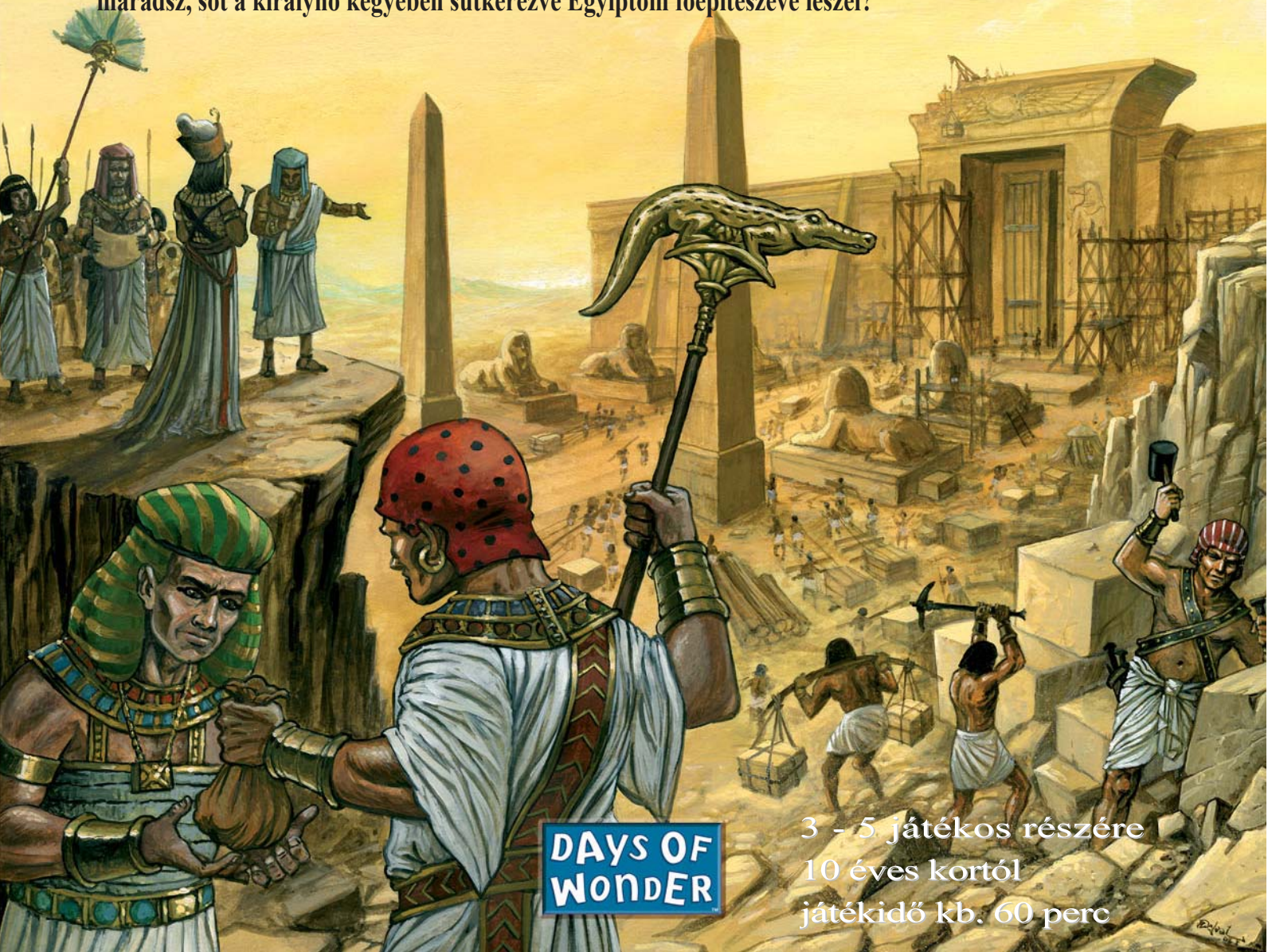


Bruno Cathala & Ludovic Maublanc

CLEOPATRA

AND THE SOCIETY OF ARCHITECTS

Kleopátra fejedelmi jutalmat ígért annak az építésznek, aki épít neki egy csodálatos palotát. Az építkezés megkezdtevel hamar nyilvánvalóvá vált, hogy a jutalom ígérete vad versengésbe hajszolta az építész- testvériség tagjait. Némelyek még az alvilági hatalmakkal is hajlandóak lepaktálni; a rémült munkások éjféli találkákról és titokzatos, tiltott rítusokról suttognak. Sőt, az épülő palota egyre több pontján jelennek meg a krokodil-isten, Szobek jelképei. Vajon erőt vesz rajtad a kísértés, Szobek hívévé szegődsz, és végül életed Kleopátra házikedvencének gyomrában végzed? Vagy életben maradsz, sőt a királynő kegyében sütkérezve Egyiptom főépítészévé leszel?



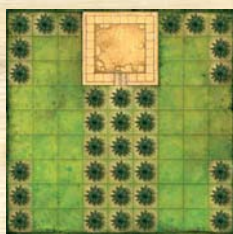
**DAYS OF
WONDER**

3 - 5 játékos részére
10 éves kortól
játékidő kb. 60 perc

TARTOZÉKOK

A dobozban megtalálod:

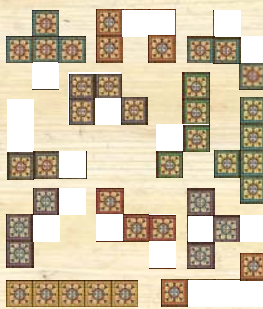
- * ezt a szabályfüzetet
- * öt kinyomkodós lapot, bennük:



A Palotakertet



a Szfínxek Terét



az istenek mozaikjait
(12 db)
és a főpap oltárát



a romlottság amulettjeit (89 db) és a nilusi kereskedőket (15 db, játékosonként 3)



a fáraó kincseit (108 talentum: 32 db 1-es, 32 db 2-es, 24 db 5-ös és 20 db 10-es)

* a kőfejtőt, benne az alábbi palotaelemekkel:



9 oszloppárt



6 szfínxet



2 Obeliszket



2 ajtókeretet



1 trónt, talpazzal

* a kőfejtőben ezenfelül:

- 10 Anubisz-szobrot (játékosonként 2)
- és egy Kleopátrát



* a kőfejtő alatt 110 kártyát:

75 közönséges erőforráskártyát:



30 x Mesterember



18 x Kőtömb



11 x Márványlap



9 x Szálfa



7 x Lazurkő

23 "Romlott" Erőforrás kártya



minden közönséges erőforrásból 3, dupla erőforrással; ezek megromlott mestereket és lopott árufajtákat jelképeznek.

8 db Trompe-l'oeil Dzsóker lap

11 Karakter lap: mind "Romlott"



2 x Koldus



2 x Kurtizán



2 x Hírnök



2 x Írnök



2 x Csempész



1 x Vezír



6

* a főpap 5 kockája

* 5 romlottság piramisa
(játékosonként egy; a játékosok
ezekben gyűjtik majd a romlottság
amulettjeit

* 5 összefoglaló



kockák az
oltáron



Romlottság Piramis



Összefoglaló

És persze ott van maga a doboz. Ne rakd még félre, a játékhoz szükséged lesz rá!

ELŐKÉSZÜLETEK

Vegyél ki minden játéktartozékot a dobozból, fordítsd aljával felfelé, és rakd ki az asztal közepére. Rakd a doboz tetejére a palotakeretet és illeszd a megfelelő oldalához a szfinxek terét **1**

. A tér elé rakd le az ürest oltárt, és rakd mellé a főpap kockáit (üres oldallal felfelé) **2**. Később minden kockát, amellyel ankhot dobtok, az oltárra kell majd tennetek.

A köfejtőt teljes tartalmával szintúgy rakd ki az asztalra **3**.

Vedd ki belőle Kleopátrát, és rakd a szfinxek terére, a számozott mezők előtti helyre **4**.

A többi játéktartozék a köfejtőben marad. Ha most játszotok először, nyomkodd ki az istenek mozaikjait, és rakd véletlenszerűen egymásra a köfejtőben ott, ahol Kleopátra és az Anubisz-szobrok voltak **5**.

A szobrokat tedd félre; a játék végén sem ide kerülnek majd vissza, hanem a műanyag tálcára. Nyomkodd ki a romlottság amulettjeit, és rakd azokat a játéktábla mellé **6**.

Ezután nyomkodd ki a nílusi kereskedőket és a talentumokat is. A talentumokat is rakd a játéktábla mellé, képpel felfelé, érték szerint szétválogatva **7**. A játék folyamán a palotán dolgozó építésszek ezekben kapják meg fizetségüket.

Minden játékosnak adj egy összefoglalót, egy romlottság-piramist és két Anubisz-szobrot a választott színben. Ezenfelül mindenki kap még 3 nílusi kereskedőt és 5 talentumot **8**. A kereskedők mindenki számára láthatóak, azonban talentumait ki-kí képpel lefelé tartja maga előtt, hogy a többiek ne lássák, kinek mekkora a vagyona.

A kártyák közül vedd ki a reklámkártyákat, majd keverd meg a paklit. Ezután, képpel lefelé, minden játékosnak ossz 3 kártyát **9**.

Szedd szét két közel ugyanakkora darabra a paklit, az egyiket forgasd képpel felfelé, majd keverd össze a két paklit. Ilyenformán a húzópakliban képpel felfelé és lefelé is lesznek kártyák. A három legfelső kártyát a pakli tetejéről rakd ki a pakli mellé, anélkül, hogy milyenségüket megváltoztatnád (a képpel felfelé lévő kártyák képpel felfelé maradnak, a képpel lefelé lévő kártyák képpel lefelé maradnak). Ez lesz a piac **10** ahonnan az erőforrásokat beszerezhetitek.

Kezdődhet a játék!



A JÁTÉK CÉLJA



Az a célod, hogy a palota legcsodálatosabb és legértékesebb részeinek megépítésével te legyél a leggazdagabb Kleopátra összes építésze között.

Azonban az építészek közötti versengés oly mértékű, hogy gyakran érzel majd késztetést arra, hogy kétes alakokkal üzletelj, vagy gyanús eredetű építőanyagokat használjál fel.

Korrupt módszerekkel könnyű az élre törni, de mindennek megvan a maga ára: Szobek, a krokodilisten romlottság-amulettjei, amelyeket piramisodban őrzöl, rejtve vetélytársaid kíváncsi pillantásaitól.

A játék akkor ér véget, mikor Kleopátra bevonul újonnan épült palotájába; ekkor a legkorruptabb (vagyis a legtöbb romlottság-amulettel rendelkező) építész lefogják és a krokodilok közé vetik. A játékot az az építész nyeri, aki az életben lévők közül a leggazdagabb.

A FORDULÓ

A játékot az a játékos kezdi, aki a legjobb egyiptomi vonásokkal vagy tárgyakkal bír (egy Kleopátrához hasonlóan híres orral, mumifikált krokodil-kedvencel, vagy terjedelmes hieroglifa-könyvtárral); ennek eldönthetlensége esetén a legfiatalabb játékos kezd. Az óramutató járása szerint követitek egymást, egészen a játék végéig.

Fordulódban az alábbi két cselekedet közül **egy** (és csak egyet) végre **kell** hajtanod:

Vásárlás a Piacon

- 1 A piactéren lévő egyik kártya oszlopból, (amit piaci bódénak nevezünk), minden kártyát a kezedbe veszed.
Ha ekkor 10-nél több kártya van a kezedben, azonnal:
 - a. **A kezében lévők közül eldobsz annyit, hogy 10 kártya maradjon a kezedben. Te döntöd el, mely kártyákat dobod el; ezek a dobott lapokhoz kerülnek. Ezután elveszel egy romlottság-amulettet, és piramisodba rakod.**
 - b. **Minden kártyádat megtartod, és annyi romlottság-amulettet raksz piramisodba, amennyivel meghaladja a kezedben tartott kártyák száma a tízet.**
- 2 Ezután feltöltöd a piaci bódékat, vagyis a húzópakli tetejéről három kártyát leraksz a piacra. (1-1 darabot mindegyik bódéra.) A kártyák állapotát (képpel felfelé vagy lefelé van) nem változtathatod meg, de te döntöd el melyik piaci bódéra melyik kerüljön.
- 3 A kártyákat úgy rakd minden bódéra, hogy az ott maradt kártyákra félig rácsúsztatod, de a képpel felfelé lévőket minden játékos jól láthassa. A piacon a képpel lefelé és felfelé lévő kártyák aránya folyamatosan változik.
- 4 Ha kifogy a húzópakli, a dobott lapokból csináljatok egy újat, az előkészületeknél leírt módszert követve.

VAGY

A Kőfejtő meglátogatása

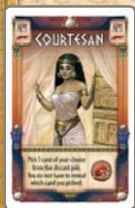
Akkor látogatod meg a kőfejtőt, ha fordulódban építeni akarsz.

Az építéshez:

- 1 A kezedből kijátszol annyi kártyát, és még alkalmasint nilusi kereskedőket is beadsz, hogy az erőforrások legalábbis elérjék a kívánt palotaelemek felépítéséhez szükséges erőforrások számát, fajták szerint. A kijátszott lapok a dobott lapokhoz kerülnek, a beadott nilusi kereskedők kikerülnek a játékból.
- 2 Elveszed a kőfejtőből a kiválasztott palotaelemet, és lerakod azt a palotához. Ha több helyre is rakhatod, te döntöd el, hová teszed. Ha akarod és ha képes vagy rá, fordulódban több palotaelemet is megépíthetsz, akár különbözőeket, akár ugyanolyanokat.
- 3 Begyűjtöd az építkezésért járó talentumokat (lásd az összefoglalón). Ha két palotaelemet építesz meg egyszerre, kapsz még 2 talentumot; ha fordulódban három vagy több palotaelemet építesz fel, 5 talentum ezért a jutalmad. Kapott talentumaidat képpel lefelé rakod le maga elé.
- 4 Ha az építkezés következtében a palota egy része (a szfinxek, az obeliszkok, a trónus, az ajtó, az oszlopsor vagy a mozaik) elkészült, Kleopátra egyet lép az ajtó felé.
- 5 Dobsz az összes olyan kockával, amelyik üres oldalával van felfelé, és amelyik kockával ankhot dobsz, azt az oltárra rakod. Ha az utolsó, ötödik kocka is az oltárra kerül, azonnal áldozatot kell bemutatnotok.



Fordulód során **bármikor** használhatsz karakterkártyákat, akár a piacon, akár a kőfejtőben jársz; olyan kártya is felhasználhatsz, amelyet éppen most szereztél a piacon.



Megjegyzések a fordulóhoz



Ha kijátszol egy romlott erőforráskártyát vagy egy karakterkártyát, akkor annyi romlottság-amulettet kell piramisodba tenned, ahányat látsz a kártyán.

Nilusi kereskedő bármilyen erőforrást helyettesíthet, mikor a kőfejtőben jársz, még mesterembert is. Használat után a nilusi kereskedő kikerül a játékból.

A kőfejtőben járva „túlfizetheted” a palotaelem költségét (például beadhatsz egy romlott márványlapot (2-öt ér), ha csak egy márványlapra van szükséged), és ha egyszerre több palotaelemet építesz, az erőforrásokat „megoszthatod” közöttük (például egy 2-es szálfát felhasználhatsz egy ajtókerethez és egy oszloppárhoz). Ha túlfizetsz, a te dolgod, de visszajáró nincs – az erőforráskártyák „fel nem használt része” elveszik.

Ha az istenek mozaikját építed, akkor a kőfejtőből a halom legtetetején lévőket kell elvenned (kivéve, ha kijátszol egy írnokezt).

Áldozás

Építkezést követő dobás, vagy esetleg őrök kijátszása után megeshet, hogy mind az öt kocka az oltáron van. Ekkor azonnal áldozatot kell bemutatnotok. Mindenki titokban kezébe vesz valamennyit talentumai közül, és azt egyszerre feditek fel.



A legnagyobb (vagyis a legtöbb pénzt feláldozó) játékos **eldob** piramisából 3 romlottság-amulettet, visszatéve azokat a készletbe, a játéktábla mellé. Ha 3-nál kevesebb amulettje van, akkor annyit tesz csak vissza, amennyije van. A második legnagyobb játékos **berak** 1 amulettet piramisába; a harmadik legnagyobb 2-öt, a negyedik 3-at, és az ötödik 4-et.

Ha az első helyen két játékos van, mindketten eldobnak 3 amulettet, a következő játékos pedig harmadik legnagyobbként tekintendő, tehát kap 2 amulettet. Hasonlóképpen kell eljárni a többi egyenlőségénél is.

Az áldozás befejeztével az oltárról vegyétek le a kockákat, és üres oldalukkal felfelé rakjátok le azokat az oltár mellé. A játék során több áldozásra is sor kerülhet - alkalmasint pedig egyre sem!

Áldozás	
1 st	Get rid of
2 nd	Take
3 rd	Take
4 th	Take
5 th	Take

Fontos: Az általatok feláldozott talentumok – függetlenül attól, milyen „jutalmat” érdemeltek értük – mind visszakerülnek a készletbe.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor Kleopátra a palotához ér, vagyis az utolsó, 5-ös mezőre lép – másszóval akkor, amikor a 6 palotarész közül az ötödik is megépül. (Ezt az építés 4. lépésében történik, tehát már nem kerül sor az 5. lépésre, a kockadobásra.)

Ekkor mindegyikötök eldobja a kezében tartott kártyákat, ám minden romlott kártyáért (legyen bár erőforrás vagy karakter) 1 romlottság-amulett jár.

Ezután mind felemelitek piramisaitokat, felfedve, hogy mennyi amulettet gyűjtöttetek, majd ki-ki eldob annyit amulettet, ahány mezőből állnak szentélyei a palotakertben.

Ekkor meg kell számolni, kinek mennyi romlottság-amulettje van. Akinek a legtöbb van, azt megetetik Kleopátra kedvenc krokodiljával, így ő nem győzhet. Egyenlőség esetén az összes érintett krokodillakomaként végzi. Ha viszont senkinek sem maradt egy amulettje sem, a krokodil éhen marad.

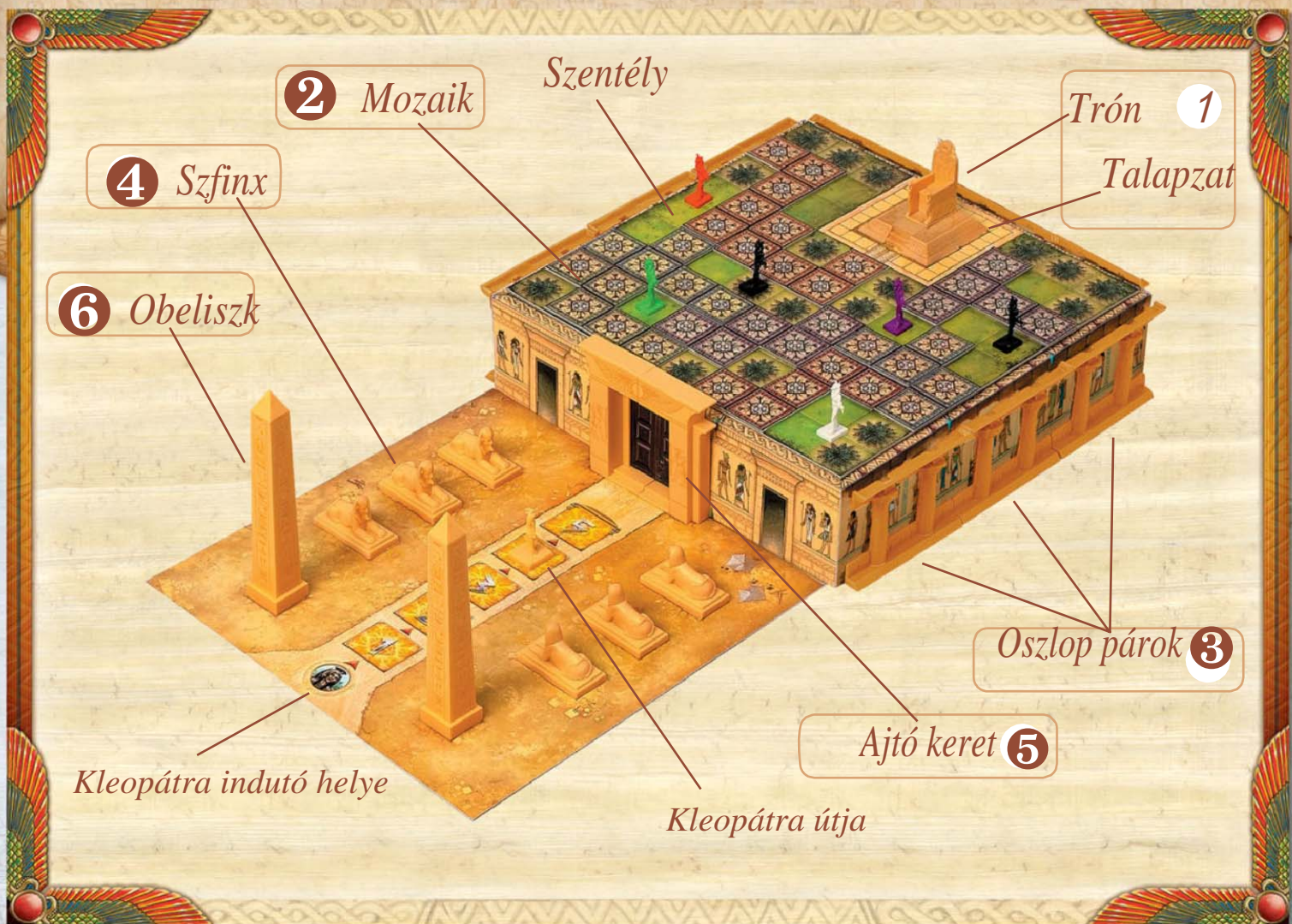
Az életben lévő játékosok megszámlálják, mennyi talentumuk van; minden megmaradt nilusi kereskedő 3 talentumot ér. A leggazdagabb építész megnyeri a játékot!

Egyenlőség esetén az érintettek közül az győz, akinek a legkevesebb romlottság-amulettje van.





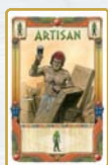
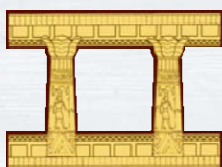
A KŐFEJTŐ



A palota összes felépíthető eleme a kőfejtőben van. Az összefoglalókon megtaláljátok, hogy milyen erőforrások kellenek hozzájuk, és mennyi talentum jár a megépítésükért.

OSZLOPPÁROK / 9 db

szükséges erőforrások:



Érték: 3 talentum, plusz 1 talentum minden olyan mozaikos mezőért, amit érint az oszloppár

1 Mesterember 1 Fa

1 Kő

Az oszloppárokat a doboz oldalához kell tenni, hogy érintsék a palotakeretet..



A két oszloppár közötti pontot kék drágakő jelzi.



Minden oldalhoz 3 oszloppár fér.



Minden olyan mozaikos mezőért, amelyet érint az oszloppár, +1 talentum jár.

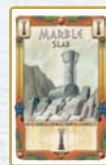
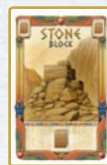
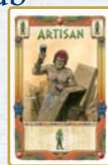
Pontozási példa

A játékos kap 3 talentumot, plusz még 2-öt, mivel az oszloppár két mozaikos mezőt érint; összesen tehát 5 talentumot kap.

3 + 2 = 5 Talentum

SZFINXEK / 6 db

szükséges erőforrások



Érték: 2 talentum minden szfinxpár első, és **5 talentum** minden szfinxpár második szfinxéért.

1 Mesterember

1 Kő

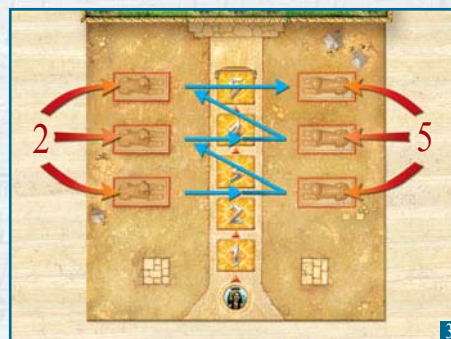
1 Márvány



A szfinxeket sorban kell megépíteni (először az 1-es helyre kell szfinxet tenni, aztán a 2-esre, és így tovább...).



Minden szfinxhely mellett látható, hogy ez melyik.

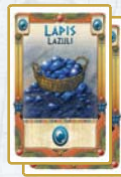
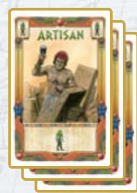


SZFINX MEGÉPÍTÉSE

A szfinxeket a kék nyilak szerinti sorrendben kell megépíteni. Minden páratlan számú szfinx 2, és minden páros számú szfinx 5 talentumot ér.

TRÓN /Trón és alapzat/ / 2 db

szükséges erőforrások



Érték: 12 Talentum

3 Mesterember

2 Márvány

2 Lazurkő



Először a talapzatot kell megépíteni.

OBELISZKEK / 2 db

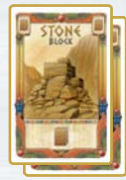
szükséges erőforrások



3 Mesterember



2 Fa



2 Kő

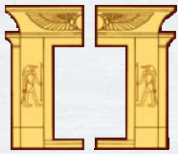


Érték:
12 Talentum



Obeliszek helyei

AJTÓ KERETEK / 2 db



Érték : 4 Talentum
+ 1 Talentum minden,
az ajtókerettel össze-
kötetésben lévő oszloppárért.

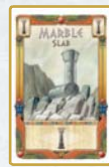
szükséges erőforrások



2 Mesterember



1 Fa



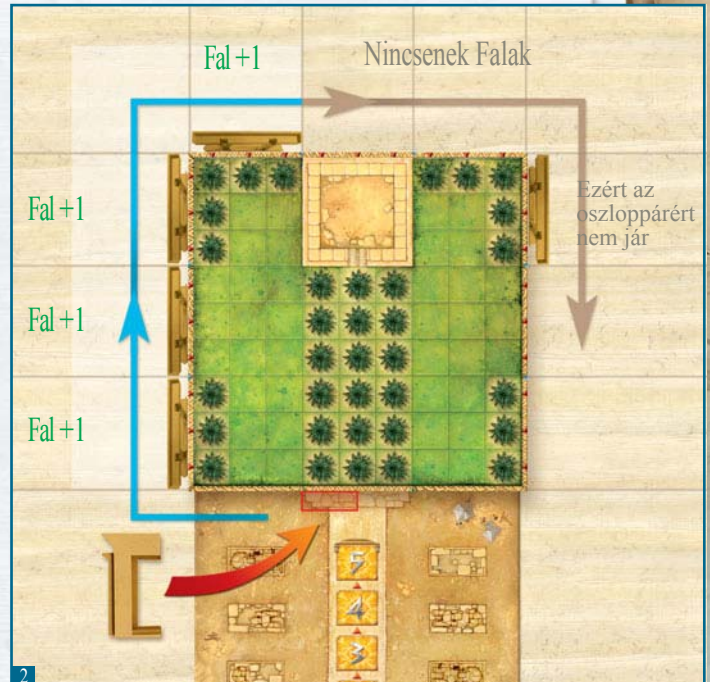
1 Márvány



1 Lazuritkő



Az ajtókeretek helyei



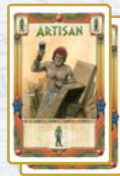
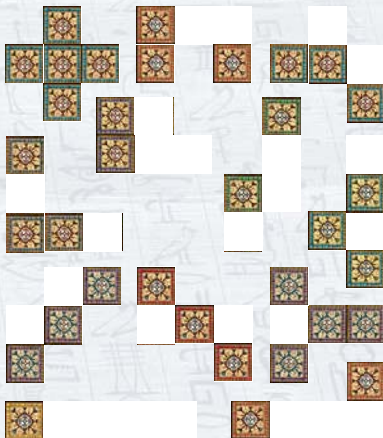
2

AJTÓ PONTOZÁSI PÉLDA Ha a játékos megépíti a bal oldali keretet, 4 talentumot kap, + még 4-et, a vele összekötetésben lévő oszloppárokért. A jobb oldalon látható oszloppárért nem jár talentum, mivel nincs összekötetésben a megépült ajtókerettel. (Ha már a teljes oszlopsor megépült, a játékos az ajtókeretért plusz 9 talentumot kap!)

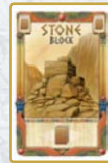
4 + 4 = 8 Talentum

ISTENEK MOZAIKJAI / 12 db

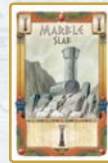
szükséges erőforrások



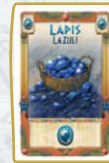
2 Mesterember



1 Kő



1 Márvány

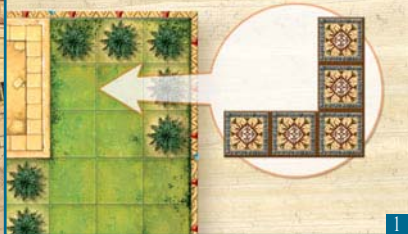


1 Lazuritkő

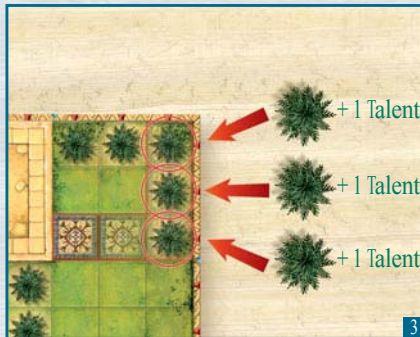


Érték: 4 Talentum + 1 Talentum minden letakart pálmáért; továbbá Anubisz-szobor lerakásának joga.

A játékos mozaikot épít, elvéve a kőfejtőből a legfelső mozaikot...



Lerakja azt a palotakertbe, a vonalakhoz illesztve.



MOZAIK PONTOZÁSI PÉLDA

A játékos 4 talentumot kap a mozaikért, és még 3-at a 3 letakart pálmáért.

4+3=7 Talentum

Szentély építése

Ha úgy építesz meg egy mozaikot, hogy ezáltal létrejön egy elzárt kertreszlet, ahová már nem lehet mozaikot tenni – akár azért, mert túl kevés a hely, akár azért, mert az odaillő mozaikok már máshol megépültek –, szentélyt hozol létre. A szentélyek általában 4 vagy kevesebb mezőből állnak, de olykor sokkal nagyobbak is lehetnek – amennyiben a még rendelkezésre álló mozaikok egyike sem rakható le oda.

Ha létrehozol egy szentélyt, el kell döntened, hogy birtokba veszed-e azt, vagyis lerakod-e oda egyik Anubisz-szobrot. Ha a létrehozás után nem veszed azonnal birtokba a szentélyt, azt ezután sem te, sem senki más nem veheti birtokba. (Természetesen akkor, ha egy vagy több mozaik megépítésével két vagy több szentélyt hozol létre, mindkét szobrot lerakhatod, célszerűen a legnagyobbakra. A már lerakott szobor többé nem mozgítható!)

A játék végén, ha van (egy vagy két) szentélyed, minden egyes mezőért – beleértve azt is, amelyen a szobor van – visszaraksz egy romlottság-amulettet piramisodból a készletbe.

A mozaikkal lezárt kertreszletből szentély lesz...



...ha a játékos úgy dönt, lerakja oda egyik szobrát



De csak akkor lesz a lezárt kertreszletből szentély...



...ha oda a megmaradt mozaikok egyike sem illeszhető be.



Mindig, amikor megépítesz egy (vagy több) mozaikot, meg kell nézned, hogy a kőfejtőben a legfelül lévő mozaik megépíthető-e még a kertben. Ha nem, nyomban el kell távolítani a játékból. Ezután a most legfelül lévő mozaikot kell ellenőrizned, alkalmasint eltávolítanod, és így tovább. Ha az utolsó mozaik is kikerül a játékból, akkor elkészültetek egy palotarésszel, és Kleopátrát ennek megfelelően mozgatnotok kell (lásd fentebb).

SOBEK KÖVETŐI

A játék során tizenegy korrupt alak (két-két koldus, kurtizán, hírnök, írnok és csempész, valamint egy vezír) ajánlhatja fel neked szolgálatait. A piacon fogadhatod fel őket – vagyis kártyáik a (jóval több) erőforráskártya közé vannak keverve, és a piacról veheted el azokat. Azonban mindnek megvan a maga ára, szolgálataik igénybevételéért romlottság-amuletteket kapsz; hogy mennyit, az a kártyán látható. Amikor rajtad a sor, bármikor, bármennyi karakterkártyát kijátszhatasz; akár olyanokat is, amelyeket éppen most szereztél meg a piacon. Kártya kijátszásakor magát a kártyát a dobott lapokhoz teszed, végrehajtod a kártya hatását, és a feltüntetett számú romlottság-amulettet a piramisodba rakod.

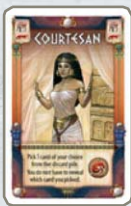


2 db

A Koldus

Költség: 2 Romlottság Amulett

Hatás: Minden játékosrástól kapsz vagy 2 talentumot, vagy egy erőforráskártyát (mesterembert, követ, fát, márványt vagy lazúrkövet). Mindenki maga dönti el, mit ad, de lopott árut (romlott erőforráskártyát) nem adhatnak, ahogy karakterkártyát sem. Abban az igen ritka esetben, ha valakinek nincs sem pénze, sem közönséges erőforrása, nem ad semmit; ám ezt a kezében tartott kártyák megmutatásával bizonyítania kell.



A Kurtizán

Költség: 1 Romlottság Amulett

Hatás: A kártya kijátszása után elvehetsz egy tetszőleges kártyát a dobott lapok közül. Nem kell megmutatnod a többieknek, hogy milyen kártyát vettél el.

2 db



A Hírnök

Költség: Változó

Hatás: Közöséges erőforráskártyákat kérhetsz játékosársaidtól; hogy miket és kiktől kérsz, te döntöd el (bár a többiek is tehetnek ajánlatokat). Minden elfogadott kártyáért kapsz egy romlottság-amulettet az adott játékostól. Fontos, hogy senki sem kötelezett erőforrásai felajánlására, ahogy te sem vagy kötelezett a felajánlott kártyák elfogadására.

2 db



Az Írnok

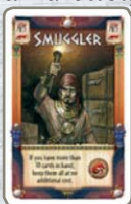
Költség: 2 Romlottság amulett (vagy nulla)

Hatás: 2 romlottság-amulettért: Ha mozaikot építesz, miután kifizetted az árát, a kőfejtőben lévő mozaikok bármelyikét választhatod, nem kötelező a legfelsőt megépítened.

0 romlottság-amulettért: Ha eldobod a kártyát, a főpap egyik kockáját megváltoztathatod – igen, ezért **nem kapsz** romlottság-amulettet.

Ha már nincs a kőfejtőben mozaik, a kártyát csak így használhatod; ám akkor is használhatod így, ha még van mozaik a kőfejtőben. Éppúgy forgathatsz egy kockát üres oldaláról ankhra, mint megfordítva. Ha ankhos kockát fordítasz üres oldalára, az lekerül az oltárról; ellenkező esetben a kocka az oltárra kerül, s ha ez volt az utolsó kocka, áldozásra kerül sor.

Fontos, hogy a kártyát csak akkor játszhatod ki, amikor rajtad a sor, tehát nem akadályozhatod meg az áldozást akkor, amikor más dob építkezése után a kockákkal. Továbbá ha a játék végén a kezekben marad egy írnok, azért éppúgy kapsz egy romlottság-amulettet, mint az összes többi romlott kártyáért.



A Csempész

Költség: 1 Romlottság amulett

Hatás: Akkor játszsd ki ezt a kártyát, amikor 10-nél több kártya van a kezekben. Az összes lapodat megtartod, és csak 1 romlottság-amulettet kapsz.

2 db



A Vezír

Költség: Változó

Hatás: A kártya kijátszása után vedd el a húzópakli tetejéről a felső 5 kártyát, tarts meg belőlük bármennyit, a többit tedd a dobott lapokhoz. Minden megtartott kártyáért kapsz 1 romlottság-amulettet. Nem kell megmutatnod a többieknek, hogy milyen kártyákat tartottál meg és dobtál el.

1 db

ONLINE JÁTÉK

A Days of Wonder honlapján csatlakozhatsz az ottani közösséghez, és összemérheted tudásodat a világ távoli szegleteiben élő játékosokéval. Webkártyád száma:

Használatához látogass a www.cleopatragame.com honlapra, klikkelj a New Player Signup gombra (*új játékos bejelentkezése*), majd kövesd az utasításokat.

Ha játékainkról szeretnél többet megtudni, látogass el a www.daysof wonder.com honlapra.

STÁBLISTA

Játék dizájn
Bruno Cathala
és
Ludovic Maublanc
Illusztráció
Julien Delval
Magyar Fordítás
Thaur

Playtesters: Special thanks to Serge Laget, Sébastien Pauchon, Mr & Mrs. Nim, Alain Payet-Taille and the jolly team from around Vevey, Angèle, Dominique, Sophie, Pepsi and the Burgundy International Team.

Copyright 2006 Days of Wonder, Inc.

www.daysof wonder.com