The Castles of Burgundy

The classic strategy game about planning, trading, and building

Обзор Игры

Сегодня 15-й век, Бургундия, Центральная Франция. Как влиятельный герцог, ваша цель - привести свою вотчину к процветанию посредством стратегического расширения и торговли.

Бросайте кубики, чтобы раскрыть свои возможности и найти стратегию, которая приведет вас к победе. Будь то торговля или сельское хозяйство, строительство или исследования, множество различных путей ведут к процветанию и престижу.

Есть много способов получить победные очки в этой игре. Выберайте свою стратегию с умом! Благодаря множеству разных вотчин, игра предлагает множество вариаций и остается сложной даже для опытных игроков, поскольку ни одна из двух игр не будет одинаковой.

Победителем становится игрок с наибольшим количеством победных очков в конце игры.

Обзор игры

Игроки берут на себя роль герцогов в Бургундии 15-го века

В течение 5 этапов игроки получают победные очки за счет торговли, сельского хозяйства, строительства или научных исследований

Игрок с наибольшим количеством победных очков в конце игры становится победителем

Состав Игры

Базовая игра:

164 шестиугольных жетона:
- 7 x 8 зданий (40 бежевых, 16 черных)
- 7 x 4 животных (20 светло-зеленых, 8 черных)
- 26 монастырей (20 желтых, 6 черных)
- 16 замков (14 темно-зеленых, 2 черных)
- 12 рудников (10 серых, 2 черных)
- 26 кораблей (20 синих, 6 черных)

42 жетона товара (квадратные, по 7 каждого цвета)

24 серебренных самородка

26 жетонов рабочих

12 жетонов бонусов (1 малый и 1 большой 6 цветов) **4 жетона победных очков** (жетон 100/200 очков каждого цвета)

8 фишек игрока (по 2 каждого цвета)

9 кубиков (по 2 каждого цвета, плюс 1 белый)

1 игровое поле (двустороннее)

16 личных планшетов(4x вотчины 1-2, по 1 вотчине 3-10) + **2 личных планшета** (14,15) с tesera.ru

4 планшета-памятки

Дополнения:

4 дополнительных шестиугольных жетона

8 доп. планшетов (11a-11h): "Пограничные посты"

8 доп. планшетов (10a-10h): "Вплотную к замку" (требует доп. печати с tesera.ru)

9 доп. шестиугольных жетонов: "Белые замки"

5 доп. шестиугольных жетонов: "Гостиницы"

12 доп. жетонов: "Торговые пути"

2 x 4 доп. планшетов (12a1 & 12a2 + 12b1 & 12b2): "Командная игра"

2 доп. планшета (13a + 13b): "Одиночная игра"

18 жетонов: "Щиты"

*Если вы читаете это руководство впервые, мы рекомендуем игнорировать **жирный** текст на полях каждой страницы. Этот текст служит быстрой ссылкой на правила после длительного перерыва в игре.*

Подготовка к Игре

(Прежде чем играть в первый раз, аккуратно выдавите все жетоны.)

Положите **игровое поле** на середину стола.

Сторона для 4-х игроков содержит:

"Таблица победных очков"

5 мест счетчика этапов (A-E)

5 мест счетчика раундов

6 пронумерованных хранилищ (1-6), каждый со знаком кубика, местом для товаров и 4мя цветными участками

1 центральное**"черное хранилище"**

1 мостик (= трек очередности хода)

6 ячеек для жетонов **бонусов**

1 трек для победных очков (0-100)

На обратной стороне находится игровое поле для 2-х и 3-х игроков. Единственное различие - это количество шестиугольных плиток на хранилищах, включая черное хранилище. *Смотрите стр. 11 для более подробной информации.*

Поместите 24 серебряных самородка и 26 жетона рабочих, а также **белый кубик** рядом с игровым полем.

Разделите **164 шестиугольных жетона** по цвету на их обратной стороне и поместите их лицом вниз рядом с игровым полем.

Перемешайте **42 жетона товара** (*квадратные жетоны*) лицевой стороной вниз. Разделите их на 5 стопок лицевой стороной вниз, каждая из которых состоит из **5 жетонов**. Поместите по одной стопке на одно из 5 мест на счетчике этапов, обозначенных буквами от A до E, на игровом поле. Отложите оставшиеся 17 жетонов в стопку лицом вниз.

Поместите **12 жетонов бонуса** в соответствующие места на игровом поле (*большие жетоны укладываются поверх малых).*

Каждый игрок выбирает цвет и получает:

- **Личный планшет с номером 1 или с номером 2** (*каждый игрок начинает с одним и тем же планшетом; дополнительную информацию о планшетах 3-10 см. на стр. 16*); Поместите его перед собой.
- **1 замок** (= *темно-зеленый шестиугольный жетон*); поместите его на темно-зеленый номер 6 в центре вашего личного планшета № 1 (или № 2).
- **3 случайных товара** из 17 оставшихся товаров; положите их лицевой стороной вверх на склады в правом нижнем углу личного планшета. Укладывайте любые товары одного цвета друг на друга. (*Положите все оставшиеся жетоны товаров обратно в коробку, они не понадобятся для этой игры.*)
- **1 планшет-памятку;** поместите его рядом с нижним краем вашего личного планшета.
- **2 кубика** одного цвета на ваш выбор.
- **2 фишки игрока**; поместите одну из них в начальную область трека победных очков (0/100) на игровом поле.
- **1 серебряный самородок;** поместите его в соответствующее место в правом верхнем углу вашего личного планшета.
- **1 жетон победных очков** (100/200); расположите его рядом с вашим личным планшетом.

Поместите 24 серебряных самородка, 26 жетонов рабочих, 164 шестиугольных жетона лицевой стороной вниз (отсортированых по цвету), и белый кубик рядом с игровым полем

Поместите стопки товаров размером 5x5 лицевой стороной вниз на счетчик этапов A-E

Поместите 2x6 бонусных жетона на соответствующие места на игровом поле

Каждый игрок получает:

- **1 личный планшет**
- **1 стартовый замок**
- **3 случайных жетона товара**
- **2 кубика, выбранного цвета**
- **1 фишка игрока** (победные очки)
- **1 фишка игрока** (очередность хода)
- **1 жетон победных очков**
- **1 серебряный самородок**
- **1-4 рабочих** (для 1го to 4го игрока)

Бросьте кубик, чтобы определить первого игрока (выигрывает самый высокий результат). Первый игрок получает 1 рабочего и помещает его в соответствующее пространство в правом верхнем углу своего личного планшета. Следующий по часовой стрелке игрок получает 2 рабочих, третий игрок получает 3, четвертый игрок получает 4.

Первый игрок помещает свою вторую фишку в пространство "1" мостика (=трек очередности хода) в правом верхнем углу игрового поля. Другие игроки складывают свои фишки под фишку первого игрока в порядке очереди (последний игрок находится внизу).

Первый игрок получает белый кубик.

Определить первого игрока и распределить от 1 до 4 рабочих по часовой стрелке

Поместите фишки игроков на мостик

Первый игрок получает белый кубик

Личные планшеты

Используется как место для хранения кубиков

Место для серебряных. самородков

Место для жетонов рабочих

Город *(размер: 3)*

Река *(размер: 3)*

Пастбище *(размер: 3)*

Три склада для размещения жетонов товаров

Место для хранения проданных товаров

Место для хранения 6-угольных жетонов (=личное хранилище)

Номер вотчины

Ваша вотчина состоит из 37 шестиугольных участков, которые разделены на области разных цветов (например, пастбища (светло-зеленые), реки (синие), города (бежевые) и т. д.)

Ход Игры

(4 игрока)

Игра состоит из 5 этапов, обозначенных буквами от A до E. Каждый этап состоит из 5 раундов.

Перед каждым этапом

В начале каждого этапа сделайте следующее:

- Удалите все шестиугольные жетоны, которые все еще находятся на игровом поле, и положите их обратно в коробку с игрой. (Пропустите этот шаг в начале фазы A.)

  (Примечание: не удаляйте товары из хранилищ!)

- Один за другим пополняйте шестиугольные ячейки шести пронумерованных хранилищ лицевой стороной вниз случайными шестиугольными жетонами соответствующего цвета. Переверните их лицом вверх.
- Заполните центральное черное хранилище случайными шестиугольными жетонами с черным цветом на обороте.
- Возьмите стопку из 5 товаров текущего этапа и поместите их лицом вверх на 5 мест счетчика раундов.

Ход Игры

В начале каждого этапа:

- убрать все шестиугольные жетоны с поля

- не убирайте товары с хранилищ

- пополнить шестиугольные жетоны из запаса

- выложить товары на 5 раундов

ПЯТЬ ИГРОВЫХ РАУНДОВ

После подготовки к новому этапу вы играете 5 раундов. Каждый раунд играется одинаково:

Сначала каждый игрок бросает свои два кубика. Первый игрок также бросает белый кубик. Все кубики должны быть видны всем игрокам. *Примечание: бросание всех кубиков одновременно позволяет игрокам планировать свой ход.*

Первый игрок начинает раунд. Во-первых, он кладет первый жетон товара лицом вверх в хранилище, которое соответствует результату белого кубика. Белый кубик больше не используется в этом раунде. Первый игрок не может использовать его для игрового действия во время своего хода (и его результат не может быть изменен с помощью рабочего!).

Далее, первый игрок совершает свой ход. После хода первого игрока *наступает очередь следующего игрока в порядке очереди, в соответствии с игровыми фигурами на мостике* (ближе к центру города и сверху вниз, если есть стек).

Когда все игроки закончили свои ходы, начинается следующий раунд и так далее.

Поскольку вы начинаете каждый этап с 5 жетонами товаров на площадках раундов, и каждый раунд жетон размещается в хранилище, вы всегда можете увидеть, в каком раунде вы находитесь и сколько осталось в текущем этапе (и в игре).

ХОД ИГРОКОВ

В течение каждого своего хода игрок может выполнить два игровых действия, по одному на каждый кубик. Использованные кубики помещаются на портрет герцога на личном планшете.

Жетоны рабочих: рабочие могут быть использованы в любое время, чтобы изменить результат вашего кубика. Чтобы использовать рабочего, верните его в запас рядом с игровым полем. Каждый рабочий, которого вы используете, увеличивает или уменьшает результат на 1. Вы можете использовать рабочего, чтобы изменить результат с 1 на 6 или наоборот. Вы можете использовать несколько рабочих, чтобы изменить результат.

Пример: используя 2 рабочих, Анна меняет 2 на 6, а затем берет шестиугольный жетон из 6 хранилища.

ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

У вас есть одно действие на кубик. Каждое из ваших 2-х действий за ход может быть выполнено в любой комбинации и порядке (вы также можете выполнить одно и то же действие дважды).

➲ Действие "Взять шестиугольный жетон с игрового поля"

Результат вашего кубика говорит вам, из какого хранилища вы можете взять один шестиугольный жетон на ваш выбор. Выбранный шестиугольный жетон помещается в пустое место для хранения (= личное хранилище) в левом нижнем углу вашего личного планшета (никогда не в вашей вотчине!). Если у вас нет пустого слота, вы должны сначала освободить его, сбросив шестиугольный жетон (положите его обратно в коробку с игрой). *Это обычно плохая идея, и ее следует избегать.*

Пять игровых раундов

Все игроки бросают кубики одновременно

Первый игрок размещает жетон товаров согласно значению белого кубика

Каждый игрок по очереди выполняет по одному игровому действию на каждый бросок кубика.

Используйте рабочих, чтобы изменить результат кубика *(прибавьте или вычтите 1, измените 1 на 6 или наоборот)*

➲ Взять шестиугольный жетон с игрового поля

Результат показывает, в каком хранилище; поместите жетон на пустое место в личное хранилище в левом нижнем углу личного планшета

➲ Действие "Добавить шестиугольный жетон в свою вотчину"

Выберите *один* из ваших шестиугольных жетонов в личном хранилище на своем планшете (внизу слева) и поместите его на неиспользуемый шестиугольный участок в своей вотчине, который соответствует результату кубика и цвету жетона. Вы можете разместить жетон, непосредственно примыкающий к хотя бы одному ранее размещенному жетону. Цвет шестиугольного жетона всегда должен соответствовать цвету шестиугольного участка.

Монастырь (желтый): В игре 26 разных жетонов монастырей. Их преимущества подробно описаны на страницах 9-11.

Корабль (синий): Всякий раз, когда вы помещаете корабль в свою вотчину, сразу происходят *две вещи*:

1. Выберите любое хранилище на игровом поле и возьмите все жетоны товаров из этого хранилища, затем поместите эти жетоны в склады для хранения ваших товаров в правом нижнем углу личного планшета.
Важно: Вы можете выбрать любое хранилище! Вам не нужно выбирать то, которое соответствует результату кубика, который вы использовали для размещения корабля.

Игроки могут хранить до *трех* разных типов (= цветов) товаров на своих складах. Жетоны одного цвета помещаются в *стопки*. Жетоны разных цветов размещаются в разных складах. Если из-за этого ограничения игрок не может разместить жетоны товара на одном из своих складов, этот жетон остается в хранилище.

Пример: Соня разместила корабль. Теперь она берет товары из хранилища: бирюзовый (укладывая его поверх своего другого бирюзового жетона), а также еще один (розовый или коричневый), который она кладет на свой единственный пустой склад.

2. Затем переместите свою игровую фигуру на мостике вперед на одну клетку к центру игрового поля. Если это место уже занято, положите свою фигуру *поверх* остальных. Если вы теперь первый игрок, то со следующего раунда, вы получите кубик белого цвета.

Замок (темно-зеленый): Всякий раз, когда вы кладете жетон замка в свою вотчину, вы немедленно выполняете дополнительное действие, как если бы у вас был другой кубик с результатом по вашему выбору. *Например, вы можете сразу же поместить еще один шестиугольный жетон в свою вотчину, или взять 2 жетона рабочих, или ...*

Рудник (серый): За исключением нескольких жетонов монастырей, рудники являются единственными жетонами, которые *не имеют непосредственного эффекта* при их размещении. В *конце каждого этапа* вы получаете один серебряный самородок из запаса за каждый рудник в вашей вотчине.

➲ Добавить шестиугольный жетон в свою вотчину

Результат показывает, какой неиспользуемый шестиугольный участок заполнить; Поместите шестиугольный жетон в соответствующий цвет и рядом с ранее размещенным жетоном

Монастырь (желтый): см. страницы 9-11

Корабли (синий):

1. Игрок забирает *все* жетоны товаров из хранилища *по своему выбору* и помещает их в свои склады

2. Игрок движется вперед на 1 шаг на мостике

Замки (темно-зеленый): Позволяет немедленно выполнить дополнительное действие

Рудник (серый): Получите 1 серебряный самородок за рудник в конце каждого этапа

Животные (светло-зеленый): Всякий раз, когда вы добавляете жетон животных в вашу вотчину, вы сразу же получаете победные очки. Количество победных очков считается по количеству животных, изображенных на жетоне.

Кроме того, если у вас уже есть хотя бы один другой жетон с такими же животными на том же пастбище (= *непрерывная* область светло-зеленых участков), вы также получаете победные за эти другие жетоны (*см. Пример ниже*).

Примечание: Остальные жетоны животных не обязательно должны быть смежными с новым жетоном, они должны быть только на одном пастбище. Вы не получите дополнительные победные очки за животных на *другом пастбище*.

Пример: Бен кладет жетон с 4 коровами на вершину своего пастбища. Он набирает 4 + 3 = 7 победных очков. Позже в игре, если он поместит еще 4 фишки коровы на это пастбище, он получит 4 + 4 + 3 = 11 победных очков. Если он поставит 2 овцы, он наберет 2 + 3 = 5 победных очков.

Животные (светло-зеленый):

Победные очки по количеству животных на жетоне

При расширении пастбища: добавить победные очки для ранее размещенных животных того же типа на том же пастбище

Здания (бежевые): Всякий раз, когда вы размещаете здание в своей вотчине, вы *сразу* и только *один раз* можете использовать эффект этого здания (изображены символами на планшете-памятке).

Здания (бежевый):

Разные эффекты

Важно: каждое из восьми типов зданий может быть построено только один раз за город (=сплошная зона бежевого цвета). В зависимости от вотчины может быть 2-6 городов разных размеров (1-8 участков).
Например, вотчина 1 содержит 4 города: один город размера 1 и один город размера 5, а также два города размером 3.

а не более здания каждого город!

Здания

Рынок

Когда вы размещаете рынок в своей вотчине, вы можете *сразу* взять один корабль (синий) *или* животных (светло-зеленый) из любого из шести хранилищ (*кроме центрального черного хранилища!*) и поместить его на пустое место личного хранилища в левом нижнем углу вашего личного планшета.

Рынок

Игрок забирает животных или корабль с игрового поля

Столярная мастерская

Когда вы помещаете столярную мастерскую в свою вотчину, вы можете сразу взять жетон здания (бежевый) из любого из шести хранилищ на игровом поле (*кроме центрального черного хранилища!*) И поместить его на пустое место личного хранилища в левом нижнем углу вашего личного планшета.

Столярная мастерская

Игрок берет здание по своему выбору с игрового поля

Церковь

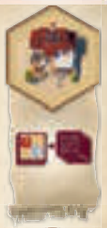
Когда вы размещаете церковь в своей вотчине, вы можете немедленно взять *один* жетон родника (серый), *или* монастыря (желтый), *или* замка (темно-зеленый) из любого из шести хранилищ на игровом поле (*кроме центрального черного хранилища!*) и поместить его на пустое место личного хранилища в левом нижнем углу вашего личного планшета.

Церковь

Игрок берет жетон рудника, монастыря или замка с игрового поля

Склад
Когда вы размещаете склад в своей вотчине, вы можете сразу же (без использования кубика!) Выбрать тип принадлежащего вам товара и продать эту стопку, как если бы вы предприняли действие «Продать товар» (см. Стр. 9).

Склад
Игрок продает товары по своему выбору



Пансионат
Когда вы разместите пансион в своей вотчине, немедленно возьмите 4 жетона рабочих из запаса.

Пансионат
Игрок получает 4 жетона рабочих

Кстати, если вы присмотритесь, вы заметите, что на зданиях изображено, что они делают в игре. Например, церковь показывает три цвета: серый, желтый и темно-зеленый, в банке - две башни с серебряными крышами, а в замке - плашка.

Банк
Когда вы кладете банк в свою вотчину, немедленно возьмите 2 серебряных самородка из запаса.

Банк
Игрок получает 2 серебряных самородка

Ратуша
Когда вы размещаете ратушу в своей вотчине, вы можете сразу же поместить второй свой шестиугольный жетон любого цвета из личного хранилища в свою вотчину. (Размещение этого жетона вызовет эффект этого жетона, как обычно.)

Ратуша
Игрок размещает дополнительный шестиугольный жетон в своей вотчине

Сторожевая башня
Когда вы помещаете сторожевую башню в свою вотчину, вы сразу же получаете 4 победных очка.

Сторожевая башня
Игрок получает 4 победных очка

Следующее относится к *каждому* зданию, которое вы размещаете:
- Дополнительное преимущество здания вызывается его размещением. Вам не нужен дополнительный результат или действие!
- Если игрок не может использовать эффект здания сразу (например, когда игрок размещает рынок, но ни в одном из шести хранилищ нет светло-зеленого или синего жетона), он все равно может разместить это здание, но он не сможет использовать эффект здания позже.
- Жетоны рабочих и серебряные самородки не ограничены. Если они у вас закончились, пожалуйста, не стесняйтесь и найдите им замену.

Дополнительные эффекты зданий вызываются их размещением

Дополнительные правила размещения шестиугольных жетонов:

- Когда вы берете шестиугольный жетон с игрового поля, вы всегда должны поставить его на одно из мест вашего личного хранилища в левом нижнем углу вашего личного планшета. Даже если вы затем используете свое второе действие, чтобы поместить этот жетон в свою вотчину.
- Любые жетоны, которые были помещены в вотчину, остаются там навсегда. Они не могут быть перемещены, удалены или заменены.

Никогда не кладите шестиугольные жетоны с игрового поля сразу в вашу вотчину

Жетоны, которые были помещены в вотчину, не могут быть удалены

• Всякий раз, когда игрок размещает последний жетон цветной области любого размера, эта область считается достроенной, и этот игрок получает победные очки следующим образом:

1. В зависимости от своего размера (от 1 до 8 участков) заполненная область набирает 1-36 победных очков, и игрок сразу же продвигает свою фишку вперед по треку победных очков.

2. Кроме того, достроенная область получает от 10 до 2 дополнительных победных очков, в зависимости от текущего этапа: пустое место на счетчике этапов в левом верхнем углу игрового поля показывает, сколько дополнительных победных очков получает каждая завершенная область (независимо от размера!), в диапазоне от 10 на этапе A до 2 на этапе E.

• Первый игрок, которому удается полностью закрыть все участки *одного цвета* в своей вотчине (*например, разместив свой третий рудник или шестой монастырь*), сразу же получает соответствующий *большой бонусный жетон* с игрового поля (5 победных очков при игре 2, 6 в игре для 3 игроков или 7 в игре для 4 игроков).

Второй игрок, который завершает этот цвет в своей вотчине, получает малый бонусный жетон и получает 2-4 победных очка. Третий и четвертый игроки не получают бонусов.

Примечание: как только игрок набирает более 100 победных очков он помещает свой жетон победных очков (100/200) на герб (трек победных очков 0/100) лицом с надписью 100.

Переверните этот жетон, когда наберете более 200 победных очков.

Область, которая была завершена, получает победные очки следующим образом:

1.) В зависимости от её размера (1-8 участков): 1-36 победных очков

2.) В зависимости от текущего этапа (A-E): 10-2 победных очков

Тот кто первый закрывает все участки одного цвета в своей вотчине получает большой бонусный жетон: +5/6/7 победных очков

Второй игрок получает малый бонусный жетон: +2/3/4 победных очков

➲ Действие "Продать товары"

Другое возможное действие - продажа товаров *одного и того же* типа с вашего склада. Результат броска показывает, какой тип (=цвет) можно продать. Чтобы продать товар, поместите *все* товары этого цвета лицом *вниз* на место для хранения проданных товаров на вашем личном планшете. Вы получите:

- ровно *один* серебряный самородок из запаса, независимо от того, сколько жетонов товаров вы продали (= перевернули лицом вниз), плюс
- 2/3/4 победных очка за *каждый* жетон проданного товара (в зависимости от количества игроки (2-4)).

Примечание: при выполнении этого действия вы всегда должны продавать все жетоны этого типа, даже если вы предпочитаете держать некоторые в запасе.

➲ Продать товары

Результат на кубике определяет тип товара: все товары этого типа должны быть проданы (= перевернуты лицевой стороной вниз):

• + 1 серебряный самородок *(всего)*

• + 2/3/4 победных очка за жетон *(2/3/4 игрока)*

➲ Действие "Возьмите 2 жетона рабочих"

Наконец, любой игрок может использовать *любой* результат, чтобы взять *двух* рабочих из запаса. Результат не имеет значения.

➲ Возьмите 2 жетона рабочих

Независимо от результата, возьмите 2 жетона рабочих из запаса.

Центральное "черное хранилище"

В течение вашего хода, в дополнение к вашим *действиям* с двумя кубиками, вы можете купить *один* жетон на ваш выбор в черном хранилище в центре игрового поля. Это можно сделать в *любое время* во время вашего хода, то есть до, *во время*, между или после двух действий с кубиками. Чтобы купить шестиугольный жетон, заплатите 2 серебряных самородка и переместите этот жетон из черного хранилища в личное хранилище в левом нижнем углу своего личного планшета.

Один **раз за ход, игрок может потратить 2 серебряных самородка, чтобы купить один жетон по своему выбору в центральном черном хранилище.**

Конец этапа

Каждый этап заканчивается после пяти раундов. Теперь игроки получают 1 серебряный самородок за каждый рудник, который они имеют в своей вотчине. Также может быть несколько желтых жетонов-монастырей, которые имеют эффект в конце этапа. Далее начинается следующий этап (*см. стр. 3*).

Каждый этап заканчивается после 5 раундов: все игроки с рудниками получают серебряные самородки

Конец Игры

Игра заканчивается, когда пятый этап (этап E) завершен. Начинается финальный подсчет очков, и каждый игрок получает несколько дополнительных победных очков за свои оставшиеся игровые компоненты:

- Каждый жетон непроданных товаров: 1 победное очко
- Каждый серебряный самородок: 1 победное очко
- За каждые два жетона рабочих: 1 победное очко
- Считаются очки для каждого желтого жетона монастыря(см. Стр. 9-11) *(Внимание: проверяйте только шестиугольные жетоны в вашей вотчине. Шестиугольные жетоны в личном хранилище не учитываются!)*

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, становится победителем. Если ничья, игрок с наибольшим количеством незанятых участков в своей вотчине выигрывает игру. Если по-прежнему ничья, игрок, который находится позади на мостике, является победителем.

Конец Игры

Игра заканчивается после этапа E *(= 25 раундов / 50 действий с кубиками)*

Финальный подсчет очков:

- **непроданный товары: 1 п.о. за каждый**
- **каждый серебряный самородок: 1 п.о.**
- **каждые 2 жетона рабочих: 1 п.о.**
- **желтые жетоны: см. описание**

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает

Жетоны монастырей

В игре представлено 26 различных желтых жетонов. Многие из них имеют непрерывный эффекты, которые изменяют правила игры после помещения их в вотчину. Другие не имеют никакого эффекта до окончания игры.

1) Если этот жетон находится в вашей вотчине, вы больше не ограничены одним зданием (= бежевый жетон) для каждого типа в каждом из ваших городов. Другими словами: вы можете построить более одного здания одного типа в пределах одного города.

2) Если этот жетон находится в вашей вотчине, то за каждый рудник, который вы поместили в свою вотчину, вы получаете жетон рабочего в дополнение к серебряному самородку в конце каждого этапа.

3) Если этот жетон находится в вашей вотчине, вы получаете 2 серебряных самородка вместо 1 каждый раз, когда вы продаете товары (либо при выполнении действия кубика, либо при размещении склада).

4) Если этот жетон находится в вашей вотчине, то когда вы продаете какой-либо товар (либо при выполнении действия с кубиками, либо при размещении склада), вы получаете жетон рабочего в дополнение к серебряному самородку, который вы обычно получаете.

5) Если этот жетон находится в вашей вотчине, всякий раз, когда вы размещаете жетон корабля, помимо того, что вы берете все жетоны товаров из хранилища по вашему выбору, вы также можете забрать все жетоны товаров из *соседнего* хранилища.

6) Если этот жетон находится в вашей вотчине, вы можете потратить 2 жетона рабочих вместо 2 серебряных самородков, чтобы купить шестиугольный жетон с игрового поля, и вы можете выбрать шестиугольный жетон из всех хранилищ, а не только из центрального черного хранилища. Вы по-прежнему можете покупать только один раз за ход, и только один шестиугольный жетон.

Жетоны монастырей

7) Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, при добавлении в вотчину жетона животных получает на 1 победное очко больше за каждый жетон (но не за каждое изображённое животное!) животного этого типа на пастбище.

Пример: Бен кладет на пастбище жетон с 3 овцами, которая уже содержит жетон с 4 овцами: он получает (3 + 1) + (4 + 1) = 9 победных очков. Если он в дальнейшем положит 2 свиньи, он получит 3 победных очка.

8) Если этот жетон находится в вашей вотчине, всякий раз, когда вы используете жетон рабочего для изменения результата кубика, вы можете добавить или вычесть 2 вместо 1.

Пример: чтобы изменить 3 на 6, Соне нужно использовать только 2 рабочих вместо 3.

9) Если этот жетон находится в вашей вотчине, когда вы хотите разместить здание (= бежевый жетон) в своей вотчине, вы можете изменить результат броска на 1 (как если бы вы использовали рабочего).

10) Если этот жетон находится в вашей вотчине, когда вы хотите разместить корабль или животных (голубые и светло-зеленые жетоны) в своей вотчине, вы можете изменить результат броска на 1 (как если бы вы использовали рабочего).

11) Если этот жетон находится в вашей вотчине, когда вы хотите поместить жетон замка, рудника или монастыря (темно-зеленые, серые и желтые жетоны) в вашу вотчину, вы можете изменить результат броска на 1 (как если бы вы использовали рабочего).

12) Если этот жетон находится в вашей вотчине, когда вы хотите взять шестиугольный жетон с игрового поля, вы можете изменить результат броска на 1 (как если бы вы использовали рабочего).

13) Если этот жетон находится в вашей вотчине, всякий раз, когда вы используете действие «Возьмите 2 жетона рабочих», вы получаете 1 серебряный самородок в дополнение к 2 жетонам рабочих из запаса.
Примечание: Этот и следующий жетон не срабатывает при размещении Пансионата.

14) Если этот жетон находится в вашей вотчине, всякий раз, когда вы используете действие «Возьмите 2 жетона рабочих», вы получаете 4 рабочих вместо 2.

15) В конце игры, если этот жетон находится в вашей вотчине, вы получаете 2 победных очка за каждый тип товара, который вы продали хотя бы один раз за игру. Непроданные товары игнорируются.
Примечание: вы можете посмотреть свои проданные товары в любой момент игры.

Пример: Джек продал следующие товары: 4 красных, 3 фиолетовых, 3 розовых и 1 оранжевый. Он набирает 4 типа x 2 = 8 победных очков.

16-23 + 29) В конце игры, если этот жетон находится в вашей вотчине, вы получаете 4 победных очка за каждый тип здания, которые вы поместили в свою вотчину.

Пример: Бен поместил желтые жетоны № 17 (сторожевая башня) и № 22 (банк) в свою вотчину, а также 2 сторожевые башни и 4 банка: очки Бена (2x4) + (4x4) = 24 победных очка.

24) В конце игры, если этот жетон находится в вашей вотчине, вы получаете 4 победных очка за каждый тип животных, которых вы поместили в свою вотчину.

Пример: Анна положила в свою вотчину 3 овцы, 1 корову и 1 свинью. В конце игры она набирает 3x4 = 12 победных очков.

25) В конце игры, если этот жетон находится в вашей вотчине, вы получаете 1 победное очко за каждый проданный жетон товара. Непроданные товары игнорируются.

Пример: если Джек разместил и этот жетон, он получит еще 11 дополнительных победных очков (см. Пример для монастыря №15).

26) В конце игры, если этот жетон находится в вашей вотчине, вы получаете 3 победных очка за каждый большой и малый бонусный жетон, которым вы владеете.

Игра вдвоем и втроем

…переверните игровое поле. В игре на двоих вы используете только 12 шестиугольных участков в хранилищах и 4 участка в центральном черном хранилище. В игре с 3 игроками вы также используете восемь участков с изображением «3».

Важно: При игре втроем темно-зеленое участок в хранилище №. 6 особенный: в фазах A, C и E он пополняется жетоном замка (темно-зеленого цвета). А на этапах B и D жетоном рудника (серый)!!

Дополнения

4 дополнительных шестиугольных жетона: все они помещаются в соответствующие стопки (черную и желтую).

Мост (монастырь/желтый #27)

Если этот жетон находится в вашей вотчине, и ваша фишка на мостике находится в стопке с другими фишками, она всегда помещается сверху. Применяется как активно, так и пассивно (т.е. всякий раз, когда другая фишка перемещается к вам на клетку, ваша помещается сверху).

Рабочие (монастырь/желтый #28)

Если этот жетон находится в вашей вотчине, вы можете купить рабочих из запаса. 2 рабочих стоят 1 серебряный самородок.

Кран (здание/черный)

Когда вы помещаете кран в свою вотчину, вы можете сразу же вызвать эффект любого здания (бежевого цвета), которое хотите, даже если это здание не находится в вашей вотчине.

Например, вы можете продать товар (склад), или взять 2 серебряных самородка (банк), или взять жетон замка с игрового поля (церковь), или ...

Кроме того, во время окончательного подсчета очков в конце игры кран считается выбранным вами зданием для соответствующих жетонов монастыря (16-23 + 29). Оно может отличаться от того, которое вы использовали при установке крана.

Гуси (животные/черный)

Когда вы помещаете двух гусей в свою вотчину, вы получаете 2 победных очка плюс победные очки за один другой вид животных, который находится на том же пастбище. Позже, когда вы кладете еще один жетон животных на то же пастбище, вы получаете 2 победных очка за жетон гусей. Кроме того, гуси считаются дополнительным видом животных для жетона монастыря № 24.

Пример: Соня выкладывает жетон с гусями на пастбище, на котором уже есть 2 и 3 коровы. Соня набирает 2 + 2 + 3 = 7 победных очков. Во время одно из следующих ходов она выкладывает жетон с 4 свиньями на том же пастбище; она набирает 4 + 2 = 6 победных очков.

Новые вотчины

Пограничные посты № 11a - 11h

Если вы хотите играть с этими вотчинами, каждый игрок получает вотчину №11x. У них есть следующие особенности: Когда игроку удается соединить два пограничных поста в своей вотчине 5 шестиугольными жетонами, он получают победные очки в соответствии с текущим этапом (то есть 10, 8, 6, 4 или 2). Кроме того, тот, кто первым соединит все три пограничных поста, также получит обычный «цветной бонус», то есть 5, 6 или 7 победных очков (для 2-4 игроков). Второй участник получает 2, 3 или 4 победных очка.

Вплотную к замку № 10a - 10h

В обычной игре вы могли выкладывать новые жетоны только по соседству с ранее выставленными. В этом дополнении помимо обычного способа выкладывания жетонов вы также должны учитывать, что жетоны всегда должны соединяться напрямую или косвенно (т.е. через жетоны того же цвета) хотя бы с одним замком. Другие цвета для соединения жетонов с замком использовать нельзя.

Это правило не распространяется на замки, они выставляются в вотчину игрока по обычным правилам.
В любое время игры за стоимость в два кубика и 5 победных очков игрок может вернуть к себе в личное хранилище свой ранее выставленный жетон замка (с черной или зеленой рубашкой), купленный или полученный другим способом в одном из прошлых раундов.

Белые замки

В начале игры все эти жетоны смешиваются с соответствующими цветами (здания, монастыри или черное хранилище).

Когда вы помещаете «белый замок» в свою вотчину, немедленно предпримите действие, используя результат белого кубика. Вам разрешено использовать рабочих для смены номера. (Во избежание путаницы не меняйте фактический результат белых кубиков.)

Гостиницы

На каждом этапе разместите одну гостиницу рядом с центральным черным хранилищем. Гостиницы не удаляются как другие шестиугольные жетоны с игрового поля на каждом этапе. Если рядом с центральным черным хранилищем уже есть одна или несколько гостиниц, сложите новую сверху.
Как и любой другой шестиугольный жетон из черного хранилища, гостиницу можно купить, заплатив 2 серебряных самородка, и положить её в свободное место в личном хранилище.
Гостиницы может быть размещена на любом пустом участке вашей вотчины (согласно обычным правилам). Тем не менее, вы можете разместить только одну гостиницу на цветовую зону!
Сама гостиница не имеет никакого эффекта, её единственная функция - заполнить участок.
Важно: Размещая гостиницу, вы увеличиваете размер этой области на 1.

Пример: Когда вы размещаете гостиницу в области размером 4, она увеличивается до области размера 5 и получит 15 победных очков вместо 10 после её завершения.

Торговые пути

Каждый игрок получает несколько случайно выбранных жетонов торговых путей (4 игрока: 3 жетона торговых путей на игрока, 3 игрока: 4 жетона каждый, 2 игрока: 5 жетонов). Каждый жетон торгового пути имеет 3 участка.

Разместите свои жетоны в случайном порядке над личным планшетом игрока, чтобы сформировать торговый путь. Всякий раз, когда вы продаете стопку товаров, вместо размещения продаваемых товаров на личном планшете, разместите их по одному слева направо на участках вашего торгового пути. Если цвет жетона соответствует цвету участка торгового пути, вы сразу получаете соответствующий бонус.
(Как только ваш торговый путь заполнится, поместите все проданные товары в место для хранения проданных товаров.)

Командная Игра

Сформируйте команды из 2 игроков, сидящих рядом друг с другом (если это возможно). Действуют все правила базовой игры, за исключением следующих изменений:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздел, начинающийся с «каждый игрок получает» в правилах основной игры, изменен на:

Каждая команда получает:

- **командный планшет** состоящий из двух планшетов (12a1 + 12a2) *(после того как вы станете опытнее, попробуйте командный планшет 12b, расположенный на обратной стороне)*

- **замок**; разместите его на центральном темно-зеленом шестиугольном участке "1". *(При игре на стороне 12b, каждая команда выбирает темно-зеленый участок "1" или "6")*

- **три случайных жетона товара**; разместите их в соответствующих складах на командных планшетах. Как обычно, укладывайте жетоны одинакового цвета друг на друга.

- **3 жетона рабочих** (для команды A) и **5 жетонов рабочих** (для команды B), плюс **2 серебряных самородка** на команду; разместите их на командном планшете, чтобы все игроки их видели. Кроме того, каждый игрок получает **2 кубика, 2 фишки игрока** (победные очки и трек порядка хода) и **жетон победных очков** своего цвета. Обычно они используются отдельными игроками. В первом раунде расставьте фишки игроков на мостике (трек порядка хода) следующим образом: A1, B1, A2, B2. Все последующие раунды разыгрываются в соответствии с положением на мостике.

ХОД ИГРЫ

Используйте правила основной игры, за исключением того, что у каждой команды есть 2 общих места в хранилище (внизу по центру игрового поля), и у каждого игрока есть 2 личных места в хранилище для хранения шестиугольных жетонов.

Все ресурсы, кроме шестиугольных жетонов, лежащих в личных местах хранилища, являются общими (рабочие, серебряные самородки, товары, общие шестиугольные жетоны) и могут использоваться любым членом команды.

Вы не можете использовать кубики члена вашей команды или личные шестиугольные жетоны. Шестиугольные жетоны нельзя перемещать из одного хранилища в другое.

Примечание:

- *Помимо мест в личных хранилищах члены команды могут взаимодействовать с любой половиной командного планшета, а не только со своей.*

- *Поскольку отдельный игрок может разместить более 6 кораблей, если ваша фишка находится на последнем месте мостика, и вы размещаете корабль, и ваша фигурка там не единственная, переместите свою фигуру на верх стопки.*

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

Сложите победные очки обоих членов команды. Команда с большим количеством победных очков побеждает в игре. Если ничья, команда с большим количеством пустых участков в их вотчине выигрывает игру.

(Отдельное спасибо Matthias Nagy из «Frosted Games» за идею и реализацию этого дополнения)

Одиночная Игра

Применяются все правила базовой игры, за исключением следующих исключений и дополнений:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вы начинаете игру с 1 серебряным самородком, 2 рабочими и 3 жетонами случайных товаров (*поместите их рядом с личным планшетом*). Возьмите жетон замка и поместите его в любой темно-зеленое участок замка в вашей вотчине (сторона 13А для начинающих игроков, сторона 13В для продвинутых игроков). В одиночной игре нет ограничений на количество различных типов (= цветов) товаров, которые вы можете собрать.

В дополнение к кубикам и фишкам своего цвета, вы получаете белый кубик. Поместите одну из своих игровых фишек в начало (0/100) трека победных очков (в качестве «счетчика победных очков»), а другую в качестве «целевого значения победных очков» в на отметку 50 трека победных очков. Вы играете на стороне поля для 2-х игроков (с 12 + 4 шестиугольными жетонами на каждом этапе).

ХОД ИГРЫ

Вы играете 25 раундов. В начале каждого раунда бросайте все 3 кубика:

- Во-первых, возьмите жетон самого верхнего товара и поместите его в хранилище с номером, выпавшем на *белом кубике*.
- Затем удалите шестиугольный жетон из этого хранилища из игры, начиная сверху вниз (точки 2, 3, 5 и 6) или слева направо (точки 1 и 4) соответственно. Если хранилище пустое, удалите шестиугольный жетон из следующего хранилища по часовой стрелке и т. Д. Затем выполните действия с двумя кубиками, как обычно. Подсчет очков работает как в основной игре, за исключением следующих ограничений и изменений:
- Вы можете расширяться в другие регионы только через реки.
- Всякий раз, когда вы размещаете *корабль*, заберите все товары в выбранном вами хранилище, а затем немедленно удалите *все* остальные товары из *всех* других хранилищ из игры. Кроме того, теперь у вас (*и только сейчас!*) Есть возможность обменять любые 5 ваших товаров на один шестиугольный жетон из центрального черного хранилища (жетоны 5 товаров удаляются из игры). Поместите этот шестиугольный жетон лицевой стороной вниз (= черной стороной вверх) в одно из трех мест личного хранилища. «Черный шестиугольный жетон» можно разместить на *любом* цветовом участке вотчины, согласно правилам размещения в основной игре. Размещение чёрного шестиугольного жетона помогает вам завершить область (набрать победные очки, цветовой бонус и, в конечном итоге, победить в игре), но *не имеет другого эффекта*(!). *Например, «черный рудник» не будет генерировать серебряные самородки в конце этапа. Размещение «черного корабля» не приносит вам жетонов товаров и не позволяет вам заплатить 5 товаров, чтобы получить чёрный шестиугольный жетон.*
- Победные очки от жетонов монастырей добавляются сразу после ее размещения (*а не в конце игры*). (*Когда вы кладете жетон монастыря №26, сразу продвигайтесь на треке победных очков на 3 пункта за каждый цвет, который вы уже выполнили.*)
- Вы *не* получите бонусный жетон , когда закончите цвет. Вместо этого выберите шестиугольный жетон в черном хранилище и поместите его прямо *в свою вотчину* (!), Следуя правилам размещения в основной игре, и примените его эффекты. Если размещение этого шестиугольного жетона завершает другой цвет, вы можете взять дополнительный шестиугольный жетон из черного хранилища (если доступно) и поместить его в свою вотчину и т. д.
- Всякий раз, когда вы получаете победные очки, перемещайте свою фишку на треке победных очков (как в основной игре). Всякий раз, когда вы это делаете, вы можете купить дополнительные победные очки. Каждое победное очко стоит 1 серебряный самородок. Когда вы достигнете целевого значения победных очков, поместите свой жетон обратно в начало трека победных очков (все оставшиеся победные очки будут потеряны), затем переместите фишку целевого значения вниз на 5 шагов (например, с 50 до 45, в следующий раз до 40 и т. Д.). Сразу после сброса счетчика победных очков вы можете выполнить действие по выбору игральных костей (как если бы вы добавили замок в свою вотчину).

Примечание: вы выбираете порядок, в котором вы выполняете какие-либо (частичные) игровые действия.

КОНЕЦ ИГРЫ

Вы выиграете игру, если вам удалось заполнить все 37 участков вашей вотчины в течение 25 раундов.

** Если вам слишком трудно выиграть, начните игру с целевым значением победных очков менее 50: 49, 48 ... 45 (намного проще!). Если игра слишком проста, сделайте обратное: 51, 52 ... 55 (гораздо сложнее!). Вы по-прежнему уменьшаете количество победных очков на 5 каждый раз, когда сбрасываете счетчик.*

ЩИТЫ

Применяются все правила базовой игры, за исключением следующих исключений и дополнений:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте 18 щитов лицевой стороной вниз. Случайно разместите их на игровом поле в местах для товаров шести хранилищ в зависимости от количества игроков (ниже). После размещения поверните их лицом вверх.

2 игрока:
1 щит в хранилище

3 игрока:
1 щит в хранилищах 1, 3, и 5;
2 щита в хранилищах 2, 4, и 6

4 игрока:
2 щита в хранилище

Любые оставшиеся щиты не нужны. Положите их обратно в коробку с игрой. Это также означает, что любые щиты, собранные с хранилища, пополняться не будут!

ХОД ИГРЫ

Всякий раз, когда вы бросаете дубль*, вместо того, чтобы выполнять 2 игровых действия, вы можете взять щит из хранилища с выпавшим номером. Этот щит должен быть помещен на один из участков для замка в вашей вотчине. Либо поместите его на жетон, у которой еще нет щита, либо замените существующий щит (старый полностью удаляется из игры). С этого момента щит активен для вас (см. ниже).

** Как обычно, вы можете использовать рабочих, чтобы изменить результат кубиков, чтобы создать дубль. Например, вы можете заплатить 2 рабочих, чтобы поменять 3 на 5, чтобы получить две 5.*

Важно! В конце каждого этапа, прежде чем получать серебряные самородки с ваших рудников, вы должны отдать дань за щиты! Каждый щит стоит 1 серебряный самородок. Если вы не можете или не хотите платить, вы должны удалить столько щитов из игры со своей вотчины!

Список способностей щита:

1) Пока этот щит находится в вашей вотчине, все пастбища считаются связанными, как если бы в вашей вотчине было только одно пастбище. Соответственно, животные получат гораздо больше победных очков. *В конце игры, если этот щит находится в вашей вотчине, вы получаете 12 дополнительных победных очков.*

2) Пока этот щит находится в вашей вотчине, всякий раз, когда другой игрок получает рабочего, вы также получаете рабочего из запаса. (*+12 п.о.*)

3) Пока этот щит находится в вашей вотчине, вы можете платить дань за свои щиты рабочими вместо самородков в конце каждого этапа. Разрешается любая комбинация самородков и рабочих.*(+12 п.о.)*

4) Пока этот щит находится в вашей вотчине, у вас есть неограниченное количество мест хранения шестиугольных жетонов в вашем личном хранилище (вместо трех). (*+12 п.о.*)

5) Пока этот щит находится в вашей вотчине, всякий раз, когда вы размещаете корабль, вы можете выбрать тип товара. Возьмите также все товары этого типа со всех шести хранилищ. (*+12 п.о.*)

6) После взятия щита в любой момент игры выберите одного игрока. Считается, что любые жетоны монастырей в его вотчине, как будто находятся и в вашей вотчине. Когда этот игрок помещает новый жетон монастыря, вы также получаете эти бонусы. Вы также получаете очки за жетоны монастырей, которые этот игрок получит в конце игры, если у вас еще есть этот щит в конце игры. (*+12 п.о.*)

7) Пока этот щит находится в вашей вотчине, ваши победные очки за жетоны бонусов удваиваются. (*+8 п.о.*)

8) Пока этот щит находится в вашей вотчине, удвойте выплату из ваших рудников. *(+8 п.о.)*

9) Пока этот щит находится в вашей вотчине, вы получаете 1 серебряный самородок за каждый жетон товара, который вы продаете *(вместо 1 серебряного самородка за жетон каждого типа товаров)*. (*+8 п.о.*)

10) Если этот щит находится в вашей вотчине во время финального подсчета очков, ваши победные очки за жетоны монастырей удваиваются (*+8 п.о.*)

11) Пока этот щит находится в вашей вотчине, всякий раз, когда вы размещаете замок, у вас есть возможность взять щит в качестве вашего дополнительное действие. (*+8 п.о.*)

12) Пока этот щит находится в вашей вотчине, удваивайте количество победных очков, которые вы получаете за каждый жетон товара, который вы продаете. (*+8 п.о.*)

13) Если этот щит находится в вашей вотчине во время финального подсчета очков, удвойте количество победных очков, которые вы получаете за каждый щит в вашей вотчине (включая этот). (*+4 п.о.*)

14) Пока этот щит находится в вашей вотчине, в конце каждого этапа, после того, как все игроки выполнили свои два действия, возьмите шестиугольный жетон из любого из шести хранилищ (если они еще есть). Поместите его непосредственно в свою вотчину и примените его эффект(ы). (*+4 п.о.*)

15) Пока этот щит находится в вашей вотчине, в конце каждого этапа, после того, как все игроки выполнили свои два действия, возьмите шестиугольный жетон из черного хранилища (если они еще остались). Поместите его прямо в вашу вотчину и примените его эффект(ы). (*+4 п.о.*)

16) Пока этот щит находится в вашей вотчине, вы можете в свой ход изменить результат одного из ваших кубиков на любое число (и использовать его соответственно). (*+4 п.о.*)

17) Пока этот щит находится в вашей вотчине, каждый раз, когда вы завершаете область, вы получаете победные очки как-будто размер вашей области на 1 больше (например, область размером 3 (6 победных очков) считается областью размером 4 (10 победных очков)). (*+4 п.о.*)

18) Пока этот щит находится в вашей вотчине, вам разрешается размещать шестиугольные жетоны на любом участке вашей вотчине, а не только рядом с ранее размещенными жетонами. (*+4 п.о.*)

ДЛЯ ТЕХ, КТО ХОРОШО ИЗУЧИЛ ИГРУ...

... мы предлагаем следующее изменение в подготовке к игре: После того, как все другие приготовления были сделаны и порядок игроков был определен, каждый игрок получает случайный планшет. Каждый игрок выбирает сторону (спереди или сзади) и на каком темно-зеленом участке он размещает свой начальный замок. Все игроки должны договориться о том, принимается ли это решение одновременно или в порядке очереди.

Автор и издатель хотели бы поблагодарить многих тестировщиков за их приверженность и многочисленные предложения, особенно:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann as well as the play groups from Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte and Siegsdorf

For feedback or questions, please contact us:
alea | Steinbichlweg 1 | 83233 Bernau am Chiemsee
08051 - 970720 | info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2010/2019 Stefan Feld | © 2011/2019

237939