

A game for 2 to 4 players
aged 14 and up.

A. Schmidt / M. Kiesling

Heaven & Ale

Delight in God's heavenly garden of beer!

Andreas Schmidt and Michael Kiesling have been designing board games together since 2014, and have more than 30 years of board game design experience between them. Based in Bremen, they are proud to present their first collaboration to the public.



1. Общий обзор

Как глава древнего монастыря, вы стремитесь предоставить людям лучший эль небес! В течение нескольких раундов вы конкурируете со своими противниками за ресурсы и монахов, чтобы улучшить сад вашего монастыря. Вы должны балансировать между покупкой новых тайлов и резервировать диски, которые позволят вам получить вознаграждение за эти тайлы. Это непростая задача, так как вы все соревнуетесь за одни и те же тайлы и одни и те же, очень ограниченные и диски. Игрок, который тщательно спланирует сад своего монастыря, развивает самые лучшие связи между своими ресурсами, монахами и тайлами, имеет хорошие шансы на победу. Но победа возможна только в том случае, если вам удастся сбалансировать свои ресурсы и прогресс вашего пивовара, чтобы к концу игры вы заполнили как можно больше бочек высококачественным пивом.

2. Компоненты

1 основное поле 	12 больших бочек с 12 различными целями  лицевая сторона обратная 12 небольших бочек с теми же 12 целями, что и крупные  лицевая сторона обратная	4 планшета игрока  20 привилегированных карт 4 комплекта, содержащие 5 карт 	4 фигурки игроков по одной каждого цвета  4 пивоваров по одному каждого цвета  20 маркеров ресурсов 4 каждого цвета 
100 жетонов ресурсов 20 каждого цвета, с числами плодородия от 1 до 5  дерево дрожжи хмель I вода ячмень II	49 жетонов с сараем, двухсторонние с 5 типами 	36 дисков подсчета 	27 монет «1 дукат»  14 карт "5 дукатов"  10 карт "10 дукатов" 

3-Подготовка

1. Основная подготовка

1. Поместите основное поле в пределах досягаемости каждого игрока.
2. Поместите дукаты и диски рядом с основным полем в качестве резервов.
3. Разделите жетоны ресурсов и поместите их лицом вниз в два стека: один, содержащий все жетоны с «1» на обороте, второй, содержащий все жетоны с «2» на спине. Затем поместите по 1 ресурсному жетону с «I» лицевой стороне вверх на каждое из 15 пространств ресурсов на основном поле.
4. Поместите жетоны навеса рядом с основным полем. Поскольку жетоны навеса являются двусторонними и имеют разные типы, разделите их для удобства по 5 типами на 5 примерно одинаковых больших стопок, прежде чем размещать их рядом с полем.
5. Отделите 24 жетона монахов с обозначениями на обороте (I и II). Перемешайте 12 жетонов с I. Затем поместите стопку по 4 шт лицом вниз на каждом из мест в центре игрового поля.
 - В игре с двумя игроками верните все жетоны II-монаха в коробку, они не нужны.
 - В игре с тремя игроками перетасуйте 12 жетонов II-монаха, а затем поместите стопку из четырех из них лицом вниз в левую область. Остальные жетоны верните в коробку, они не нужны.
 - В игре с четырьмя игроками используются все жетоны

- Возьмите крайний левый стек монашеских жетонов и поместите по одному лицевой стороной вверх в каждое из 4-х мест для монахов на игровом поле.
- Поместите по одному диску из резерва на каждое из 6 мест для дисков на игровом поле.
- Возьмите 12 мал.бочек и поместите по одной лицевой стороной вверх на каждое место на игровом поле. Затем поместите каждую из бол. бочек поверх мал.б.

2. Подготовка игроков

Каждый из вас выбирает цвет игрока и выполняет следующие действия:

- Возьмите планшет игрока, 5 карт привилегий и 1 фигурку игрока в цвет вашего игрока и поместите их перед собой.
- Возьмите 25 дукатов из резерва.
- Возьмите пивовара вашего цвета и поместите его на начальную точку пивоварения на планшете.
- Возьмите по 1 каждого из 5 маркеров ресурсов и поместите их в стартовые места на планшете.

3. Стартовый игрок

Определите стартового игрока, используя свое любимое правило. Затем стартовый игрок ставит свою фигуру игрока на «Начальное поле первого игрока» в стартовой зоне. Затем, идя против часовой стрелки, каждый другой игрок помещает фигуру своего игрока в одно из оставшихся пустых мест и получает немедленную награду этого места.



Пример настройки основного поля на 3 игроков



Стартовая область

Место первого игрока



Немедленное вознаграждение: переместите вашего пивовара на один шаг вперед на производственном треке вашего планшета.



Немедленное вознаграждение: возьмите 2 дуката из резерва.

Немедленное вознаграждение: передвиньте 1 маркер ресурса на 2 шага вперед по вашему производственному треку.



4-Игровой процесс

Игра имеет определенного количества раундов:

- 3 раунда для 2 игроков
- 4 раунда для 3 игроков
- 6 раундов для 4 игроков

Первый игрок начинает. Затем игра продолжается игроком слева от первого игрока и далее по часовой стрелке.

В свой ход, переместите свою фигуру игрока вперед (по часовой стрелке) на игровом поле на любое количество делений, но не дальше начальной области (см. Поле справа). Затем вы должны выполнить действие деления, в которое вы переместились. Затем очередь следующего игрока.

Существует четыре типа деления с действиями:



Ресурс



Монах



Диск подсчета



Бочка



Каждый тип деления дает конкретное действие, которое будет объяснено ниже. Дальнейшие правила:

- Вы не можете передвигать фигуру игрока назад или оставаться там, где находитесь.
- Вы можете перейти в поле действия, занятое другим игроком.
- Вы никогда не сможете переместиться в какое-либо поле действия, которого вы не можете выполнить. Это означает, что вы не можете переместиться на ресурс или поле монаха, где уже нет жетона, и вы не сможете перейти на поле диска подсчета, где уже нет диска. Точно так же вы не можете переместиться в поле с действием бочки, если вы не достигли цели бочки (см. Стр. 6).

Перемещение в стартовую область



Если вы входите в стартовую зону с фигурой игрока, поместите ее в любое из оставшихся мест в стартовой области. Стартовое пространство пусто, если в нем нет фигуры другого игрока. Если эта область имеет немедленную награду, возьмите ее сразу (см. Поле внизу справа на стр. 2).

После того, как вы разместили свою фигуру в стартовой зоне, вы закончили этот раунд. На оставшуюся часть этого раунда ваш ход пропускается, а остальные игроки продолжают свои ходы, как обычно. Когда все фигуры игроков окажутся в стартовой зоне, раунд заканчивается. Затем подготовьте следующий раунд. Если это был последний раунд, выполните финальный подсчет. (См. Стр. 7 для обоих случаев.)

Важно: если все остальные игроки уже пришли в стартовую зону, а «Начальное пространство первого игрока» по-прежнему пусто, последний игрок, который войдет в стартовую зону, должен поместить свою фигурку в «Начальное пространство первого игрока».

Поле ресурса



Если вы переместите фигуру игрока в поле ресурса, вы должны купить по крайней мере 1 из них. (Со второго раунда поле действия может содержать более одного жетона) Вы можете купить столько ресурсов с этого поля, сколько сможете себе позволить.

Стоимость каждого жетона ресурса зависит от его плодородия и на какой стороне вашего планшета вы поместите его.

- Если вы собираетесь разместить его на теневой стороне игрового планшета, заплатите столько дукатов, сколько указано в качестве показателя плодородия на жетоне ресурса. Затем поместите его в любое пустое теневое поле.
- Если вы собираетесь разместить жетон ресурса на солнечной стороне игрового планшета, заплатите вдвое больше дукатов от показателя плодородия на жетоне ресурса. Затем поместите этот жетон в любое пустое солнечное поле.

Ресурсные жетоны не могут быть размещены на полях сараев:



Внимание: если размещенный жетон ресурса соприкасается с полем сарая (при условии, что в каждом из шести мест рядом с ним есть жетон), немедленно выполните процедуру подсчета описанную на странице 6.

пример

Питер перемещает фигурку игрока на ресурсное поле, которое содержит один желтый ресурсный жетон с числом плодородия 3 и один зеленый жетон ресурса с коэффициентом плодородия 5.



Число плодородия



Питер покупает зеленый жетон (с коэффициентом плодородия 5) за 5 дукатов и помещает его в теневое поле на своем планшете. Затем он покупает желтый ресурсный жетон (с коэффициентом плодородия 3) за 6 дукатов и помещает его в солнечное поле.

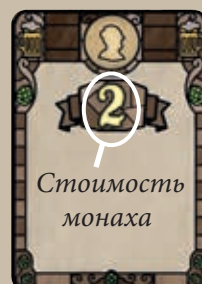


Поле действие монаха

Если вы переместите фигуру игрока в поле действия монаха, вы должны купить по крайней мере 1 монаха (Со второго раунда поле действия монаха может содержать более одного жетона монаха). Вы можете купить столько монахов с этого поля, сколько сможете себе позволить.

Стоимость жетона монаха зависит от стоимости самого монаха и от того на какой стороне вашего планшета вы его поместите.

- Если вы собираетесь разместить его на темной стороне своего планшета, заплатите столько дукатов в резерв, сколько указано поле стоимости монаха. Затем поместите его в любое пустое поле.
- Если вы собираетесь разместить его на солнечной стороне вашего планшета, заплатите в два раза больше дукатов за резерв от стоимости монаха. Затем поместите его в любое пустое поле.



Жетона монаха нельзя поместить в поле сарая.



Внимание: если размещенный жетона монаха соприкасается с полем сарая (при условии, что в каждом из шести мест рядом с ним есть жетон), немедленно выполните процедуру подсчета описанную на странице 6.



Места для дисков подсчета

Вы должны активировать тайлы, которые вы размещаете на своем игровом планшете, чтобы получить награду. Это чаще всего делается путем перехода на места с дисками пространства и получения действия подсчета.

Если вы перемещаете фигуру своего игрока на место с диском подсчета на общем треке, возьмите с него 1 диск подсчета, поместите его на пустой тайл подсчета вашего игрового планшета и выполните действие подсчета очков. Пространство, с которого вы берете диск (А, В, С или А / В / С), определяет в каком месте вы можете поместить его.



Если вы возьмете диск подсчета с места А, поместите его на место подсчета очков на игровом подсчете (если оно еще пусто). Теперь выберите один номер плодородия (от 1 до 5) и активируйте все тайлы ресурсов на вашем планшете, которые показывают выбранный номер плодородия. Каждый ресурс, который вы активируете таким образом, дает вам вознаграждение за активацию (см. Поле справа).



Питер перемещает фигуру своего игрока место диска подсчета очков А, забирает свой скоринговый диск и помещает его в место активации тайлов. Он выбирает номер плодородия №3, и это активирует каждую из его тайлов ресурсов, номер плодородия №3 (выделено красной рамкой).

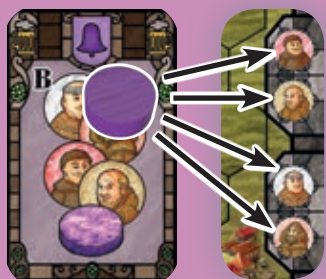
Активация вознаграждений за ресурсы

Каждый активированный тайл ресурса дает вам вознаграждение, которое зависит от того, на какой стороне вашего сада вы разместили его:

Когда вы активируете тайл ресурса на тенистой стороне вашего сада, возьмите столько дукатов сколько указано на тайле в качестве номера плодородия.

Когда вы активируете тайл ресурса на солнечной стороне вашего сада, переместите маркер ресурса цвета этого тайла общее количество очков плодородия на соответствующих тайлах на треке на вашем планшете.





Если вы возьмете диск подсчета с места В, поместите его на один из пустых мест подсчета монахов на вашем планшете. Это запускает все тайлы монахов на вашем планшете. Каждый тайл монаха, инициированный таким образом, активирует каждый тайл ресурсов, непосредственно прилегающих к ней (предоставляя ей обычное вознаграждение за активацию - см. Белый квадрат на странице 4)

Сработавший тайл монаха также активирует любые тайлы монаха, прилегающие к нему. Когда таким образом активируется тайл монаха, он дает вам награду, указанную в поле справа.

Примечание. Чтобы не запутаться, если у вас несколько монахов запускаемого типа, вы должны запускать их один за другим, собирая все вознаграждения за его активацию, прежде чем запускать следующего монаха этого типа.



Питер помещает диск подсчета очков на место монаха. Таким образом, каждый из его монахов этого типа запускается и активирует каждый тайл, непосредственно прилегающий к тайлу монаха (выделен красной рамкой). Синий тайл активируется дважды.

Активационные награды за тайл монаха

Для каждый из ваших активированных (а не вызванных) тайлов монаха, переместите своего пивоваренного мастера на один шаг вперед на треке на вашем планшете. (Относительно того, был ли тайл монаха помещен на солнечную или теневую сторону).



Когда Питер запускает монаха, активируется соседний монах. Это позволяет ему перенести своего пивовара на шаг вперед на производственном треке его игрового планшета.



Если вы берете диск подсчета очков с поля С, поместите его на один из пустых мест для подсчета очков на игровом планшете. Это активирует все тайлы ресурсов на вашем планшете, которые соответствуют типу ресурса этого места (предоставляя обычное вознаграждение за активацию - см. белый квадрат на стр. 4).



Питер переходит на поле С и решает поместить диск подсчета на поле тайла желтого цвета. Это активирует все желтые тайлы ресурса на планшете (выделено красной рамкой). Обратите внимание, что ему не разрешено помещать диск на поле подсчета очков зеленого ресурса, поскольку он уже занят диском.



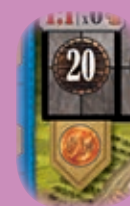
Если вы возьмете диск подсчета с поля А / В / С, поместите его на любое место для подсчета очков на игровом планшете:

- Если вы поместите его на место поля любой активации, выполните процедуру подсчета очков, описанную для поля А.
- Если вы поместите его на место поля активации монаха, выполните процедуру подсчета очков, описанную для поля В.
- Если вы поместите его на место поля активации определенного ресурса, выполните процедуру подсчета очков, описанную для поля С.

Дополнительные правила

- Вы не можете перейти на поле диска с подсчета очков и не сможете поместить его на поле для дисков, которые вы не можете использовать. (Вы не можете использовать поле подсчета очков, если оно уже занято диском или если оно обозначает тип плитки, которой нет на вашем планшете).
- В финальном раунде на 2-х и 3-х игроков на поле с диском может быть более одного диска подсчета (см. Стр. 7). Тем не менее, игрок, который перемещается туда, все еще может взять только один диск подсчета очков.

- Если маркер ресурса достигает производственного места с номером 20, он больше не движется. За каждый последующий шаг вы должны взять, вместо этого 1 дукат из резерва.



- После того, как вы поместили диск подсчета очков в поле для подсчета и выполнили процедуру подсчета очков, проверьте, была ли вы создана пара дисков для привилегии (см. Стр. 6).

Поле бочек



12 бочек в центре основного игрового поля отображают цели, которые вы можете достичь. Если вы достигли одной или нескольких из этих целей, вы забираете соответствующие бочки при переходе в бочкообразное пространство. Бочки предоставляют дополнительные очки победы в конце игры.



В конце игры каждый большой бочонок принесет 4 победных очка.

Когда вы перемещаете фигуру своего игрока на одно из двух полей на общем игровом поле, возьмите из центра доски все бочки, цели которых вы достигли. Каждая цель имеет большой и небольшой бочонок. Если большой бочонок вашей цели все еще доступен, возьмите его. Если доступен только небольшой бочонок, возьмите его, если у вас еще нет его большого аналога. Вы не можете брать бочки других игроков. См. стр. 8 для со списком целей и расширенного примера.

В конце игры каждый маленький бочонок принесет 2 победных очка.



У вас есть еще два инструмента для достижения цели пивоварения лучшего пива: 7 сараев и 5 привилегированных пар на планшете.

Закрытые поле сарая



Каждый раз, когда вы полностью заполняете одно из 7 полей сарая на вашем планшете (то есть на каждом из 6 соседних с ним мест есть тайлы), выполните следующую процедуру:

- Суммируйте числа плодородия всех тайлов ресурсов, которые непосредственно примыкают к закрытому полю сарая. Результатом является сумма вашего плодородия. (Обратите внимание, что монашеские тайлы не имеют значения плодородия, поэтому они не добавляются к сумме плодородия сарая.)

Эта сумма определяет вашу награду, как показано в таблице вознаграждений:

- Переместите своего пивоваренного мастера на как можно большее количество шагов на вашем рабочем треке, как указано в таблице вознаграждения (от 0 до 6 шагов).
- Затем возьмите из запаса тайл сарая, показанный в таблице награды, и поместите его на закрытое поле сарая. Каждый тайл сарая немедленно активирует ряд смежных тайлов. Каждый тайл ресурса и монаха, активированные таким образом, получают свое обычное вознаграждение за активацию (см. Белые квадратики на страницах 4 и 5):

shed fertility sum range

0-7	8-11
6	3
12-17	18-23
1	1
24+	4

таблица награды



нет тайлов



Активирует 2 смежных тайла по вашему выбору. Два тайла должны лежать на противоположных краях этой прослойки (отмечены стрелками того же цвета).



Активирует 1 смежный тайл по вашему выбору.



Активирует 3 смежных тайла по вашему выбору. Они не могут лежать рядом друг с другом (отмечены стрелками одного цвета).



Активирует 4 смежных тайла по вашему выбору.

Заполнение пары привилегий

10 мест для дисков подсчета есть на вашем планшете, что составляют 5 мест для карт привилегий.



Всякий раз, когда вы завершаете парную привилегию на своем планшете (в обеих местах пары есть диски подсчета очков), вы можете поместить одну из своих привилегированных карт рядом с ними и получить ее вознаграждение (см. Стр. 8). Если вы решите не размещать карту в это время, вы не можете ее поместить позже.

пример

Питер помещает шестой тайл рядом с закрытым полем сарая.



Он добавляет числа плодородия тайлов ресурсов, расположенных рядом с этим местом:

$$2 + 3 + 3 + 4 + 3 = 15$$

С его суммой плодородия 15, он получает следующие награды:



Питер переводит своего пивовара на 1 шаг вперед на своем планшете. Затем он берет и помещает соответствующий тайл сарая на поле сарая.

Питер должен активировать два тайла, которые находятся на противоположных краях этой черепицы, поэтому он решает активировать желтый ресурс с коэффициентом рождаемости 4 и белым ресурсом с коэффициентом рождаемости 3.



Правило «Чрезвычайная монета»

В любой момент, в свою очередь, вы можете использовать одну из привилегированных карт (которую вы еще не установили рядом с парой привилегий), чтобы сразу взять 3 дуката из резерва.



Задняя часть используется как напоминание об этой опции.

Подготовка следующего раунда

В конце каждого раунда, как только все игроки разместили свою фигуру в начальной области, выполните следующие шаги:

1. Возьмите тайлы монахов из центра игрового поля и добавьте 1 тайл монаха на игровом поле на каждое из четырех мест.
2. Добавьте 1 тайл ресурса на каждое место ресурса на основном поле. Пока есть тайлы ресурсов с I на обратной стороне, используйте их, чтобы пополнить места для ресурсов. После того, как у вас закончатся ресурсы с I, начните размещать тайлы ресурсов с II на обороте.
3. Добавьте по одному диску подсчета на каждое место под диск. Внимание: выполните шаги как указано в поле справа, если предстоящий раунд - это финальный раунд игры с 2- или 3-мя игроками. Последний раунд игры - тот, за который вы взяли последние тайлы монахов.

Игрок, который разместил фигурку своего игрока в «Начальном поле первого игрока» стартовой площадки, начинает новый раунд. Затем ходы продолжается по часовой стрелке, как обычно.

5 - Конец игры

Игра заканчивается после последнего раунда, как только последний игрок переместил фигуру своего игрока в пространство начальной области и получил немедленную награду (если таковая имеется). Теперь каждый считает свои победные очки следующим образом:



Проверьте, на какой производственной точке находится ваш пивовар, и какой обменный курс и значение победных очков он разблокировал.



Например, если ваш пивовар находится в любом из этих мест, он не заблокировал обменный курс 3: 1 и значение 4.



Например, если ваш пивовар находится в любом из этих мест, он не заблокировал обменный курс 4: 1 и значение 3.

Если он даже не достиг верхней части вашего производственного трека, обменный курс ресурсов составляет 5: 1, а значение 2.



Затем, выровняйте позиции ваших маркеров ресурсов на вашем рабочем треке:

А. Сначала примените свой разблокированный обменный курс ресурсов, чтобы сместить маркеры ресурсов ближе друг к другу: курс определяет, на сколько шагов вам нужно переместить любой из ваших маркеров ресурсов назад, чтобы переместить любой ваш маркер ресурса 1 на шаг вперед.

К примеру:

Ваш пивовар разблокировал курс 2:1

Таким образом, чтобы перенести ваш наименее продвинутый маркер ресурса на 1 шаг вперед, вы должны либо переместить один другой маркер ресурсов на 2 шага назад, либо 2 других маркера ресурсов на 1 шаг назад каждый.



Продолжайте применять курс обмена, пока ни один из ваших маркеров ресурсов не будет перемещен вперед, не уменьшая значение другого маркера ниже этого места.

В. Затем на каждые 10 дукатов возвращенных в резерв, переместите любой из ваших маркеров ресурсов на один шаг вперед на своем производственном треке.



Наконец, вычислите свои очки победы следующим образом:

1. Проверьте, какой из ваших 5 маркеров ресурсов больше всего отстал на вашем треке производства, и на каком месте он находится. Умножьте число в этом месте на значение точки победы, которое ваш пивоварник разблокировал. (Если какой-либо из ваших маркеров ресурсов не достиг коричневого производственного места (пронумерованный от «1» до «20»), ваш результат будет равен 0, так как вам нужно будет умножить значение точки победы на 0.)

После применения обменного курса ресурсов маркер коричневого ресурса достиг точки производства, пронумерованной «9», и, таким образом, это маркер, который находится дальше всего на производственной трассе Питера. Пивовар Питера разблокировал точку победы со значением 4.

Таким образом, его производственный балл: $9 \times 4 = 36$ очков победы.

2. Добавьте к этому результату 4 балла за каждый большой бочонок и 2 балла за каждую маленькую бочку, которую вы собрали. Если вы разместили свою карточку привилегии бочки рядом с одной из ваших завершенных пар привилегий, добавьте 1 очко победы в свой счет за каждый собранный вами бочонок.

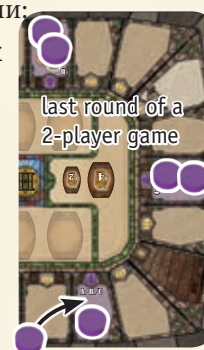
3. Наконец, если ваша фигура игрока находится в «Начальном поле первого игрока», добавьте 1 очко победы к вашему результату.

Игрок с наибольшим количеством очков победы выигрывает игру. Если есть несколько игроков с наибольшим количеством очков победы, они делят победу.



В игре с 2- или 3-мя игроками:

4. Поместите второй диск подсчета на места В и С. на поле. В игре с тремя игроками разместите второй диск на полях А / В / С.



last round of a 3-player game

Бочки и их цели



Ваша фигура пивовара должна достичь хотя бы первого коричневого пункта с номером «1».



Все ваши маркеры ресурсов, должны достичь хотя бы первого коричневого пункта с номером «1».



Вы должны разместить по крайней мере 6 жетонов ресурсов с коэффициентом плодородия 1 на вашей игровой планшете.



Вы должны разместить по крайней мере 6 жетонов ресурсов с коэффициентом плодородия 5 на вашей игровой планшете.



У вас должен быть диск подсчета на каждом из 4 мест подсчета монахов.



У вас должен быть диск подсчета на каждом из 5 мест подсчета ресурсов.



Вы должны разместить по крайней мере 3 жетона сарая одного типа на вашей планшете.



Вы должны разместить по крайней мере 4 жетона сарая разного типа на вашей планшете.



Один или несколько маркеров ваших ресурсов должны достигнуть производственного места с номером «20».



Вы должны разместить по крайней мере 3 карточки привилегий рядом с завершенными парами привилегий.



Вы поместили жетон монаха или тайлы ресурсов в каждом из 15 солнечных мест на вашей планшете.



Вы поместили жетон монаха или тайлы ресурсов в каждом из 15 затемненных мест на вашей планшете.

Карты привилегий



Выберите цвет ресурса. Подсчитайте количество жетонов ресурсов этого цвета, которые вы разместили на своей планшете (игнорируя очки плодородия). Переместите маркер этого ресурса на столько же шагов вперед на вашем производственном треке.



Подсчитайте количество дисков подсчета, которые есть у вас на планшете. Затем переместите маркер ресурса, который находится дальше всего на вашем производственном треке на столько же шагов вперед. (Если более одного маркера ресурсов занимают одно и то же место, выберите один из них, чтобы переместить его вперед.)



Бонусная карточка привилегии: в конце игры получите 1 дополнительное очко победы за каждый бочонок (маленький или большой), который у вас есть.



Немедленно возьмите 12 дукатов из резерва.



Немедленно передвиньте своего пивовара на 5 шагов вперед на производственном треке.

Пример получения бочек

Питер перемещает фигуру своего игрока на клетку бочонка. Он достиг 3 целей на бочках в центре основного поля: теперь он может взять 2 большие бочки и маленький бочонок, поскольку они все еще доступны:



CREDITS

Game design: Andreas Schmidt and Michael Kiesling
Illustrations and graphics: Fiore GmbH
Development: Viktor Kobilke, Philippe Schmit
Rule book and rule book layout: Philippe Schmit
Rule book revision: Neil Crowley, Viktor Kobilke

Copyright: © 2017 Plan B Games Inc.
 19 rue de la Coopérative,
 Rigaud, QC J0P 1P0, Canada
 All rights reserved.
www.planbgames.com

Plan B Games Europe GmbH,
 Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Germany
www.eggertspiele.de
 eggertspiele is a brand of Plan B Games Europe GmbH.

