

Thomas Spitzer
HASPELKNECHT
THE RUHR VALLEY

Artwork Johannes Sich



panoramica di questa espansione



Haspelknecht - La valle del Ruhr introduce 2 moduli di espansione e 13 nuove tessere sviluppo.

Ogni modulo può essere aggiunto al gioco base individualmente oppure entrambi i moduli possono essere combinati ed utilizzati insieme. Raccomandiamo di iniziare l'esperienza dei moduli individualmente uno dopo l'altro. Solo dopo provare entrambi i moduli assieme. È possibile utilizzare entrambi i moduli, combinati o individualmente, in combinazione con i 13 nuovi sviluppi.

13 Nuovi Sviluppi - pagina 4



Si possono mescolare queste nuove tessere sviluppo con quelle del gioco base. Questo non modifica i tempi di gioco. Tuttavia è fortemente consigliato non utilizzare tutti questi nuovi sviluppi tutti insieme.

Modulo 1 - Sviluppi Neri - pagina 7



Il tabellone degli sviluppi è espanso al quinto livello con sviluppi di un nuovo colore. Questo non cambia i tempi di gioco.

Modulo 2 - Ferro - pagina 9



I giocatori necessitano di puntelli di ferro per il loro Tunnel Migliorato. Dopo tre round di gioco verrà giocato un quarto round aggiuntivo. Questo modulo aumenta il tempo di gioco di circa 45 minuti in 4 giocatori (circa 15 minuti in 2 giocatori e circa 30 minuti in 3 giocatori).

L'espansione la Valle del Ruhr contiene i seguenti componenti.

- 21 Tessere sviluppo
- 26 Segnalini vari
- 4 Tessere laboratorio
- 1 Tessera aiuto per il quinto livello
- 1 Tessera Ringraziamento
- 1 Tessera pagamento Inverno
- 1 Tessera traccia degli anni per 4 round di gioco
- 4 Tessere Mogli dei Contadini (su 2 lati)
- 4 Plance Tunnel Migliorato (su 2 lati)
- 4 Segnalini Canali di scolo
- 4 Segnalini punti vittoria
- 20 Puntelli in ferro grigi (di legno)

Questo regolamento



Questi 13 nuovi sviluppi possono essere utilizzati in qualsiasi combinazione si voglia, mescolati con le tessere sviluppo del gioco base nei livelli da 1 a 4. Inoltre possono essere utilizzati in combinazione con entrambi i moduli di questa espansione. Ogni sviluppo deve essere posizionato nel livello del colore corrispondente.

Nota: Questi 13 sviluppi sono contrassegnati con questa icona per poterli distinguere facilmente da quelli del gioco base.



16- Cestino di Vimini

Il giocatore ottiene immediatamente il segnalino azione corrispondente. Può utilizzarlo una volta durante una futura fase azione. Quando lo utilizza il giocatore può assegnare un qualsiasi numero di dischi azione diversi allo stesso lavoratore per ricevere risorse differenti. Dopo l'uso il segnalino azione deve essere rimesso nella riserva generale.

Nota: Non si ottiene nessun bonus sinergia quando si utilizza questo segnalino.



17- Piccone e Pala

Il giocatore riceve immediatamente 1 cubo carbone e 1 Tallero dalla riserva generale. Però il giocatore deve aggiungere 1 goccia d'acqua alla sua miniera attuale.

Raccomandiamo di sostituire il Palo di Trasporto del gioco base con Piccone e Pala.



18- Canale di scolo

Il giocatore ottiene il segnalino Canale di Scolo e lo posiziona vicino alla sua plancia. Da questo momento quando rimuove acqua dal pinge e/o dal tunnel, le gocce d'acqua vengono messe su questa tessera. Quando vi si accumulano 3 gocce d'acqua vanno rimesse nella riserva generale ed il giocatore ottiene 1 punto vittoria. Questo segnalino viene utilizzato dal giocatore per il resto della partita.

Se il giocatore ha acquisito lo sviluppo Secchio del gioco base, può prendere 1 goccia d'acqua durante l'inverno e l'autunno e metterli su questo segnalino.



19- Moglie del Contadino

Il giocatore prende immediatamente la tessera lavoratore Moglie del Contadino e ottiene un vantaggio nel piazzamento dei propri dischi azione durante la fase di pianificazione. Il giocatore posiziona la Moglie del Contadino sulla propria plancia subito sotto al contadino con il lato da 1 disco nero a faccia in su. Per attivare la moglie del contadino il giocatore deve assegnargli esattamente un disco nero. La moglie del contadino può scavare 1 cubo di carbone, portare 1 cubo di carbone in superficie o rimuovere 2 gocce d'acqua, che siano nel pinge o nel tunnel! *

Se il giocatore ha acquisito lo sviluppo Scala a Pioli (23) del gioco base o lo acquisisce successivamente, girare la Moglie del Contadino immediatamente. Mettere un disco giallo sulla Moglie del Contadino produce un cibo dalla riserva generale.

***Regola facilmente dimenticata del gioco base:** Le icone goccia d'acqua sia del contadino che del bracciante si applicano solo alla rimozione dell'acqua dal pinge!





26- Cottage

Il giocatore ottiene immediatamente il corrispondente segnalino azione. Può utilizzarlo una volta soltanto durante una futura fase azioni. Il giocatore può utilizzare questo segnalino solamente quando acquisisce nuovi sviluppi. Il segnalino è un sostituto di due dischi qualsiasi nella richiesta dello sviluppo. Subito dopo l'utilizzo il segnalino azione deve essere rimesso nella riserva generale.

27- Alzaia del cavallo

Quando viene calcolato il valore dei propri dischi azione per determinare l'ordine il turno, il giocatore può scegliere di calcolare i dischi del carrello nel suo spazio 1 o spazio 2.

28- Kiepenkerl

Mettere **1 legno** su questo sviluppo durante la preparazione di gioco. Il primo giocatore che acquisisce questo sviluppo prende questo legno ed una risorsa a scelta (che può anche essere di nuovo legno) dalla riserva generale. In più prende il relativo segnalino azione. In cambio deve mettere una qualsiasi risorsa (**diversa** da quella presa dalla riserva generale) dalla sua fattoria sullo sviluppo. Tutti gli altri giocatori che successivamente acquisiranno questa tessera devono mettere una risorsa, diversa da quella che prenderanno dalla riserva generale, dalla loro fattoria sul Kiepenkerl al posto della risorsa presente.

Se si gioca col Modulo 2 - Ferro, si può anche prendere o mettere ferro. Il segnalino azione può essere utilizzato una volta durante qualsiasi fase azione successiva. Questa segnalino conta come una qualsiasi azione disco a scelta del giocatore. Dopo l'uso, il segnalino azione ritorna nella riserva generale.

Esempio: Il primo giocatore prende il legno dalla tessera sviluppo e 1 cibo dalla riserva generale. In cambio mette 1 carbone sul Kiepenkerl. Il giocatore successivo prende questa risorsa (carbone) e mette 1 legno (per esempio). Ora può prendere 1 cubo o 1 carbone o un ferro (Modulo 2) dalla riserva generale. La risorsa presa dalla riserva generale deve sempre essere diversa da quella messa sul Kiepenkerl!

29- Ringraziamento

Il giocatore ottiene immediatamente 1 cibo. Durante la fase pioggia dell'autunno, il giocatore può dare 1 cibo ad ogni giocatore che non ha acquisito questo sviluppo. In cambio il giocatore ottiene 3 punti vittoria e decide se prendere o no la goccia d'acqua. Se tutti i giocatori hanno questo sviluppo, i giocatori pagano 1 cibo alla riserva generale (se vogliono farlo).

Per ricordarsi coprire lo spazio fase pioggia dell'autunno dell'anno con la tessera Ringraziamento.

36- Mercato settimanale dei contadini

Bisogna avere 3 dischi azione diversi per il Mercato settimanale dei contadini. **Importante:** Questo significa che bisogna avere almeno 1 segnalino azione come sostituto del terzo disco azione! Il giocatore ottiene immediatamente il corrispondente segnalino azione. Quest'ultimo può essere utilizzato una volta durante una successiva fase azione. Il segnalino mostra un baratto: Se il giocatore restituisce 1 cibo, 1 legno e 1 carbone alla riserva generale, riceve in cambio 2 Talleri e 5 punti vittoria. Una volta utilizzato il segnalino azione deve ritornare nella riserva generale.

Importante! Se il Mercato settimanale dei contadini è presente in gioco, si deve utilizzare almeno 1 dei seguenti sviluppi: La Carriola, La Scala a Pioli o Martello e Piccone del gioco base, e/o il Kiepenkerl di questa espansione.



37- Chiesa del Villaggio di Stiepel

I 1000 anni di questa chiesa offrono due opzioni:

a) Il giocatore da 1 cubo carbone dalla sua fattoria a un qualsiasi altro giocatore di sua scelta. Come compensazione il giocatore ottiene 3 delle 4 risorse dalla riserva generale (tra i quali ricevere 1 punto vittoria);

oppure b) il giocatore da 1 cubo carbone dalla sua miniera a qualsiasi altro giocatore di sua scelta (questo carbone non deve essere scavato e/o portato su in questo caso). Come compensazione il giocatore ottiene 2 delle 4 risorse dalla riserva generale (tra i quali ricevere 1 punto vittoria).

In tutti i casi, se il giocatore sceglie di prendere un Tallero deve prendere anche 1 goccia d'acqua e mettere nella sua miniera attuale.



38- Tunnel Comune

Durante la preparazione mettere 2 cubi carbone per giocatore sul Tunnel Comune da sinistra a destra- Quando si scaverà questo carbone più avanti durante il gioco, verrà fatto da sinistra a destra come sempre. Un giocatore che acquisisce questo sviluppo deve mettere 1 legno dal suo magazzino nello spazio vuoto più a sinistra e quindi prendere i 2 cubi carbone subito a destra del legno appena messo. Dopodiché il giocatore deve mettere uno di questi cubi nel magazzino di un altro giocatore di sua scelta, ed il secondo nel suo magazzino. In aggiunta il giocatore riceve 1 Tallero e 1 cibo dalla riserva generale **oppure** 1 Tallero e può restituire un segnalino debito.

Nota: Se si gioca col Modulo 2, i giocatori possono usare il ferro invece del legno. (Questi 2 materiali possono essere intervallati in questo caso).

46- Ufficiale delle tasse

Il giocatore da ora ignora la **normale** tassazione della nobiltà durante l'inverno. **Al suo posto** deve ora pagare esattamente 1 carbone, 1 legno e un cibo durante questa fase.

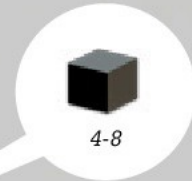
Deve comunque prendere un segnalino debito per ogni bene che non è in grado di pagare. Alla fine della partita i segnalini debito saranno punti vittoria negativi. Il pagamento è obbligatorio; un giocatore non può volontariamente scegliere di non pagare e prendere segnalini debito se può farlo.

Se sia l'Ufficiale delle tasse che la Piccola miniera di carbone (gioco base) sono in gioco, raccomandiamo di sistemare le tessere di modo che questi due avanzamenti siano il più distante possibile tra loro.

47- Ponte di caricamento

Il giocatore riceve immediatamente 1 Tallero dalla riserva comune. Inoltre il giocatore ottiene 1 punto vittoria aggiuntivo per ogni futuro sviluppo che acquisisce che gli fornisca almeno 1 punto vittoria.

Esempio: Il primo giocatore acquisisce uno sviluppo del primo livello che gli fornisce 1 punto vittoria aggiuntivo se ha acquisito anche questo sviluppo. Qualsiasi altro giocatore acquisisca lo stesso sviluppo (**modificata traduzione dopo lettura FAQ dell'autore**) di primo livello non ottiene nessun punto vittoria, quindi non ottiene questo punto aggiuntivo, anche se ha acquisito il Ponte di Caricamento.





modulo 1 - sviluppi neri

Preparazione:

Prima di tutto seguire le istruzioni della preparazione del gioco base. Quindi aggiungere i seguenti componenti:

3-5 Tessere Sviluppo Nere (numero di giocatori +1)



Tessere Aiuto per il quinto livello.

6 Segnalini per il punteggio finale



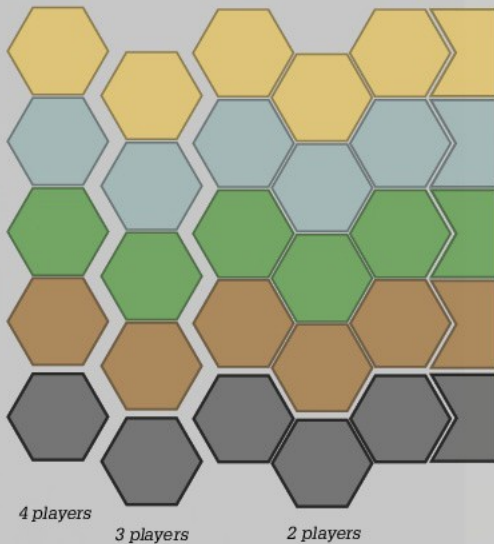
1 Segnalino Punti Vittoria per giocatore



Quando si gioca con meno di 4 giocatori, i giocatori possono decidere quali di queste nuove tessere sviluppo vogliono utilizzare. Le tessere sviluppo nere sono messe in ordine casuale nell'ultima riga (quinto livello dall'alto) del tabellone degli sviluppi. Rimettere eventuali tessere sviluppo nere inutilizzate nella scatola. Indipendentemente dal numero di tessere sviluppo nere inutilizzate tutti e 6 i segnalini per il punteggio finale saranno in gioco.

Mettere la tessera aiuto alla destra delle tessere sviluppo nere, come per le altre, subito sotto alla tessera aiuto marrone.

Nota: I 5 sviluppi speciali di questo modulo sono contrassegnati con questa icona sulla sinistra.



4 players

3 players

2 players

Regola speciale:

A differenza delle tessere sviluppo degli altri colori ogni giocatore può acquisire un solo sviluppo nero.

In aggiunta, un disco giocatore su di uno sviluppo nero blocca questo sviluppo agli altri giocatori.

Al posto dei loro dischi di legno i giocatori adesso utilizzeranno i loro segnalini punti vittoria per il indicare il loro punteggio sulla traccia dei punti vittoria. Questo significa che ogni giocatore ora ha **10 dischi di legno** a sua disposizione che può utilizzare **per acquisire sviluppi**.

Punti vittoria per gli sviluppi neri:

Il primo giocatore che acquisisce uno sviluppo nero ottiene immediatamente 5 punti vittoria, il secondo 4 punti vittoria, il terzo 3 punti vittoria ed il quarto 2 punti vittoria.

Effetti immediati e segnalini bonus per il punteggio finale degli sviluppi neri:

In aggiunta ai punti ogni giocatore che acquisisce uno sviluppo nero ottiene **immediatamente uno** dei due bonus ad **uso singolo** raffigurati. Il giocatore sceglie inoltre uno dei 6 segnalini bonus del punteggio finale (uno di quelli ancora disponibili) e lo tiene a faccia in giù di fronte a se.



Effetti immediati ad uso singolo degli sviluppi neri



51- Chiatta per il carbone

Il giocatore riceve 1 Tallero dalla riserva generale e può rimuovere 1 goccia d'acqua **oppure** può ricevere 1 cibo dalla riserva generale e rimettervi anche un segnalino debito (se ne ha).



52- Ispettore della miniera

Il giocatore riceve 1 Tallero dalla riserva e può rimuovere 1 goccia d'acqua **oppure**

il giocatore prende **un** qualsiasi segnalino di sua scelta corrispondente ad uno sviluppo del **gioco base** che sia già stato acquisito da almeno 1 giocatore.

Nota Storica: L'Ispettore della miniera è un perito agrario che lavora specialmente nell'industria mineraria.



53- Nuovo tunnel

Il giocatore riceve 3 cubi carbone dalla riserva mettendoli nel proprio magazzino e può rimuovere 1 goccia d'acqua

oppure

il giocatore può rimuovere fino a 5 gocce d'acqua.



54- Mulino coi cavalli

Il giocatore riceve 2 cibo dalla riserva generale **oppure** il giocatore può rimuovere fino a 5 gocce d'acqua.

Nota Storica: Il Mulino a cavalli sostituiva l'orologio a bobina.



55- Percorso di trasporto

Il giocatore può rimettere 1 segnalino debito nella riserva generale e rimuovere 1 goccia d'acqua **oppure**

il giocatore prende un qualsiasi segnalino di sua scelta corrispondente ad uno sviluppo del **gioco base** che sia già stato acquisito da almeno 1 giocatore.

Segnalini Bonus per il punteggio finale:



Quando conteggia il bonus dei propri edifici il giocatore aggiunge 1 edificio; i giocatori possono avere ora un massimo di 5 edifici (invece di 4). Il giocatore può inoltre ottenere 1 punto vittoria per ogni sezione svuotata della miniera con l'icona della "carriola" (**in aggiunta** ai punti vittoria presi dall'acquisizione dello sviluppo Carriola del gioco base).



Il giocatore ottiene punti vittoria in base al numero dei suoi dischi sugli sviluppi diviso per 2 (approssimato per difetto). (Esempio: Il giocatore ha acquisito 6 sviluppi, ottiene 3 punti vittoria).



Il giocatore ottiene 1 punto vittoria per ogni sezione svuotata della miniera con l'icona "Lampada ad olio" (**in aggiunta** ai punti vittoria presi dall'acquisizione dello sviluppo Lampada ad Olio del gioco base). Inoltre ottiene 1 punto vittoria.



Il giocatore rimette 1 segnalino debito nella riserva prima che venga conteggiato ed ottiene 1 Tallero i più quando conteggia i punti dei soldi.



Il giocatore rimette 2 segnalini debito nella riserva prima che vengano conteggiati e ignora qualsiasi goccia d'acqua rimasta nel punteggio finale.



Quando conteggia il bonus dei propri edifici il giocatore aggiunge 1 edificio; i giocatori possono avere ora un massimo di 5 edifici (invece di 4). Il giocatore ottiene inoltre 1 punto vittoria per ogni sezione svuotata della miniera con l'icona "Carrello" (**in aggiunta** ai punti vittoria presi dall'acquisizione dello sviluppo Carrello del gioco base).

Quando si gioca con questo modulo i giocatori possono ottenere punti vittoria durante il **punteggio finale** per un massimo di 5 icone edificio anziché 4: **5 icone edificio = 15 punti vittoria.**



Nuovi bonus edifici:

- 1 icona edificio = 1 punto vittoria
- 2 icone edificio = 3 punti vittoria
- 3 icone edificio = 6 punti vittoria
- 4 icone edificio = 10 punti vittoria
- 5 icone edificio = 15 punti vittoria



Preparazione:

Prima di tutto seguire le istruzioni della preparazione del gioco base. Quindi aggiungere i seguenti componenti:

1 Segnalino Punti Vittoria per giocatore



1 Tessera anni per 4 round.



20 Sostegni grigio in ferro (di legno)



1 Tessera pagamento invernale



1 Tessera laboratorio per giocatore



1 Tessera tunnel migliorato per giocatore (a 2 lati, Lato A o B a scelta del giocatore).



Opzionale: Questi nuovi specifici sviluppi ed i loro corrispondenti segnalini: Venditore Ambulante, Fucina del villaggio e Fattoria abbandonata.



1 Tessera anni per 4 round.

Preparazione (continua):

Utilizzare i 3 nuovi specifici sviluppi descritti sopra non è obbligatorio ma comunque raccomandato. Però in 2 giocatori se ne dovrebbe usare soltanto uno.

Coprire la traccia degli anni sulla ruota centrale del tabellone con la nuova da 4 round.

Ogni giocatore mette il nuovo tabellone Tunnel Migliorato sulla propria plancia lasciando visibile solamente le prime due sezioni del tabellone originale.

Nota: in 4 giocatori il numero di cubi carbone della scatola non è sufficiente. Riempire il tunnel solo dopo che tutti i cubi sono stati rimossi dal Pinge.



1 Tessera tunnel migliorato sulla plancia giocatore.

Quando si prepara il tabellone degli sviluppi, i giocatori deve assicurarsi che ci siano sufficienti sviluppi per ottenere almeno 4 Talleri che serviranno a pagare le richieste della nobiltà.

Al posto dei loro dischi di legno i giocatori ora utilizzeranno i loro segnalini punti vittoria per indicare il punteggio sulla traccia dei punti vittoria. Questo significa che ogni giocatore ora ha **10 dischi di legno** a sua disposizione che può utilizzare **per l'acquisizione degli sviluppi**.

Mettere la tessera pagamento invernale sul tabellone centrale a coprire lo spazio dei pagamenti invernali.

Prendere tante tessere laboratorio quanto il numero di giocatori.

Aggiungere i 20 sostegni ferro (di legno) alla riserva generale di cibo, legno, Talleri e segnalini.

Il Gioco:

Il flusso di gioco segue l'andamento del gioco base ad eccezione delle seguenti modifiche:

Il gioco si gioca su 4 round (invece di 3) quindi ogni giocatore svolgerà un totale di 12 fasi azione (invece di 9). Il punteggio finale sarà calcolato dopo il quarto round e aggiungerà i sostegni di ferro come punti finali aggiuntivi.

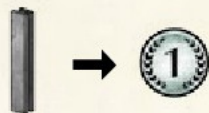
I nuovi componenti:

La **tessera pagamento invernale** del quarto anno richiede il pagamento alla nobiltà di 1 cibo, 1 Tallero ed 1 ferro per ogni giocatore.

Come sempre il pagamento è obbligatorio se il giocatore possiede le risorse richieste. Un giocatore non può volontariamente astenersi dal pagamento e prendere al suo posto segnalini debito. Il giocatore deve prendere un segnalino per ogni merce che non può pagare. Alla fine della partita i segnalini debito sono punti vittoria negativi.

Per utilizzare il laboratorio ed i nuovi particolari sviluppi del ferro, i giocatori possono produrre ferro. Il ferro ha la stessa funzione del legno ma può essere utilizzato come sostegno nel tunnel. Il ferro **non può essere utilizzato nel pingo**.

Ogni **sostegno di ferro** costruito nel proprio tunnel fornisce **1 punto vittoria** durante il punteggio finale, purché la sezione alla destra del sostegno sia stata **completamente svuotata dal carbone**.



* Mettere la tessera **laboratorio** nell'angolo in alto a destra della propria plancia giocatore subito sotto ai due spazi carrello utilizzati per la selezione dei dischi azione, in modo tale che si adatti perfettamente al paesaggio. Una volta che un giocatore svuota il suo punge riceve la tessera Laboratorio in aggiunta alla tessera "Minatore e all'Haspelknecht". Durante la fase di pianificazione il giocatore può assegnare esattamente 1 disco azione giallo al suo laboratorio per produrre 1 ferro. Durante la fase di immagazzinaggio dell'inverno il giocatore può immagazzinare 1 ferro nel suo laboratorio, immediatamente riceverà 1 punto vittoria per averlo fatto.

Nota Importante: Il Laboratorio non conta come un edificio!



1 Segnalino punti vittoria



Tessera pagamento invernale sul tabellone centrale



Sostegni in ferro - 20x



Tessera pagamento invernale



Laboratorio



Plancia giocatore con laboratorio



10E - Fattoria Abbandonata

Il giocatore ottiene immediatamente il corrispondente segnalino azione. Può utilizzarlo una volta durante una delle prossime fasi azione. Quando lo utilizza il giocatore riceve 1 legno ed 1 ferro dalla riserva. Dopo l'uso il segnalino azione ritorna nella riserva.

Raccomandiamo di utilizzare questo sviluppo solo quando si gioca in 4 giocatori.



30E - Venditore ambulante

- a) scambiare 1 cubo carbone per 1 ferro o 1 cibo oppure
- b) scambiare 2 cubi carbone per 1 ferro o 1 cibo e riceve 1 Tallero

Raccomandiamo di non utilizzare il Venditore Ambulante con i Sacchi di carbone del gioco base.



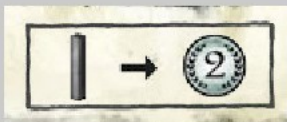
Bonus extra



40E - Fucina del villaggio

Se un giocatore utilizza almeno 2 dischi azione neri quando acquisisce questo sviluppo ottiene immediatamente 1 ferro dalla riserva.

Un giocatore che ha acquisito questo sviluppo ottiene 2 punti vittoria per ogni sostegno in ferro del suo tunnel durante la fase di punteggio finale (anziché 1) a condizione che la sezione a destra del sostegno sia estratta completamente.



Nota storica:

Usare il ferro per l'estrazione del carbone: Storicamente, **Haspelknecht** è ambientato nel XVI secolo nella valle del Ruhr meridionale, anche se l'estrazione del carbone in passato era già avvenuta. Il ferro non era molto usato durante questo periodo e, comunque, veniva usato principalmente per gli utensili. Nel 1787 il ferro venne montato per la prima volta su binari di legno per ridurre il deterioramento durante il trasporto. Nel 1834, la corda di manila fu sostituita con un filo per trasportare efficacemente il carbone dal pozzo. I puntelli di ferro sono stati utilizzati in seguito per l'estrazione profonda. In **Haspelknecht**, il legno è usato all'inizio come materiale ausiliario, sia esso una scala, una tavola, un riparo o un sostegno. Sulla plancia del giocatore, possiamo solo raffigurare l'uso del legno come travi di legno per supportare lo scavo più profondo. L'aggiunta del ferro dovrebbe essere considerata come un materiale di rinforzo per i dispositivi di legno, come accessori, chiodi o strumenti migliorati, e molto meno come un vero e proprio oggetto di ferro, che non esisteva in quei tempi.

Credits

Designer: Thomas Spitzer

Artwork: Johannes Sich

Graphic design and layout: Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich

German rulebook editor: Ferdinand Köther

English translation: Ferdinand Köther

Proofreading: Clay Ross

A big "thank you" from the designer to all his testplayers: Björn Schmale, Ralf Menzel, Kora Jöher, Nae-mi Jöher, Noah Jöher, Sonja Jöher, Thomas Fedder of NRW spielt!, Stephan Fabri, Andreas Molter, Bernd Rudi and Anja Emter of "Mengede spielt!", Robèr Boonmann, Johannes Sich, Daniel Goll, and Karsten Höser (Autorentreffen Mittleres Ruhrgebiet) as well as all testplayers at the SPIEL '16 in Essen.

Special thanks to Stefan Wegner and Ralf Jöher.



Quined Games bv

P.O. box 1121

3260 AC Oud-Beijerland

Nederland



**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.**

