

CHARIOT Race

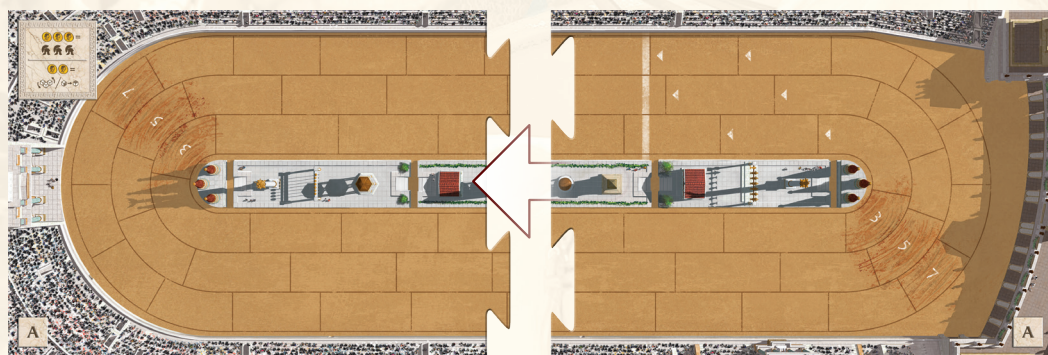
Egy ádáz versenyjáték 2 - 6 merész szekerhajtó részére 8 éves kor felett, Matt Leacock-tól

BEVEZETÉS

Látványosságra váró embertömeg... perzselő délutáni hő... izzadt lótestek idegesen rángatják a hevedereiket. És itt van startjel! Rámenősen előre törsz a szekereddel, először lassan, de gyorsan felgyorsulva... megkerülöd az aréna közepén álló spinát (válaszfalat), hogy befejezed az első köröd... A következő sark közeledik... Visszatekintesz, az egyik szekér már túl messze, majd újra előre, egy másik szekér sebessége

túl nagy a saroknál, a szekér belerohan a falba, és kiesik a versenyből. Csak egy szekér áll a győzelmed útjába. Itt az ideje kevésbé civilizált megoldásnak. Eltökélten egyensúlyozod a dárdát a kezvedbe, arra várva, hogy a másik szekér dobástá-volságba kerüljön... vagy csak érd utol, és dobj vassúlymokat az útjába?

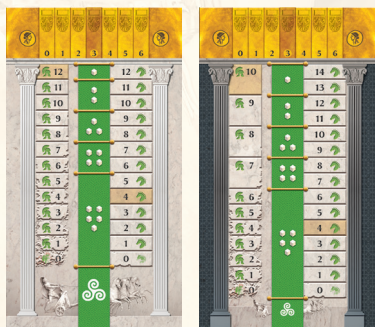
JÁTÉKELEMEK



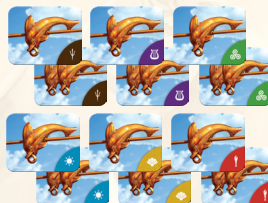
1 kétoldalú játéktábla (A & B) két részben



6 szekér a játékosok színeiben
(az első játék előtt össze kell szerelni őket)



6 kétoldalú szekerértábla a játékosok színeiben.
Az előlapon fehér oszlopok vannak;
a hátoldalon fekete oszlopok.



6 kétoldalú fordulójelző a játékosok színeiben



5 kocka



20 vassúlyom-jelző



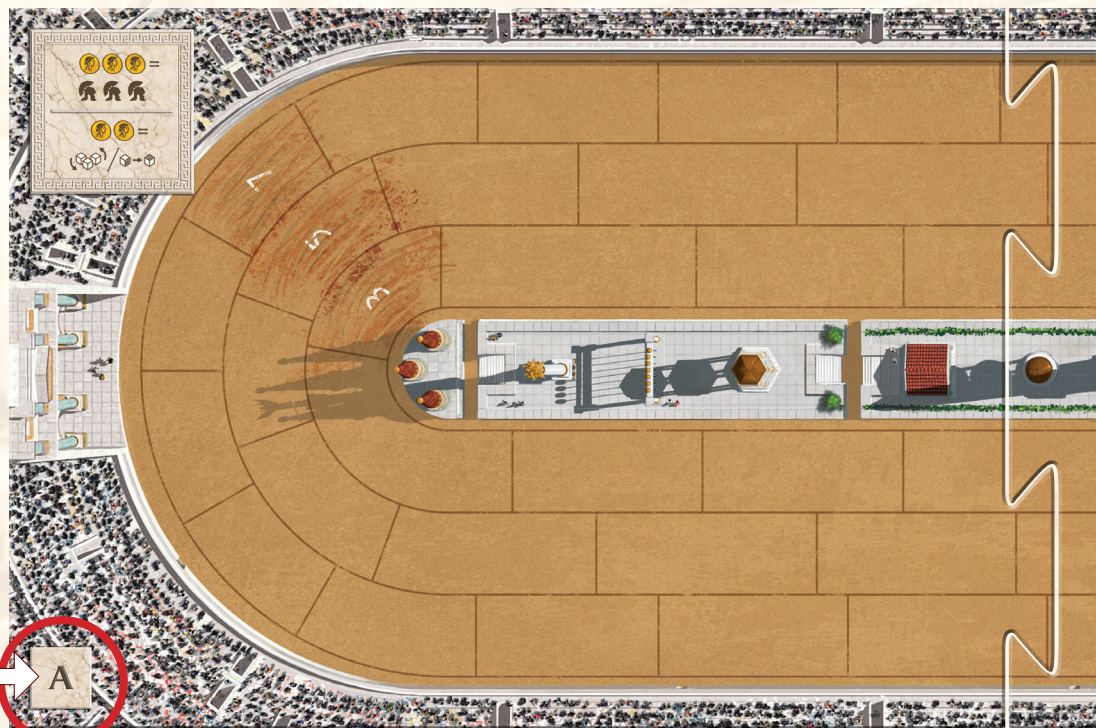
18 mutató kapocs

ÁTTEKINTÉS

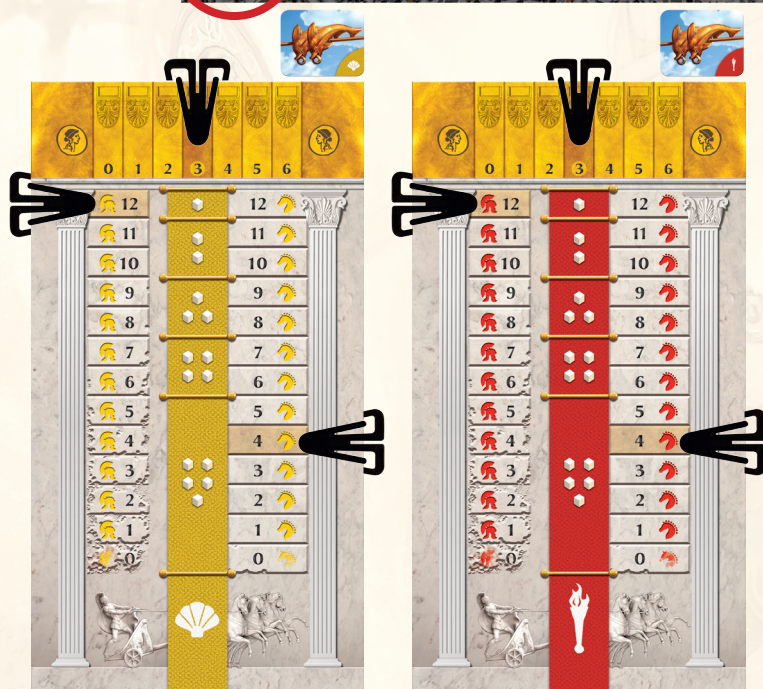
A játékosok szekérhajtóként vesznek részt az ókori Róma nagy versenyén. Kockákat használnak, hogy **két kört** teljesítsenek a poros arénapályán, és ők haladjanak át először a célvonalat. Gyorsítanak, fékeznek és ügyesen sávot váltanak. Néha még az

ELŐKÉSZÜLETEK

játéktábla



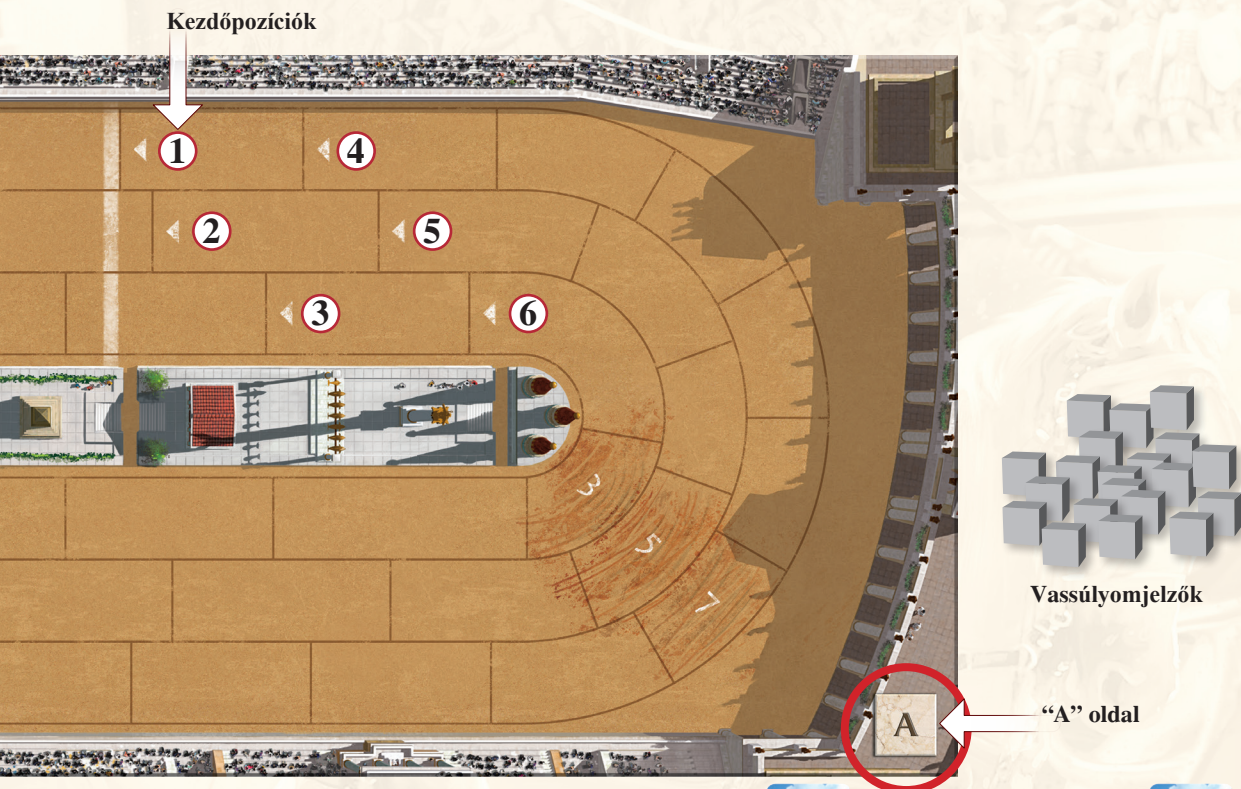
“A” oldal



Szekértáblák

1. Tegyétek a két játéktábla részt úgy az asztalra, hogy egy versenypálya jöjjön létre, és minden játékos könnyen elérje. Az első játékokhoz a játéktábla A oldalán látható színes pályát javasoljuk.
2. Minden játékos válasszon egy játékoszint. A kezdő pozíciókat a szekerek egymás utáni véletlenszerű kiválasztásával határozzátok meg. A húzás sorrendjében tegyétek a szekereket a tábla kezdőhelyeire (lásd a másik oldalon).

megtámadják ellenfeleiket: vagy közvetlen egy dárda hajtással vagy közvetve, vassúlymok útjukba dobásával. Ha Fortuna kegye velük van, akkor a verseny közepén javíthatják a szekérük, ami gyakran létfontosságú.



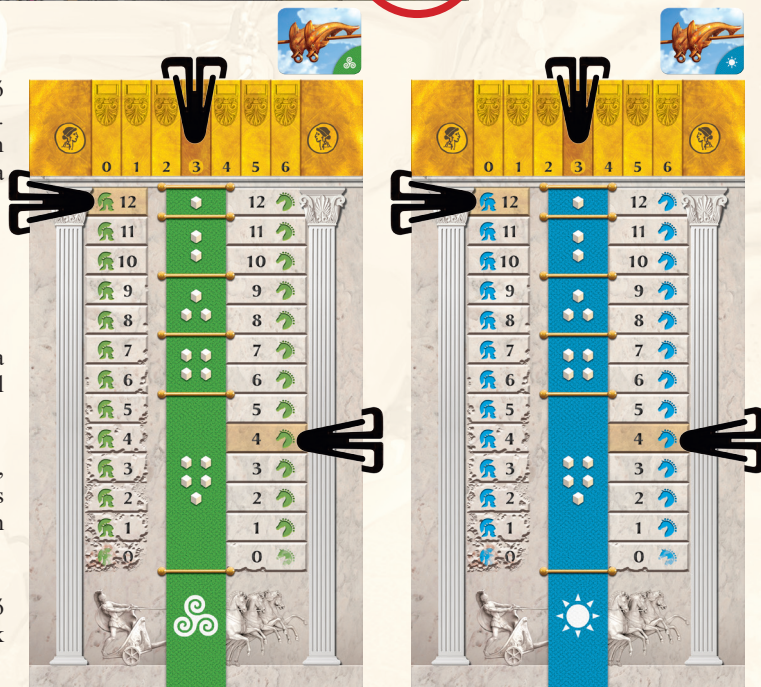
3. Minden játékos vegye el a megfelelő színű szekértábláját és 3 mutató kapszot. A szekértábla előlappal felfelé kerüljön le, és tegyék rá a mutató kapszokat a sávok megfelelő értékeihez:

- sérüléssáv (🐎): 12
- sebességsáv (🌀): 4
- sorssáv (🐎): 3

Minden játékos megkapja a színében a fordulójelzőt, amit a 2 delfines oldalával felfelé a táblája elé kell tenni.

4. Tegyék a vassúlyom jelzőket félre, később kerülnek használatba. Az összes többi fel nem használt játékelem kerüljön vissza a játék dobozába.


Az 1-es kezdőhelyen álló játékos kezdi az első körét. A többi játékos köre a kezdőpozíciók szerinti sorrendben követi őt.




szekértáblák


A szekértáblák

Mielőtt elkezdődne a játék, minden játékos előoldalával felfelé maga elé teszi a színének megfelelő szekértáblát. A **mutató kapcsokat** arra kell használni, hogy **minden játékosnak a szekeré aktuális értékét mutassa**. Ez az információ a játéktáblán lévő aktuális hellyel együtt minden játékosnak/-ról, egy áttekintést ad, hogy mit csinálnak a versenyben. Minden szekértábla három sávból áll:

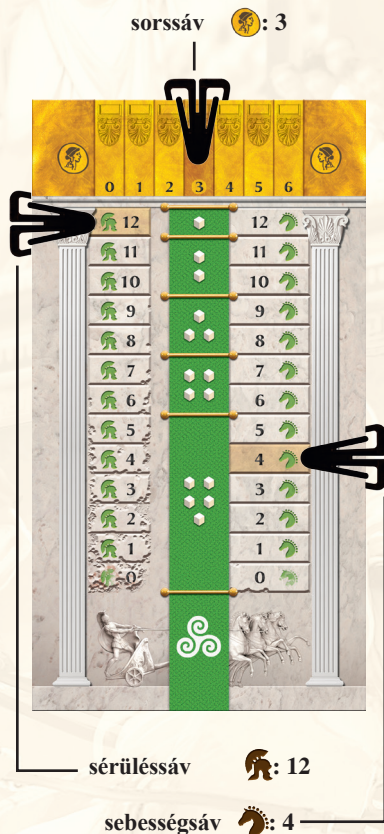
A **sérüléssáv** (egy  jelöli) mutatja, hogy mennyi sérülést bír még el a szekered. A 12 azt mutatja, hogy a szekered tökéletes állapotban van. Ha a sérüléssávon eléred a 0-t, akkor a szekered tönkremegy, és kiesel a játékból.

A **sebességsáv** (egy  jelöli) mutatja az aktuális sebességed: az érték azt mutatja, hogy a szekerednek ebben a körben mennyi mezőt *kell* előre haladnia. Ez a sáv mutatja azt is, hogy **mennyi kockát** kell használnod ebben a körben. (Nagyobb sebességnél kevésbé tudod irányítani a szekered!)

MEGJEGYZÉS: Minden köröd elején a **kezdeti sebességed** nem lehet nagyobb, mint a sérülésértéked a sérüléssávon; ha ekkor a sérüléssávon kisebb érték van jelölve, mint a sebességsávon, akkor a sebességsávon is a sérüléssávoddal egyező kisebb értéket kell beállítanod. Lásd még "2. fázis: Kezdeti sebesség beállítása", az 5. oldalon. A mozgás során szerzett sérülés nincs hatással a sebességedre, kivéve ha a sérüléssávod eléri a 0-t, és a szekered tönkremegy.

A **sorssáv** (egy  jelöli) mutatja, hogy aktuálisan hogy állsz Fortuna istennőnél. Az ő erejét használhatod arra, hogy megjavítsd a szekered (Lásd "1. fázis: Javítás", az 5. oldalon), kockák újradobására, vagy a kockák neked tetsző oldalára fordítására (lásd "3. fázis: Kockák újradobása", az 5. oldalon).

A 3 érték egyike sem lépheti túl a **maximum értékét**.



A JÁTÉK MENETE

A játékosoknak 1 körük van szekerenként egy fordulóban. A **körsorrend** a játékosok **játéktáblán elfoglalt helyétől** függ. Annak a szekérnek a játékosja jön először, akinek szekeré legerősebb áll (lásd a mezők előoldali határa). A többi játékos köre a játékos szekeré eleje szerint következik, míg a leghátrább lévő játékos köre lezárja a fordulót.

Egy kör a következő **6 fázisból** áll:

1. Javítás (opcionális)
2. Kezdősebesség beállítás
3. Kockadobás
4. Fortuna kegyének megszerzése
5. Mozgás
6. Támadás (opcionális)

Miután minden szekér végrehajtott egy versenykört, ellenőrizzitek, hogy van-e olyan szekér, aki megtett 2 versenykört a pályán (Lásd játék vége, 7. oldal) Ha nincs ilyen folytassátok a következő fordulóval a játékot.

arcvonal



Eszti, Benedek, Caesar és Diana játszanak egy 4-fős játékban. Új forduló kezdődött, a játékosok helyzete a fenti ábrán látható. A körsorrend erre a fordulóra következő Eszti (zöld); második Benedek (piros); harmadik Diana (sárga); negyedik Eszti (kék).

1. fázis: Javítás (opcionális)

Mielőtt dobna a játékos a kockákkal, elkölthet pontosan 3 pontot a sorssávjáról, hogy 3 pontnyit javítson a szekeres sérülésein.

Ne felejtsetek el a sérüléssávotokon és a sorsávotokon ennek megfelelően mozgatni a mutató kapcsokat.

Körönként csak egyszer javíthattok.

2. fázis: Kezdősebesség beállítás

Ennek a fázisnak a kezdetén a játékos kezdősebessége **nem lépheti túl** a sérüléssávja **sérülésértékét**. Ha nagyobb a kezdeti sebessége, akkor a sebességsávon a sérülésértéknek megfelelő értékre mozgassa a játékos a mutató kapcsát.


A játékos kezdősebessége meghatározza azon **kockák számát** amivel majd dob a körében.



Példa: A köre kezdetén, a javítás után, Eszti kezdősebessége 9, a sérülésértéke 6. Így kénytelen a sebességsávon a 6-ra csökkenteni a sebességét, hogy megfeleljen a sérülésértékének. Így most 4 kockával kell majd dobnia a körében.


3. fázis: Kockadobás

A játékos kezdősebessége határozza meg, hogy **mennyi kockával** kell dobnia. A kockák pontos számát a játékos szekértáblájának sebességsávjáról lehet leolvasni, majd dobás. A játékos **egyszer** újradozhat **ingyen** a kockáiból **annyit**, amennyit szeretne.

Ha nem elégedett az eredménnyel, Fortuna lehetővé teszi, hogy újra dobhasson, de ez csökkenti a játékosnak nyújtott kegyet. A játékos **elkölthet 2 pontot** a szekértáblája **sorssávjáról**, hogy vagy (A) újradozjon **bármennyi kockát** vagy (B) 1 kockát **tetszőleges oldalára fordítson** (kivéve erre az oldalára: ). Mindkét esetben választhat olyan kockákat, amit **már félretett** amikor újradozásról vagy adott oldalra fordításról döntött.

A játékos annyiszor **manipulálhatja a kockák eredményét**, amennyiszor ki tudja fizetni azt a sorssávjáról még a beállítás előtt.

4. fázis: Fortuna kegyének megszerzése

Fürödj Fortuna kegyében! Minden  dobásért a játékos **1 mezőt jobbra lép** a sorssávján. (Ne felejtsetek, hogy a sorssávotok 6-os mezőjén nem tudok túl lépni.)

Ne felejtsetek el a sorssávotokon adminisztrálni az elköltött pontokat.

MEGJEGYZÉS: Ha nincs elég pontja a játékosnak a fizetéshez, akkor nem manipulálhatja a kockákat. (A játékos nem használhatja az ebben a körben dobott Fortuna kockaeredményeket, mivel azok még nem kerültek rá a sorssávra.)

Minden kockaszimbólum leírása megtalálható a 7. oldalon. A körben fel nem használt kockaeredményeket nem lehet eltenni későbbre; azok hatás nélkül elvesznek. A következő részben leírjuk, hogy a kockaeredményt lehet vagy kell használni. (A felhasznált kockákat tegyék félre.)

A játékos a sorssávjáról pontokat költhet a szekere megjavítására (lásd "1. fázis: Javítás", fentebb) vagy a már dobott kockáit manipulálhatja vele (lásd "3. fázis: Kockadobás").

5. fázis: Mozgás

Először határozza meg a sebességét a játékos erre a körre:

Minden dobott $\frac{+}{-}$ -ért a játékosnak vagy (saját döntés alapján) hozzá kell adnia 1 pontot az aktuális sebességéhez vagy ki kell vonnia belőle 1 pontot. Ennek megfelelően kell állítania a játékosnak a sebességsávját.

Minden dobott $\frac{+}{-}$ -ért a játékosnak növelnie kell aktuális sebességét 2 ponttal. Ez a rövid vágta kimeríti a játékos lovait, ami 1 pontnyi sérülést okoz nekik. Ennek megfelelően kell állítania a játékosnak a sebesség- és sérüléssávját.

Ha a játékos több kockával is dob $\frac{+}{-}$ -t és/vagy $\frac{+}{-}$ -t, akkor először számítsa ki a teljes sebességváltozását és csak azután állítsa be a sávokat.

Sose növelheti a játékos a sebességét a sáv maximuma fölé. Például, ha az aktuális sebessége 11, és a dobása egy $\frac{+}{-}$, ami miatt a sebességét 13-ra kellene növelnie, akkor a végsebessége 12 lesz – a többi elveszik. (Ettől még az 1 sérülést elszenvedi.)

A játékosnak a sebességsávjá minden sebességpontjáért előre kell lépnie 1 mezőt a játéktáblán. (Amin aktuálisan áll, az nem számít.) 3 speciális eset van:

Sáv váltás

Általában a játékosnak az aktuális sávjában kell maradnia. Azonban ha egy $\frac{+}{-}$ jelet dob, akkor a mozgása részeként 1 mezőt egy szomszédos sávba léphet. Minden ilyen dobott jelért egyszer módosíthatja a sávját. Annak a mezőnek az első oldalának előrébb kell lennie ahova lép a játékos, annál a mezőnél ahonnan lép. A sáv váltás költsége 1 sebességpont, ahogy általában is.

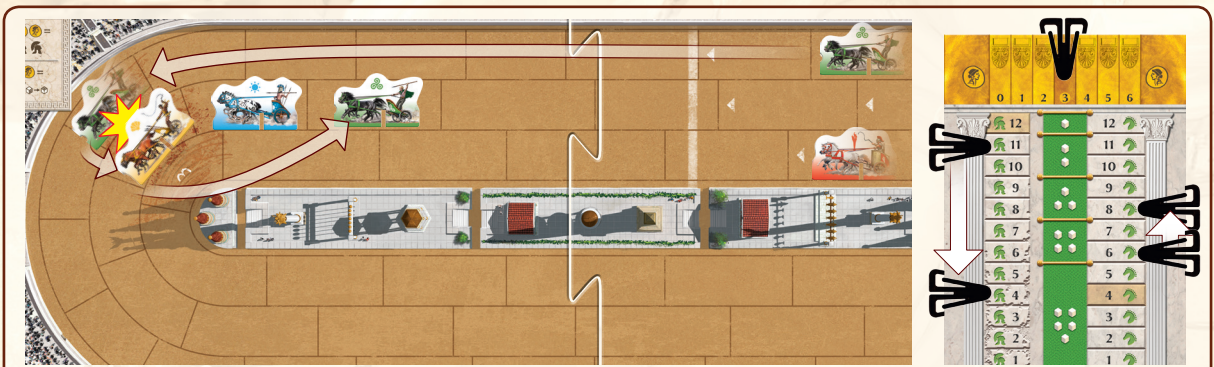
Kanyarodás

A vad galoppozás kanyarodáskor nem a legjobb ötlet! A nagy sebesség jelentős károkat okozhat a kanyarban. Az összes kanyar mező számozott, ami a maximális biztonságos sebességet mutatja, amivel az adott mezőre lehet lépni. Ha a játékos mozgása egy ilyen mezőn végződik, az is belépésnek számít. Minden sebességpont, amivel túllépi a játékos ezt az értéket 1 sérüléspontot okoz. Ennek megfelelően kell állítani a sérüléssávot.

Ütközés

Ha a játékos olyan mezőn megy keresztül, ahol másik játékos szekere található, akkor a szekerek ütköznek. Mindkét szekér sérül az ütközésben, 2 sérüléspontot veszítenek. (Ezt azonnal rögzíteniük kell a sérüléssávjukon.) Ha az öklelő játékos szekérének van még sebességpontja, akkor folytatnia kell a mozgását a szokásos módon. A meglökött szekér marad a helyén.

Ha az öklelő szekér mozgása azon a mezőn ér véget, ahol a meglökött szekér áll: az ütközés a fentebb leírtak szerint zajlik, és az öklelő szekér a meglökött szekér mögötti első üres mezőre kerül az adott sávon. A meglökött szekér marad a helyén.



Mozgáspélda: A körében Caesar (zöld) a mozgásfázishoz ért, és az alábbi eredménnyel dobta a kockákat:




A kezdősebessége 6, és a szekere még 11 sérülést bír ki. Caesar először meghatározza erre a körre a sebességét: a dobott két $\frac{+}{-}$ úgy használja, hogy az egyiket hozzáadja, másikat kivonja a sebességéből, így 0-val nő a sebessége. Használnia kell még a $\frac{+}{-}$ dobást is. Megnöveli a sebességét 2-vel, de 1 sérüléspontot is veszít. Így végül a sebessége 8, és a sérülése 10 lesz, ennek megfelelően állítja a sebesség- és sérüléssávját. Most hajtja végre Caesar az aktuális mozgását: először 7 sebességpontért előre lép a sávjában, így egy kanyarkülsőmező-re lép, amire legfeljebb 7-es sebességgel lehet belépni. Így kap 1 sérüléspontot (8 aktuális sebesség – 7 megengedett sebesség).

Meg tudja oldani! És most, mivel megteheti, úgy dönt, hogy az utolsó sebességpontját a $\frac{+}{-}$ dobással kombinálja, hogy így sávot váltva, a középső sáv kanyarmezőjére lépjen. Ez újabb (8 aktuális sebesség – 5 megengedett sebesség) = 3 sérülést okoz neki a maximális sebesség korlátozás miatt. Valamint, mivel Diana szekere (sárga) áll az adott mezőn, meglöki a szekérét, és még 2 sérüléspontot szerez az öklelés miatt. Mivel az összes mozgást felhasználta, ez a köre vége. A mező már foglalt, így a szekerét a Diana mögötti első üres helyre kell tennie, ami azt jelenti, hogy Eszti (kék) mögötti mezőre kerül. Megjegyzés: Ezen átrakás miatt nem ütközik Eszti szekerevel.


Ez a manőver picit sokba került Caesarnak, de egy bosszantó ellenfelet is elintézett: Diana szintén szerzett 2 sérülést az öklelés miatt; és mivel ez az utolsó 2 pontja volt a sérüléssávján, a szekere összetört, és kiesett a versenyből. A mozgásfázisa végén Caesar szekértáblája a fentebb leírtaknak megfelelően néz ki.

6. fázis: Támadás (opcionális)

Aki már látott ókori szekérversenyről filmet, az tudja azt: a győzelem eléréséhez a sebesség, bátorság és képesség önmagában nem mindig elég! Néha közvetlenebb lépéseket kell tenni az ellenfelek ellen!

Minden dobott  -ért a játékos **egyszer támadhat**. A két lehetséges támadási mód (A) Vassúlyomledobás vagy (B) Dárdahajítás.

A) Vassúlyomledobás


A játékos dönthet úgy, hogy a  kockaértéket 1 vassúlyom **szekere mögé hajtására** használja fel. [A vassúlymot a római hadsereg használta, egy vaseszközt 4 tüskével kombináltak, így mindegy volt, hogy érkezett a földre, mindig 3 tüskén állt, egy pedig felfelé mutatott.] A játékos elvesz 1 vassúlyomjelzőt a készletből, és **egy tetszőleges olyan mezőre teszi**, amit ebben a körben **már elhagyott**.

A játékos az adott köre kezdő és utolsó mezőjére nem tehet vassúlymot. Valamint egy mezőn sem lehet 1-nél több vassúlyom.

Forduló vége

Miután minden szekér végrehajtotta körét, ellenőrizzék le, hogy a játék vége feltételek fennállnak-e. Ha nem, akkor folytassátok a következő fordulóval. **Határozátok meg** a következő forduló **körsorrendjét a szekerek játéktáblán elfoglalt helyzete alapján**. Az lényegtelen, hogy a szekér melyik sávban áll. Kezdvé a legelőrébb álló szekér tulajdonosával,

Szekér összetörése

Ha egy szekér **sérüléssávján a 0-ra ér**, akkor az azonnal összetörik, és **kiesik a játékból**. Vegyék le a szekeret a játéktábláról, és tegyék le 1 **vassúlyomjelzőt** arra a mezőre, ahol a szekér megsemmisült. Ez az összetört szekér roncsának felel meg. A vassúlyomjelző ugyanúgy viselkedik, mint a többi, amit a játékosom dobhat el a  kockaérték miatt (lásd "Vassúlyom ledobás").


A JÁTÉK VÉGE

A játék **annak a fordulónak a végén** ér véget, amelyikben legalább 1 szekér befejezi a **2. versenykörét**, és átmegy a célvonalon (azonnal visszateszi a fordulójelzőjét a dobozba). A még játékban lévő minden játékosnak még van egy esélye teljesítenie a körét ebben a fordulóban. Ha csak egy játékos teljesíti a második versenykört is, akkor **ő a győztes!** Ha **több szekér** is befejezi a második körét ugyanabban a fordulóban, akkor az a szekér a győztes, aki **legnagyobb távolságra** jutott el a célvonal átlépése után (szokásos módon a mezők első oldalát kell összehasonlítani).

Természetesen a játékosok még ütközhetnek, vagy dárdát hajthatnak az utolsó fordulóban is, hogy összetörjenek és kiüssenek a játékból egy szekeret! Ha minden szekér összetörik, és kiesik a játékból, akkor nincs győztes. És ha az **összes többi** szekér kiesik a játékból, az utolsónak maradt szekérnek még be kell fejeznie a versenyt a szokásos szabályok szerint (bár általában ennek a játékosnak már nem gond megnyerni a versenyt.)

Ha valamelyik szekér (akár a játékos sajátja is) átmegy egy vassúlymos mezőn, vagy ott fejezi be a mozgását, **1 sérülést** szenved el. (A szekér tulajdonosa azonnal állítsa be a sérüléssávját ennek megfelelően.) Ezt követően ezt a **vassúlyomjelzőt vegyék le a tábláról**, és tegyék vissza a készletbe.

B) Dárdahajítás


Na de úgyis dönthet a játékos, hogy a  kockaértékért egy dárdát hajít egy másik szekér felé, a dobás hatótávolságán belül. Csak olyan szekeret célozhat a játékos, ami **legfeljebb 2 mező távolságra van tőle bármilyen irányban** (akár hátra felé is). A dárda automatikusan eltalálja a célzott szekeret **1 sérülést** okozva neki. Ennek a szekérnek a tulajdonosa azonnal állítsa be a sérüléssávját ennek megfelelően.


A hatótávolságot egyszerű mozgásként határozzátok meg, ahol a dobójátékos aktuális mezője nem számít. A játékos "átdobhat" másik szekéren vagy vassúlymokon. A játékos addig nem dobhat dárdát, amíg **be nem fejezte a mozgásfázisát**.


(a mezők első oldalát kell összehasonlítani) sorban minden játékos végrehajtja a körét, a mögötte lévő játékosok előtt, míg az utolsó játékos is befejezi a körét. Amikor a játékos először a versenysáv célvonalát (a játék kezdetén történő átlépés nem számít), akkor befejezi a játékos az első versenykörét. Fordítsa meg a fordulójelzőjét a hátoldalára (1 delfin!). Az utolsó versenykör még előtte van!


Ha egy szekér úgy tör össze egy másik szekeret, hogy beleütközik a mozgása utolsó mezőjén, akkor ez a szekér a sávon kerüljön a felöklelt szekér mögötti az első üres helyre. Majd az összetört szekeret vegyék le a tábláról, és tegyék arra a mezőre egy vassúlyomjelzőt.


A kockaszimbólumok

 Normál mozgás (x1). Hozzá kell adni vagy ki kell vonni (játékos döntése) 1 sebességpontot.

 Sprint (x1). 2 sebességpontot kell hozzáadni, és 1 sérülést szenved a játékos.

 Kormányzás (x2). A játékos egy szomszédos sávba sávot válthat. Minden sáv váltás 1 sebességpontba kerül.

 Támadás (x1). A játékos vagy vassúlymot dobhat le, vagy 1 lándzsát dobhat lőtávolon belüli szekérre.

 Fortuna kegyének megszerzése (x1). A játékos a sorssávján 1-et jobbra léphet.

VARIÁCIÓK

2- és 3-fős játék

2- és 3-fős játékban minden játékos 2 szekeret irányít, és 2 szekértáblát kap a játék elején. Az összes többi szabály változatlan.

Nincs sérülés a célvonal átlépése után

Ha minden játékos bekegyezik ebbe a szabályba, akkor nem lehet sérülést okozni olyan szekérnek, ami befejezte a második versenykört, teljesítette a versenyt.

Alternatív versenysávok

A játéktábla hátoldalának ("B"-vel jelölt) versenysávjainak egy új tulajdonsága van: *kőhalmok*. Minden sávban legalább 1 van belőlük. Az óvatlan szekérhajtó, aki behajjt, vagy áthajjt egy kőhalmos mezőbe, összetöri a szekerét, és azonnal kiesik a játékból (lásd a 7. oldalon "Szekér összetörése"). Ha szeretnétek akkor kombinálhatjátok az A oldalt a B oldallal.

Alternatív szekerek

Miután több játékot is játszottatok a játékkal a szekértábla fehér oszlopos oldalával, megpróbálhatjátok a hátoldalát is (a fekete oszloposat). A szekerek ezen az oldalon különböző jellemzőkkel rendelkeznek, és a következő szabályok érvényesek:

Előkészületek:

1. A játékosok számától függetlenül mind a 6 szekértáblát tegyétek az asztalra, a hátlapjával felfelé.
2. Véletlenszerűen válasszatok játékost, aki elsőként vesz el 1 szekértáblát; ez a játékos megkapja a megfelelő szekert, valamint a 3 mutató kapcsot.

Majd az óramutató járásának megfelelően az összes többi játékos is választ 1 szekértáblát a megmaradtakból (plusz persze a szekér és a 3 mutató kapocs).

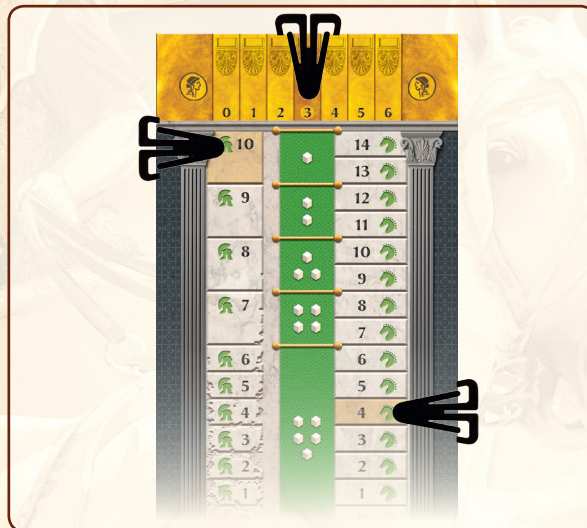
Ha 2-en vagy 3-an játszatok, akkor azzal a játékosal kezdve, aki az első szekerét utolsónak választotta, és az óramutató járásával ellentétesen haladva mindenki válasszon egy második szekeret is.

3. Most határozzátok meg a kezdő pozíciókat:

4-6 játékos: aki utolsónak választott szekerét, az választ elsőként kezdőhelyet a megjelölt mezők közül a játéktáblán. Majd az óramutató járásával ellentétesen haladva a többi játékos is választ kezdőhelyet.

2-3 játékos: az a játékos, aki utolsóként választotta az első szekerét, választ elsőként ennek a szekérnek kezdőhelyet a játéktáblán a megjelölt mezőkből. Majd az óramutató járásával ellentétesen haladva az összes többi játékos is teszi az első szekérének. Ez után az választ kezdőhelyet a második szekérének, aki utolsónak tette le az első szekerét egy kezdőhelyre. Az óramutató járásával megegyezően haladva választ a többi játékos is a 2. szekérének kezdőhelyet.

4. Csatoljátok a mutató kapcsokat a sávokhoz a választott szekértáblákon. A kezdőértékeket kiemeltük, más színnel jelölték.



5. A fel nem használt játékelemeket tegyétek vissza a dobozba.

A játék menete

A alapjáték szabályait kövessétek. Ha használjátok a lila, zöld és sárga szekereket, akkor a kezdősebesség meghatározásakor, a sebességsáv adott részében lévő 2 sebességből a nagyobbat használjátok a sérülésértékhez tartozó szakaszból. Például, ha Caesar (zöld) sebessége 11, a sérülésértéke 8, akkor a következő köre kezdetén a kezdősebességét 10-re kell állítania (nem 9-re).

STABLISTA

Tervező: Matt Leacock

Illusztráció: Jarek Nocoń

Grafika: Jarek Nocoń, Hans-Georg Schneider

Játék fejlesztés: Jan Christoph Steines és Benjamin Schönheiter

Magyar fordítás: Dunda

Játékesztelők: Duncan, Micki, Neil and Nico Christiansen, Matt Crawford, Anna, Colleen és Donna Leacock, Chris és Kim Farrell, Kate Frichette, Rich Fulcher, Beth Heile, Joe Huber, John Knoerzer, Scott Mackey, Brian és Lisa Modreski, Siew Siang Neo, Kevin O'Hare, Janice Pang, Jos, Ken és Kip Tidwell, Lisa Towell
Külön köszönet: Ralph H. Andersonnak

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

© 2016 Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Dr. Leitchfield, KY 42754 United States

A játékszabály, a játékelemek vagy az illusztrációk publikálása és újryomtatása, a kiadó engedélye nélkül tilos. Minden jog fenntartva.



Pegasus Spiele