

CHARIOT Race



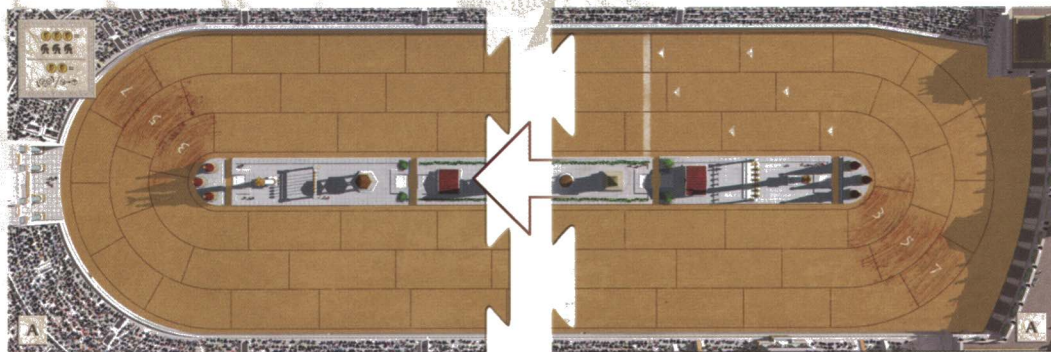
Een bloedstollend racespel voor 2 tot 6 moedige mannen vanaf 8 jaar door Matt Leacock

INTRODUCTIE

Honderduizenden toeschouwers die een spektakel verwachten. De zinderende middaghitte. Zwetende paarden die onrustig aan hun teugels trekken. En dan klinkt het startsignaal! Alle deelnemers haasten zich met hun strijdwagens de baan op, eerst langzaam, daarna steeds sneller. Ze scheren om de spina in het midden van de arena heen... en daar is de volgende bocht al! Een van de andere wagens ligt al hopeloos achter,

terwijl een andere man te snel de bocht maakt en tegen de muur aan smakt. Weer een ander slaat over de kop en valt uit. Nu zit er nog slechts één strijdwagen voor je. Tijd om het wat minder eerbiedig aan te pakken. Langzaam weeg je een speer in je hand en wacht je tot de ander binnen bereik is. Of kun je voor hem komen en een kraaienpoot laten vallen?

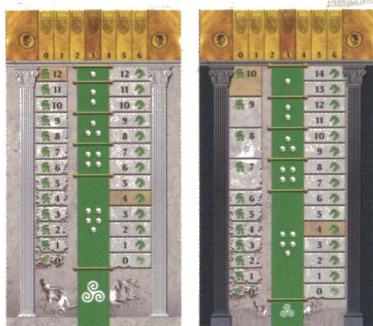
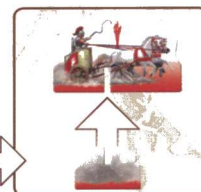
SPELONDERDELEN



1 tweedelig speelbord met 2 zijden (A en B)



6 strijdwagens in de kleuren van de spelers
(eerst in elkaar zetten, dan pas spelen)



6 tweezijdige strijdwagenkaarten
in de kleuren van de spelers
Voorkant: met witte zuilen
Achterkant: met zwarte zuilen



6 tweezijdige rondetellers in de
kleuren van de spelers



5 dobbelstenen



20 kraaienpotten



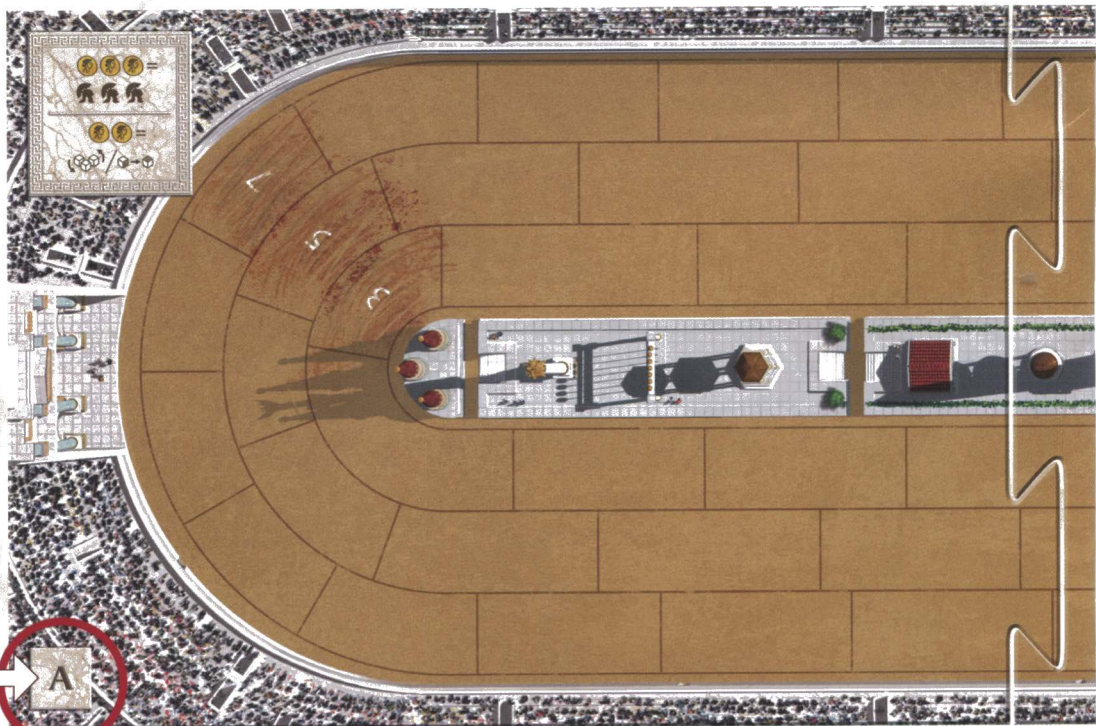
18 waardetellers

OVERZICHT

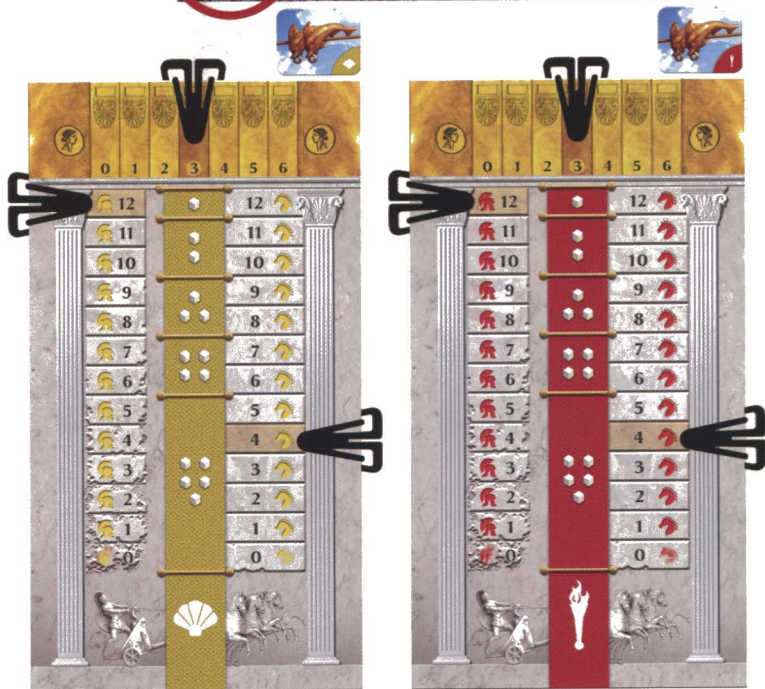
Je doet mee aan één van de grote strijdwagenrennen in het oude Rome. Met behulp van de dobbelstenen moet je het parcours in de stoffige arena twee keer afleggen en als eerste met je strijdwagen over de eindstreep komen ... Zonder dat die voortijdig uit elkaar valt. De winnaar weet precies hoe die moet remmen, van baan wisselen en tegenstanders afsnijden!

SPELOPZET

Speelbord



A-zijde

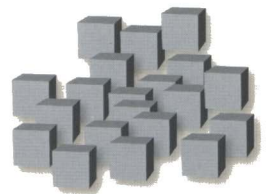
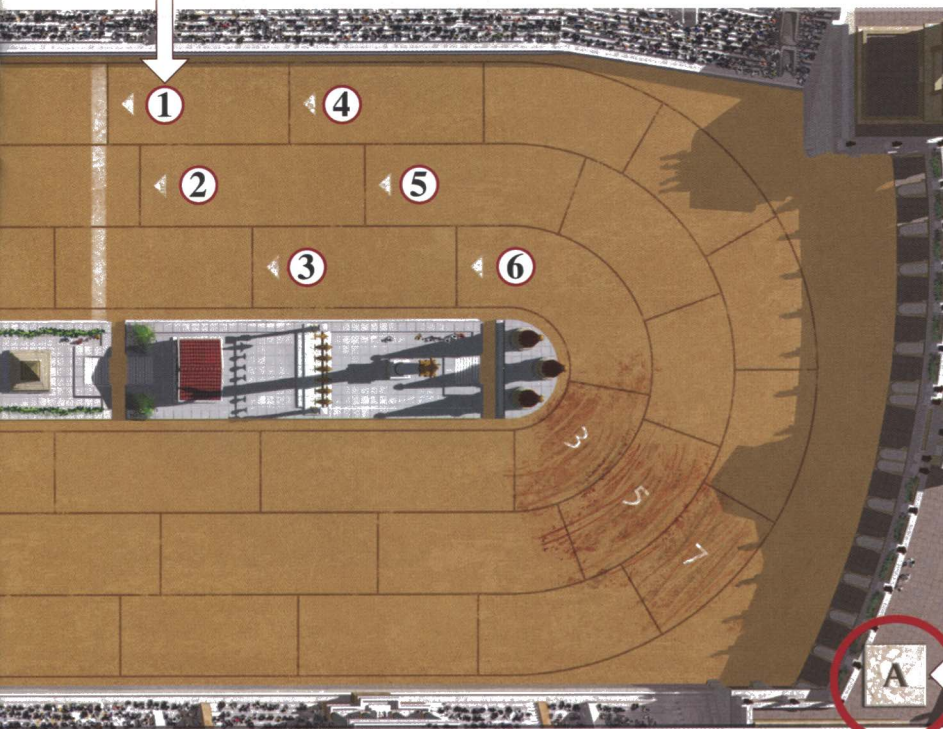


Strijdwagenkaarten

1. Leg het speelbord in het midden van het speelvlak zodat iedere speler er gemakkelijk bij kan. Het wordt aangeraden om de A-zijde van het bord te gebruiken als er beginners meedoen.
2. Iedere speler kiest een speelkleur. Bepaal de startposities door de strijdwagens één voor één in willekeurige volgorde te pakken en ze in dezelfde volgorde op de startposities (zie afbeelding hierboven) te plaatsen.

Als je je speer naar een tegenstander gooit of ze met kraaienpoten bestookt en Vrouwe Fortuna je gunstig genoeg gezind is, kun je zelfs tijdens de wedstrijd je strijdwagen repareren. Dat kan het verschil zijn tussen winnen en verliezen!

Startposities op het speelbord



Kraaienpoten

A-zijde

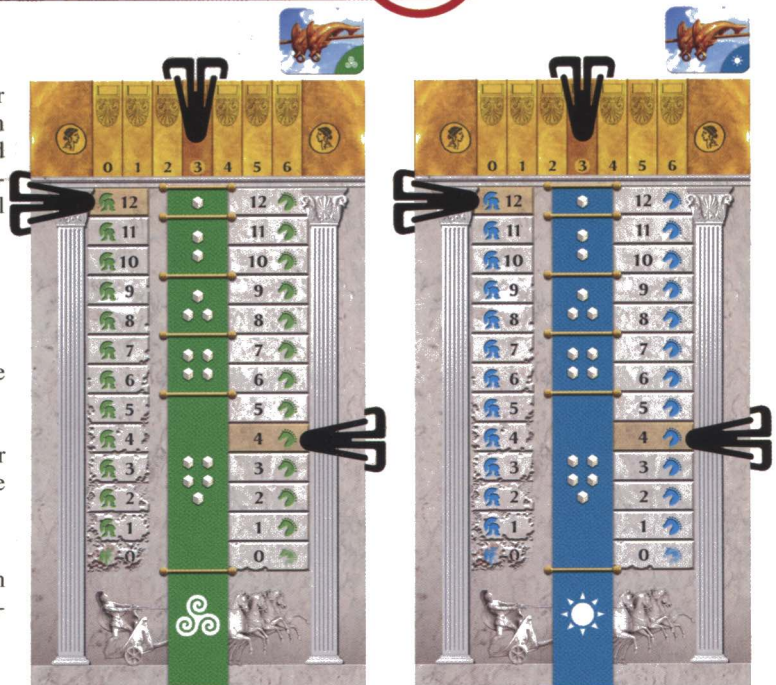
3. Als je je speer naar een tegenstander gooit of ze met kraaienpoten bestookt en Vrouwe Fortuna je gunstig genoeg gezind is, kun je zelfs tijdens de wedstrijd je strijdwagen repareren. Dat kan het verschil zijn tussen winnen en verliezen!

- **Schadetabel** (♁): 12
- **Snelheidstabel** (♂): 4
- **Lotsbestemmingstabel** (♁): 3

Leg de rondeteller in jouw kleur voor je neer met de 2 dolfinen naar boven.

4. Leg de kraaienpoten opzij voor later gebruik. Al het andere niet-benodigde speelgoed gaat terug in de doos.

De speler op startpositie 1 begint. Daarna zijn de andere spelers in de volgorde van de startposities aan de beurt.



Strijdwagenkaarten

De strijdwagenkaarten:

Iedere speler pakt aan het begin van het spel de strijdwagenkaart in zijn kleur en legt het voor zich neer met de voorzijde (witte zuilen) zichtbaar. Met behulp van de **waardetellers** houd je hierop je **actuele waarden** bij. Die geven samen met de huidige positie op het speelbord een overzicht van hoe goed je op het moment in de race ligt. Maar vergeet niet: je medespelers kunnen dat natuurlijk ook. Iedere strijdwagenkaart bevat 3 tabellen:

In de **schadetabel** (aangeduid met een 🐎) zie je hoeveel schade je strijdwagen nog kan verdragen – 12 geeft dus aan dat de wagen nog volledig intact is. Staat de waardeteller op 0, dan valt de wagen uiteen en lig je uit de race.

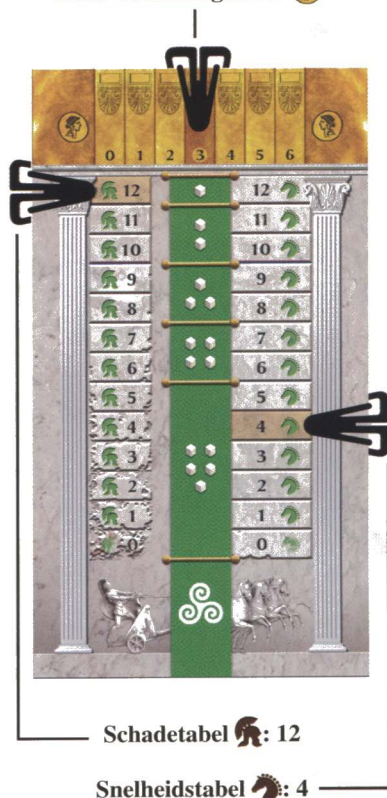
In de **snelheidstabel** (aangeduid met een 🐎) zie je je huidige snelheid: het met de waardeteller aangeduide getal geeft het aantal velden weer dat je strijdwagen in de huidige beurt moet bewegen. Daarnaast geeft deze tabel ook aan **hoeveel dobbelstenen** je deze beurt moet gebruiken. Hoe sneller je gaat, hoe minder controle je over je wagen hebt!

Je **startsnellheid** mag aan het begin van je beurt niet hoger zijn dan de huidige waarde op je schadetabel; als dit wel het geval is, moet je je waardeteller bij de snelheidstabel naar beneden aanpassen. Zie ook 'Fase 2: Startsnellheid aanpassen' op pagina 5. Schade die je tijdens het bewegen oploopt, is niet van invloed op je snelheid, tenzij de waarde op je schadetabel naar 0 daalt – dan valt je wagen uit elkaar.

In de **lotsbestemmingstabel** (aangeduid met een 🍀) zie je hoe gunstig Vrouwe Fortuna je momenteel gezind is. Je kunt met Fortuna's gunst je wagen repareren (zie ook 'Fase 1: repareren' op pagina 5), dobbelstenen opnieuw gooien of deze naar de gewenste zijde draaien (zie ook 'Fase 3: dobbelstenen gooien' op pagina 5).

Geen van de drie waarden mag boven het aangegeven **maximum** uitkomen.

Lotsbestemmingstabel 🍀 : 3



Schadetabel 🐎 : 12

Snelheidstabel 🐎 : 4

SPELVERLOOP

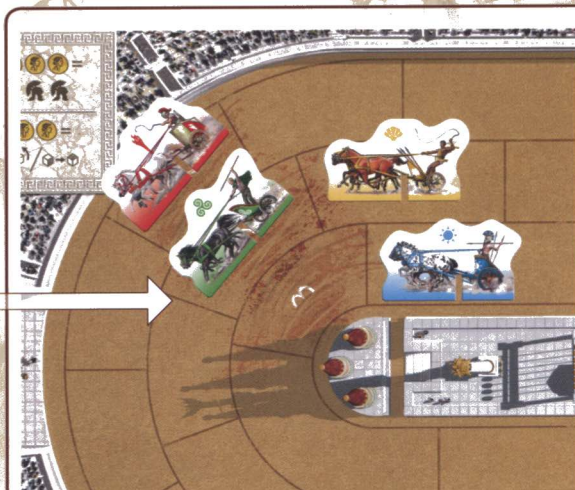
De spelers krijgen ieder voor hun wagen per ronde 1 beurt. De **volgorde** waarin de spelers hun beurt uitvoeren, hangt af van hun **positie op het speelbord**. Daarbij geldt: op welk spoor een wagen zich ook bevindt, de speler wiens wagen zich voor die van een ander bevindt (zie de frontlinie) is als eerste aan de beurt.

Een beurt bestaat uit de volgende **6 fasen**:

1. Repareren (optioneel)
2. Startsnellheid aanpassen
3. Dobbelstenen gooien
4. Fortuna's Gunst verkrijgen
5. Bewegen
6. Aanvallen (optioneel)

Controleer nadat iedere strijdwagen 1 beurt heeft gehad of er minstens 1 strijdwagen het parcours tweemaal heeft afgelegd (zie 'einde van het spel' op pagina 7). Is dit niet het geval, dan speel je nog een ronde.

Frontlinie



Ben, Heidi, Julia en Klaas spelen met zijn vieren het spel. Aan het begin van een nieuwe ronde zijn de posities op het speelbord zoals hierboven afgebeeld. De volgorde voor deze ronde is: Julia als eerste (groen), Heidi als tweede (rood), Klaas als derde (geel), Ben als vierde (blauw).

Fase 1: Repareren (optioneel)

Aan het begin van de beurt, nog voordat je de dobbelstenen gooit, mag je precies 3 Fortuna's gunst-punten besteden om maximaal 3 verloren schadepunten aan je strijdwagen te herstellen. Alleen zij die Vrouwe Fortuna afdoende aanbidden, lukt dit op volle snelheid!

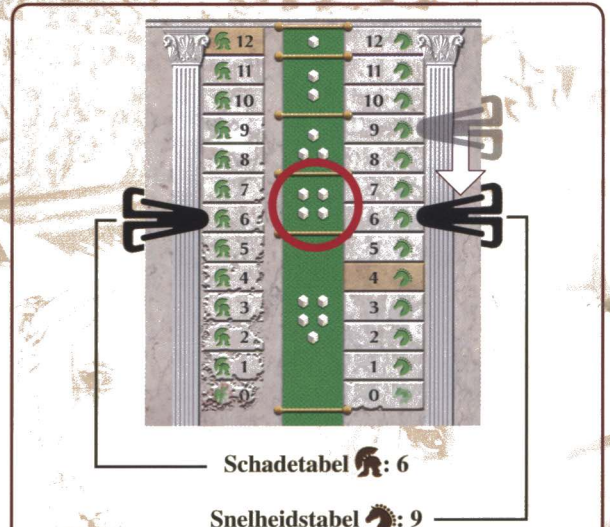
Vergeet niet om de waardetellers op de schade- en lotsbestemmingstabellen naar de juiste waarde te verschuiven.

Iedere speler mag maar één keer per beurt zijn wagen repareren.

Fase 2: Startsnelheid aanpassen

Je startsnelheid mag aan het begin van deze fase **niet hoger zijn dan schadewaarde** op je schadetabel. Als je startsnelheid hoger is, verschuif je de waardeteller op de snelheidstabel naar de juiste waarde.


Zo wordt overigens ook bepaald **hoeveel** dobbelstenen je in deze beurt moet gooien.



Voorbeeld: Ben heeft aan het begin van zijn beurt een startsnelheid van 9 en een schadewaarde van 6. Hij verschuift de waardeteller op zijn snelheidstabel naar beneden, tot 6. Hij moet nu in deze beurt 4 dobbelstenen gooien.

Fase 3: Dobbelsenen gooien


Je startsnelheid bepaalt **hoeveel dobbelstenen** je moet gooien. Gooi zoveel dobbelstenen als er bij je snelheid staan aangegeven op je strijdwagenkaart. Daarna mag je **zo veel dobbelstenen als je wilt** zonder kosten **1 keer** opnieuw gooien.

Als je ook met dit resultaat niet tevreden bent, mag je van Vrouwe Fortuna een derde keer je lot proberen te beïnvloeden, maar daardoor daalt wel Fortuna's gunst. Je mag **2 punten op je lotsbestemmingstabel** afstaan om (A) een **door jou gewenst aantal** dobbelstenen **opnieuw te gooien** of (B) 1 dobbelsteen naar de gewenste zijde te draaien (met uitzondering van de zijde met de ). Je kunt in beide gevallen ook dobbelstenen kiezen die je eerder al **apart had gelegd**. Je mag in deze fase dobbelstenen blijven beïnvloeden zolang je de kosten voor iedere aanpassing op je **lotsbestemmingstabel** kunt betalen.

Vergeet niet je lotsbestemmingstabel aan te passen als je punten besteedt. Let op: wie vooraf niet genoeg punten op deze tabel heeft, kan de dobbelstenen niet beïnvloeden. De in deze beurt gegooide Fortuna's gunst-punten kun je nog niet besteden, aangezien deze nog niet aan de lotsbestemmingstabel zijn toegevoegd.

Een overzicht van alle dobbelsteensymbolen vind je op pagina 7. Ongebruikte dobbelsteenresultaten vervallen – je mag ze dus niet opsparen. In de volgende secties wordt beschreven hoe je de dobbelstenen kunt gebruiken. Leg de gebruikte dobbelstenen apart.

Fase 4: Fortuna's gunst verkrijgen

Je baadt in Fortuna's licht! Per  die je gooit, mag je de waardeteller op je lotsbestemmingstabel **1 plek naar rechts** verschuiven. Denk eraan dat je niet meer dan 6 punten op je lotsbestemmingstabel mag hebben.

Punten op de lotsbestemmingstabel kun je gebruiken om je strijdwagen te repareren (zie boven 'Fase 1: repareren') of om gegooide dobbelstenen te beïnvloeden (zie boven 'Fase 3: dobbelstenen gooien').

Fase 5: Bewegen

Bepaal om te beginnen je snelheid voor deze beurt:

Voor iedere $\frac{+}{-}$ die je hebt gegooid, moet je naar eigen keuze **1 punt** bij je huidige snelheid **optellen** of **daarvan aftrekken**. Pas je snelheidstabel overeenkomstig aan.

Voor iedere $\frac{+}{-}$ die je gegooid hebt, **moet** je je snelheid **met 2 punten verhogen**. Bij deze korte sprint mat je je paarden flink af, waardoor je 1 schadepunt incasseert. Pas je snelheids- en schadetabel overeenkomstig aan.

Heb je $\frac{+}{-}$ en $\frac{+}{-}$, gegooid, bereken je eerst de totale snelheidsverandering voordat je de tabellen aanpast.

Zoals eerder omschreven kan je snelheid nooit boven het maximum van de tabel uitkomen. Bedraagt je huidige snelheid bijvoorbeeld 11 en wil je vanwege een gegooid $\frac{+}{-}$ naar 13 versnellen, dan versnel je alsnog naar 12 en komt de rest van de punten te vervallen. Je krijgt nog wel 1 punt schade-aftrek voor het dubbelresultaat.

Voor ieder punt op je snelheidstabel ga je 1 veld voorwaarts op het speelbord. Het veld waarop je bij aanvang staat, telt hierbij niet mee. Er zijn 3 uitzonderingen:

Wisselen van spoor

Normaliter moet je in je huidige spoor blijven. Je mag alleen naar een **aangrenzend** spoor verplaatsen als je een $\frac{+}{-}$ hebt gegooid – per symbool mag je 1 keer van spoor wisselen.

De frontlinie van het veld waarnaar je wisselt, moet voor die van het huidige veld liggen. De spoorwissel kost zoals eerder aangeven 1 punt snelheid.

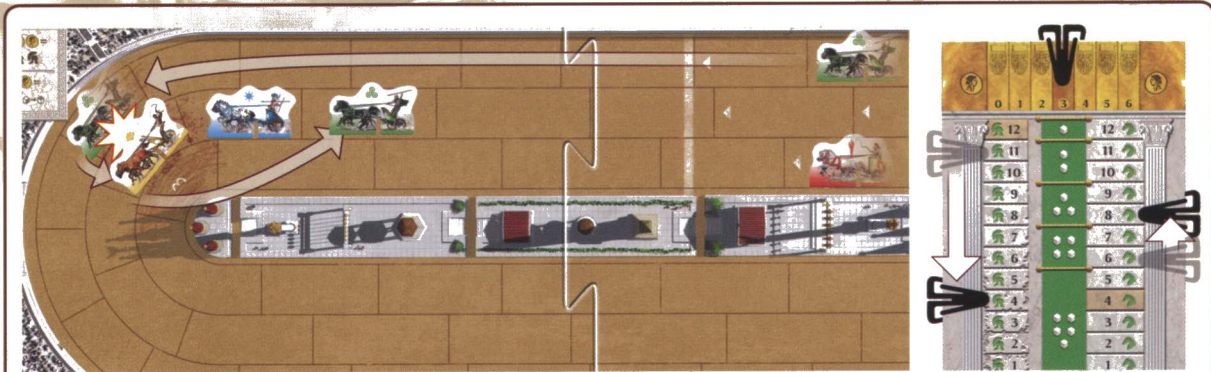
Door de bocht

In wilde galop de bocht nemen is natuurlijk niet zo verstandig! Wie te snel de bocht in schiet, kan aanzienlijke schade oplopen. Bij alle drie de genummerde bochtvelden staat de maximale snelheid vermeld waarmee je deze mag afleggen en of je hier mag stoppen met bewegen. Voor ieder **snelheidspunt daarboven** krijg je **1 schadepunt** aftrek. Pas je schadetabel overeenkomstig aan.

Rammen

Beweeg je door een veld waar al een andere strijdwagen staat, dan rammen ze tegen elkaar. Beide strijdwagens krijgen hiervoor **2 punten schadeaftrek**. Beide spelers moeten hun schadetabel overeenkomstig aanpassen. Heeft de rammende speler nog snelheidspunten over, dan zet hij de beweging van zijn wagen normaal voort.

De geramde strijdwagen blijft op zijn veld staan. Mocht de rammende strijdwagen zijn beweging **op het veld van de geramde wagen eindigen**, dan gebeurt het volgende: de wagens rammen zoals beschreven tegen elkaar. Vervolgens plaatst de speler van de rammende strijdwagen deze **op het eerste vrije veld** op het zelfde spoor achter de geramde wagen.



Een voorbeeld van de beweging: Julia (groen) is tijdens haar beurt in de bewegingsfase beland. Ze heeft het volgende resultaat gedobbeld:



Ze heeft een startsnelheid van 6. Haar strijdwagen kan nog 11 punten schade incasseren. Julia bepaalt vervolgens haar snelheid voor deze beurt: ze gebruikt de beide $\frac{+}{-}$ om 1 punt bij haar snelheid op te tellen en er 1 van af te trekken. Deze beide symbolen geven haar daardoor een snelheidsaanpassing van 0. Het $\frac{+}{-}$ moet ze hoe dan ook benutten. Die geeft haar 2 snelheidspunten, maar ze loopt ook 1 schadepunt op. Ze heeft nu 8 snelheids- en 10 schadepunten en past haar tabellen overeenkomstig aan. Julia voert nu haar daadwerkelijke beweging door: 7 snelheidspunten gebruikt ze om in haar huidige spoor rechtdoor te rijden. Daarmee eindigt ze precies op het veld in de buitenste bocht, waar je met een maximale snelheid van 7 mag rijden. Ze krijgt daardoor $8 - 7 = 1$ schadepunt.

Dat kan ze hebben! Daarom doet ze nog iets anders:


Haar laatste overgebleven snelheidspunt gebruikt ze om samen met haar $\frac{+}{-}$ naar het bochtveld van het middelste spoor te verplaatsen. Hierdoor loopt zij opnieuw schade op: $8 - 5 = 3$. Omdat op dit veld al de strijdwagen van Klaas (geel) staat, ramt zij er tegenaan en loopt nog 2 punten schade op. Ze zou haar beweging eigenlijk op dit veld beëindigen, maar het veld is al bezet. Daarom moet ze haar strijdwagen op het eerste vrije veld achter Klaas plaatsen, dus nog achter Ben (blauw). Die ramt ze hierbij niet.

Dat was een tamelijk dure manoeuvre (7 schadepunten) voor Julia, maar ze is hierdoor ook een lastige concurrent kwijtgeraakt: Klaas incasseert bij het rammen ook 2 punten schade. Aangezien hij er nog maar 2 had, valt zijn strijdwagen uiteen en ligt hij uit de race.

Julia's strijdwagenkaart ziet er na afloop van haar bewegingsfase uit zoals hierboven afgebeeld.

Fase 6: Aanvallen (optioneel)

Wie ooit een film heeft gezien over strijdwagenraces in de oudheid weet maar al te goed: niet alleen snelheid, moed en stuurmanskunst leiden naar de overwinning! Vaak moet je de tegenstander op minder elegante wijze bestrijden.

Voor iedere geworpen  mag je **1 keer aanvallen**. Je kunt op twee manieren aanvallen: (A) een kraaienpoot laten vallen of (B) een speer werpen.

A) Kraaienpoot laten vallen


Je kunt de  inzetten om **achter je 1 kraaienpoot te laten vallen**. Dat is een ijzeren klauw met 4 scherpe punten. Een favoriet van de Romeinse legioenen! Pak een van de kraaienpotten die je in het begin van het spel opzij hebt gelegd en plaats deze op **een van de velden waar je deze beurt overheent bent gereden**.

Het is niet mogelijk om een kraaienpoot te plaatsen op een veld waar je beweging is begonnen of geëindigd. Ook mag er niet meer dan 1 kraaienpoot op een veld liggen.

Einde van de Ronde


Nadat iedere strijdwagen 1 beurt heeft gehad, controleer je of het spel voorbij is. Als dit niet het geval is, wordt er nog een ronde verder gespeeld. De **spelersvolgorde** wordt **opnieuw** bepaald door de positie van de strijdwagens op het speelbord: op welk spoor een wagen ook staat, de speler wiens wagen

Uiteenvallen

Als de waarde op de schadetabel van een strijdwagen in de loop van het spel op 0 komt te staan, valt deze wagen onmiddellijk uit elkaar en ligt de speler uit de race. Verwijder de strijdwagen van het speelbord en leg er een kraaienpoot voor in de plaats. Dat is het wrak van de strijdwagen. Deze kraaienpoot heeft precies hetzelfde effect als een kraaienpoot die met behulp van een  is neergelegd (zie hierboven 'Kraaienpoot laten vallen').

Als één van de strijdwagens (dus ook de jouwe) door een veld met een kraaienpoot rijdt of daar zijn beweging beëindigt, krijgt deze **1 schadepunt**. De speler moet zijn schadetabel overeenkomstig aanpassen. Verwijder in dit geval de kraaienpoot van het speelbord en leg deze terug in de voorraad.

B) Speer gooien

Aan de andere kant kun je ook besluiten je  te gebruiken om 1 speer naar een andere strijdwagen te gooien. Deze strijdwagen mag zich **niet verder dan 2 velden** (dus ook achter) de werper bevinden. De speer treft automatisch en veroorzaakt bij de getroffen strijdwagen **1 schade**. De speler moet zijn schadetabel overeenkomstig aanpassen.

Het bereik wordt net als bij de beweging bepaald. Zo telt het veld waarop je staat dus niet mee. Je mag over andere strijdwagens en natuurlijk ook over kraaienpotten heen gooien. Je mag pas een speer gooien wanneer je **bewegingsfase voorbij is**.

voor die van een ander staat (zie de frontlinie) is als eerste aan de beurt. Als je aan het einde van een beurt het parcours voor de eerste keer hebt afgelegd, draai je je rondeteller naar de zijde met 1 dolfin. Je hoeft nog maar 1 ronde te winnen!

Stel, een strijdwagen wordt geraamd en verliest de laatste punten op zijn schadetabel (zie hierboven 'Rammen'). Als de rammende strijdwagen op het veld van de kapotte strijdwagen komt te staan, wordt die eerst een veld naar achter verplaatst voordat je er een kraaienpoot neerlegt.



EINDE VAN HET SPEL



Het spel eindigt **aan het einde van de ronde** waarin minstens 1 strijdwagen voor de tweede keer het parcours heeft afgelegd en over de eindstreep rijdt (leg onmiddellijk rondeteller terug in de doos) – iedere strijdwagenmenner die nog meespeelt, krijgt hetzelfde aantal beurten. De strijdwagen die als eerste het parcours voor de tweede keer heeft afgelegd, heeft gewonnen.


Voldoen meerdere strijdwagens in dezelfde ronde aan deze voorwaarde, dan wordt de winnaar als volgt bepaald: de strijdwagen die het **verst voorbij** de eindstreep is gekomen, wint de race. Dat wordt zoals gewoonlijk gemeten aan de hand van de **frontlinie**.


Uiteraard is het ook nu nog toegestaan om een andere strijdwagen te rammen of er een speer naar te gooien, zodat de waarde op de schadetabel van de tegenstander tot 0 daalt en hij uit de race ligt. Als alle strijdwagens zijn uitgevallen, heeft niemand gewonnen. Ook als alle strijdwagens op één na zijn uitgevallen, moet de laatst overgeblevene het spel volgens de regels uitspelen, ook al zou hij het gemakkelijk kunnen winnen.


De dobbelsteensymbolen:

  Rijden. Je moet naar keuze 1 punt bij je snelheid optellen of ervan aftrekken.

  Sprinten. Je moet 2 punten bij je snelheid optellen, maar helaas ook 1 punt van je schadetabel aftrekken.

 Sturen (2 keer). Je mag van spoor wisselen naar een aangrenzend spoor. Voor iedere spoorwissel is 1 punt snelheid nodig.

 Aanvallen. Je mag 1 kraaienpoot laten vallen of 1 speer naar een andere strijdwagen binnen bereik gooien.

 Fortuna's gunst verkrijgen. Verschuif de waar-deteller van je lotsbestemmingstabel 1 plek naar rechts.

SPELVARIANTEN

Spelen met 2 en 3 spelers

In een spel met 2 of 3 spelers bestuurt iedere speler 2 strijdwagens en pakt iedere speler aan het begin van het spel de bijbehorende strijdwagenkaarten. Voor de rest verandert er niets aan de spelopzet.

Geen schade na de eindstreep toegestaan

Als alle spelers het goed vinden, mag je een strijdwagen die de eindstreep al voor de tweede keer is gepasseerd geen schade meer toebrengen.

Alternatief wedstrijdparcours

Het parcours op de achterzijde van het speelbord (aangeduid met een 'B') bevat een nieuw spelelement: *steenhop*. Op ieder spoor ligt minstens 1 steenhoop. Een menner die zijn strijdwagen over een steenhoop beweegt of zijn beweging erop eindigt, rijdt zijn strijdwagen in één klap aan stukken en ligt meteen uit de race (zie hierboven 'Uiteenvallen' op pagina 7). Uiteraard kun je ook 1 'A'-zijde met 1 'B'-zijde combineren.

Alternatieve strijdagens

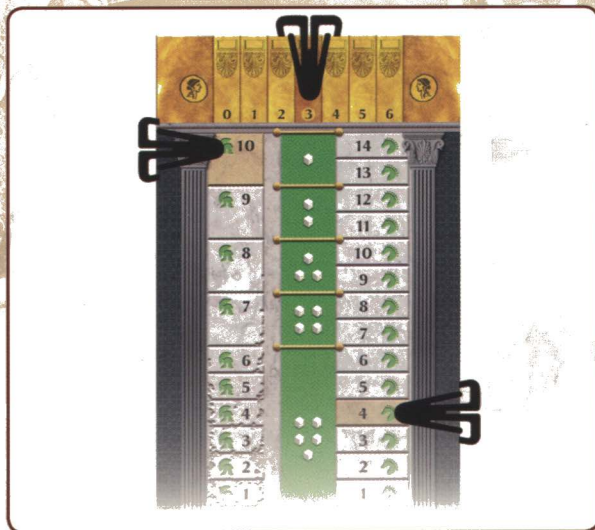
Als je al een paar spellen met de voorzijde van de strijdwagenkaart hebt gespeeld, kun je de achterzijde met de zwarte zuilen proberen. De daarop afgebeelde strijdagens hebben allemaal verschillende eigenschappen en regels:

Spelopzet:

1. Leg onafhankelijk van het aantal spelers alle zes de strijdwagenkaarten op tafel met de achterzijde naar boven.
2. Een willekeurig gekozen speler kiest als eerste 1 strijdwagenkaart en pakt de daarbij behorende strijdwagen en 3 waardetellers. Met de richting van de klok mee kiezen nu ook alle andere spelers 1 strijdwagenkaart en pakken de daarbij behorende strijdwagen en 3 waardetellers. In een spel met 2 of 3 personen kiezen de spelers tegen de richting van de klok in een tweede strijdwagenkaart, te beginnen met de speler die als laatste zijn eerste strijdwagen geeft gekozen.
3. De spelers bepalen hun startposities:
4 tot 6 spelers: De speler die als laatste zijn strijdwagen heeft gekozen, kiest als eerste een gewenste startpositie uit de aangeduide velden op het speelbord. Hierna doen de andere spelers dit ook, tegen de richting van de klok in.

2 of 3 spelers: De speler die als laatste zijn eerste strijdwagen heeft gekozen, kiest als eerste zijn gewenste startpositie uit de aangeduide velden op het speelbord. Daarna doen de andere spelers dit ook, tegen de richting van de klok in. Wie als laatste speler zijn eerste strijdwagen op het bord heeft gezet, mag als eerste een startpositie voor zijn tweede strijdwagen kiezen. Daarna kiezen de andere spelers in de richting van de klok een startpositie voor hun tweede strijdwagen.

4. Bevestig de waardetellers op de tabellen van de gekozen strijdwagenkaarten. De waarden waarmee iedere speler begint zijn op de tabellen met een afwijkende kleur aangegeven.



5. Ongebruikt spelmaterial gaat terug in de doos.

Spelverloop:

Het spel verloopt volgens de regels van het standaardspel. Als in fase 2 de startsnelheid moet worden aangepast, kies je de hoogste van de 2 mogelijke waarden (alleen relevant voor de gele, groene en lila strijdwagen). Een voorbeeld: Julia (groen) heeft uit de vorige ronde een snelheid van 11 en een schadewaarde van 8. Aan het begin van haar nieuwe beurt stelt ze haar startsnelheid in op 10 (niet 9).

COLOFON

Auteur: Matt Leacock

Illustraties: Jarek Nocoñ

Grafisch ontwerp: Jarek Nocoñ, Hans-Georg Schneider

Vertaling: Maximum Translations GmbH

Realisatie: Jan Christoph Steines und Benjamin Schönheiter

Speltesters: Duncan, Micki, Neil en Nico Christiansen, Matt Crawford, Anna, Colleen en Donna Leacock, Chris en Kim Farrell, Kate Fricchette, Rich Fulcher, Beth Heile, Joe Huber, John Knoerzer, Scott Mackey, Brian en Lisa Modreski, Siew Siang Neo, Kevin O'Hare, Janice Pang, Jos, Ken en Kip Tidwell, Lisa Towell

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Duitsland.

Kopiëren of uitgeven van de handleiding, het spelmateriaal of de illustraties mag alleen met toestemming van de licentiehouder. Alle rechten voorbehouden.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele