDE CONTEGGIO (per una sintesi vedere il fronte della sintesi del punteggio)



Il grande conteggio si verifica alla fine dei turni 2, 4 e 6. I giocatori, in senso orario e partendo dal giocatore iniziale, eseguono le azioni e segnano i punti. Ogni giocatore muove immediatamente il suo segnalino sul tracciato segnapunti per segnare i punti che ha guadagnato. I giocatori conteggeranno i Vichinghi dall'alto verso il basso della propria area.



1) **Marinaio:** solo all'inizio del grande conteggio il marinaio può muovere i Vichinghi dalla base alle isole. Un marinaio può muovere o **tutti i Vichinghi di uno stesso colore** o **un Vichingo per ogni colore disponibile** dalla base a una tessera isola libera. Tutte le regole per il piazzamento dei Vichinghi devono essere rispettate. In ogni grande punteggio un giocatore può usare quanti marinai vuole. Un giocatore può usare i marinai solo per muovere i Vichinghi dalla base alle isole. Non può muovere i Vichinghi fra le isole. Dopo aver usato un marinaio, questo viene rimosso dal gioco. Durante il terzo grande conteggio (dopo il 6- turno) ogni giocatore **deve** usare tutti i **marinai** che ha per spostare qualsiasi Vichingo dalla base alle isole!



2) **Nave:** una nave minaccia il Vichingo che si trova sulle isole nella colonna sotto alla nave. L'effetto della minaccia si estende fino alla riga (compresa) dei Vichinghi del colore corrispondente al colore della vela della nave. Qualsiasi Vichingo minacciato da una nave non ottiene punti vittoria. Per sottolineare l'effetto delle navi i giocatori dovrebbero mettere i Vichinghi su di un fianco durante il calcolo del punteggio (vedere esempio a pagina 5).



3) **Guerriero:** quando un **guerriero** è su una tessera isola subito sotto ad una nave, il guerriero respinge la minaccia della nave. Così i Vichinghi sotto al guerriero non sono minacciati dalla nave e il giocatore può guadagnare le monete o i punti indicati sulla tessera nave.



4) **Nobile:** Per ogni **nobile** in piedi su di una tessera isola il giocatore guadagna **2 punti vittoria**. Se un **nobile** è minacciato da una nave il giocatore non guadagna nessun punto per quel **nobile**.



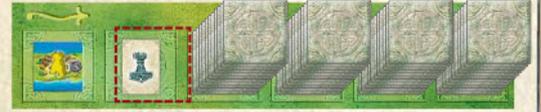
5) **Esploratore:** per ogni **esploratore** in piedi su una tessera isola il giocatore guadagna **1 punto vittoria**. In aggiunta il giocatore guadagna **1 punto vittoria**, a testa, per ogni **orafa** e **pescatore** che si trovano nella colonna sotto **all'esploratore**. Se un **esploratore** è minacciato da una nave non guadagna nessun punto vittoria; anche **l'orafa** e il **pescatore** non guadagnano punti vittoria.



6) **Orafo:** per ogni **orafa** in piedi sulla tessera isola il giocatore guadagna 3 monete. Se **l'orafa** è minacciato da una nave il giocatore non guadagna nessuna moneta per quell'**orafa**.



7) **Pescatore:** il **pescatore** è solo responsabile della fornitura di cibo ai vichinghi ed è considerato solo nel **punteggio finale**. Nel grande conteggio è considerato solo in relazione all'esploratore.



Alla fine del turno, il punteggio che viene calcolato dipende da quale simbolo, più a destra, è visibile.



Riassunto del punteggio con una sintesi del grande punteggio



Esempio marinaio: di questi Vichinghi sulla base, un marinaio può muovere le seguenti combinazioni di vichinghi alle isole (presumendo che ci siano isole disponibili):
3 pescatori, oppure
1 orafa, oppure
2 esploratori, oppure
3 differenti colori (1 pescatore, 1 orafa, 1 esploratore).



Esempio: la nave con la vela **verde** a sinistra minaccia tutti i Vichinghi della colonna, fino a comprendere **l'esploratore**. Il **guerriero** respinge la minaccia della nave a destra.



3 punti vittoria per la nave respinta

3 monete d'oro per la nave respinta

Nessun punto vittoria per il nobile minacciato, in quanto non c'è nessun guerriero che respinge la nave

2 punti vittoria per il nobile protetto

1 punto vittoria per l'esploratore non minacciato

Nessun punto vittoria per l'esploratore minacciato e per i due vichinghi (orafo e pescatore) che sono direttamente sotto di lui, perché minacciati dalla nave

1 punto vittoria per l'esploratore protetto e 1 punto vittoria per l'orafo che è direttamente sotto di lui

3 monete d'oro per l'orafo protetto

3 monete d'oro per l'orafo lontano

Il pescatore lontano viene conteggiato nel conteggio finale

In occasione di un **grande conteggio** questa configurazione fa guadagnare **8 punti** e **9 pezzi d'oro**.

In occasione di un **piccolo conteggio** questa configurazione fa guadagnare **6 pezzi d'oro**.

Turno Successivo

Dopo il conteggio, il giocatore iniziale passa il segnalino "primo giocatore" al giocatore alla sua sinistra, il quale comincia un nuovo turno posizionando una nuova pila di tessere e di Vichinghi negli spazi della ruota.



Punteggio finale (vedi retro del riassunto del punteggio)

Dopo che le 6 pile di 12 tessere sono esaurite e il terzo grande conteggio è completo i giocatori effettuano il conteggio finale. Il conteggio finale si ottiene come segue (nell'ordine indicato):

- **Nave:** per ogni nave **non** respinta da un **guerriero**, il giocatore deve restituire il valore rappresentato sulla nave non respinta - in monete o in punti vittoria. Se un giocatore è costretto a restituire delle monete, ma non ne ha, deve restituire punti vittoria al posto delle monete (un punto vittoria per ogni moneta d'oro non pagata).
- **Oro:** per ogni **5 monete** possedute il giocatore guadagna **1 punto vittoria**. Le monete conteggiate tornano alla banca. Le monete restanti rimangono sull'area di gioco del giocatore.
- **Marinaio:** il giocatore con il **maggior numero** di **marinai** lasciati sulla propria patria guadagna **10 punti vittoria**. Se i giocatori pareggiano, tutti quelli che hanno pareggiato prendono 10 punti vittoria. Nota: nel grande conteggio alla fine del 6-turno, ogni giocatore deve usare tanti marinai quanti ne occorrono per muovere i Vichinghi dalla sua patria alle isole vuote. Non può decidere di lasciare dei Vichinghi indietro se ci sono delle isole vuote dove andare e marinai che possono portarli.
- **Isole complete:** Il giocatore con le **isole più complete** guadagna **7 punti vittoria**. Se i giocatori pareggiano, tutti quelli che hanno pareggiato guadagnano 7 punti vittoria. Un'isola completa ha un'estremità a sinistra, un'estremità a destra e un qualsiasi numero di tessere nel mezzo, senza spazi vuoti. Le tessere non devono essere occupate da Vichinghi.
- **Isola più lunga:** il giocatore con l'**isola più lunga** guadagna **5 punti vittoria**. In questo caso l'isola più lunga si intende quella con più tessere. Se i giocatori pareggiano, tutti quelli che hanno pareggiato guadagnano 5 punti vittoria.
- **Sovra/sotto approvvigionamento:** ogni giocatore conta quanti Vichinghi ha (sia sulle isole che sulla patria, compresi i **marinai**). Tutti i vichinghi devono essere riforniti di pesce per mangiare. Ogni **pescatore** in piedi su di un'isola che non è minacciato può sfamare se stesso e altri 4 Vichinghi (5 Vichinghi in totale) con il pesce. Per ogni **ulteriore Vichingo** che il giocatore potrebbe sfamare, il giocatore guadagna **2 punti vittoria** (sovrapprovvigionamento). Per **ogni Vichingo** che il giocatore non riesce a sfamare con i **pescatori**, il giocatore perde **1 punto vittoria** (sotto approvvigionamento). Se un **pescatore** è minacciato da una nave o un **pescatore** si trova sulla patria del giocatore (non su un'isola), non può sfamare alcun Vichingo e deve essere anch'esso sfamato.



Il foglio riassume il conteggio finale.



Esempio: la nave non sorvegliata con la vela verde causa al giocatore la perdita di 5 monete d'oro durante il conteggio finale. La nave non sorvegliata con la vela blu causa la perdita al giocatore di 3 punti vittoria.

Esempio: 3 isole complete.



Esempio: un'isola di lunghezza 6.



Esempio conteggio approvvigionamento dei pescatori: il giocatore A ha 23 Vichinghi e 5 **pescatori** non minacciati sulle isole. Il giocatore può rifornire 25 vichinghi. Per questo **sovrapprovvigionamento** di 2 Vichinghi il giocatore guadagna **4 punti vittoria**.

Il giocatore B ha 23 Vichinghi ma ha solo 3 **pescatori** non minacciati sulle isole. Il giocatore può rifornire solo 15 Vichinghi. Per questo **sotto approvvigionamento** di 8 Vichinghi il giocatore perde **8 punti vittoria**.

Fine del Gioco

Dopo il conteggio finale il gioco finisce. Il vincitore è il giocatore con più punti vittoria. Se c'è un pareggio per punti vittoria, il giocatore con il valore più alto in monete è il vincitore. In caso di ulteriore pareggio la vittoria è condivisa.

Suggerimenti Tattici

In questo gioco non si ha mai abbastanza monete d'oro. Quindi fate particolare attenzione ad avere sempre monete d'oro sufficienti per il turno seguente. Giocare **orafi** si rivela una scelta importante, prima un **orafa** sarà piazzato su un'isola, prima potrete contare su delle entrate regolari.

Sulla **ruota**, all'inizio della partita si troveranno offerte molto interessanti, sappiate attendere che la ruota sia girata per acquistarle ad un buon prezzo. Può comunque succedere che un'offerta vi sia particolarmente utile anche se piuttosto costosa.

Potrebbe quindi valere la pena acquistarla per garantirsi dei punti vittoria.

Scambiate punti vittoria con monete d'oro solamente quando ne vale veramente la pena.

Procuratevi un **guerriero** che vi possa proteggere da una nave anche se, al momento, non vi è nessuna minaccia. Le cose possono cambiare molto rapidamente e può capitarvi di dovere prendere una nave non prevista...

All'inizio della partita piazzate preferibilmente la vostra prima **nave** in alto a destra, in quanto, le vostre prime tessere isola saranno piazzate generalmente nella prima colonna (verticale) a sinistra. Così facendo le navi minacceranno le vostre colonne più avanti nel gioco.

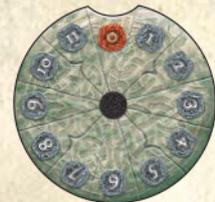
Ricordate che ogni 2 turni (grande conteggio) i vostri Vichinghi presenti sulla patria saranno posti nelle loro righe (orizzontali) corrispondenti.

Non dimenticate l'approvvigionamento da parte dei vostri **pescatori**. Alla fine del gioco essi svolgono un ruolo determinante nell'attribuzione dei punti vittoria...

Il **conteggio finale** può essere dimenticato facilmente durante una partita. Ma poiché ci sono molti punti da guadagnare, tenete sempre d'occhio i vostri Vichinghi e ricordate i metodi per guadagnare punti durante il conteggio finale.

Montare la Ruota sul Tabellone di Gioco

Staccare la ruota ed il piccolo disco accuratamente. Mettere la più grande parte in plastica sotto la plancia di gioco ed il piccolo disco di cartone tra la ruota e la plancia. Fissare il tutto inserendo la piccola parte in plastica nella grande.



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH
Se hai commenti, domande, o suggerimenti, scrivici una email a: RioGames@aol.com
o per posta a:
Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
USA

Visita la nostra homepage per vedere l'intera nostra linea di giochi: www.riograndegames.com o visita www.boardgamegeek.com per maggiori informazioni su questo ed altri giochi:



Per gli innumerevoli test, commenti e suggerimenti, l'autore e l'editore desiderano ringraziare Gregor Abraham, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Ina Kiesling, Markus Stegmam, e molti altri che hanno aiutato a testare il gioco

Layout Regolamento: Christof Tisch.

Revisione del Regolamento: Alex & Hanna Weiß