

- ANTOINE BAUZA -

- NÁÍDE -



TOYAGO  
**Namije**  
波路

Regeln





## Ziel des Spiels

In Namiji sind Sie Fischer aus dem Japan vergangener Zeiten — Sie stechen in See im Süden des japanischen Archipels, nur wenige Kilometer von der berühmten Tokaido-Straße entfernt. Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie auf Ihrer Seereise ein möglichst ertragreiches Ergebnis anstreben.

Dabei werden Sie viele Gelegenheiten haben, prächtige Meerestiere zu beobachten, Ihre Vorräte durch Angeln und Netzfischen mit bunten Fischen aufzufüllen und reichlich Krustentiere aus den Untiefen an Land zu ziehen.

Sie werden Ihre Fischerausrüstung in fernen Häfen verbessern und Papieropfer zu Wasser lassen, um die Meerestiere gnädig zu stimmen. Jeder Schritt bringt Sie auf Ihrer persönlichen Reise weiter und lässt Sie auf der Siegpunkteleiste voranschreiten — am Ende der jeweiligen Seereise gewinnt der Fischer mit den meisten Punkten das Spiel!

## Spiel aufbauen

- 1 Legen Sie das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
- 2 Mischen Sie die Dock cards (Kai-Karten) und bilden Sie einen verdeckten Stapel auf dem entsprechenden Feld des Spielbretts.
- 3 Verfahren Sie auf die gleiche Weise mit den Sacred Rock cards (Heiliger-Fels-Karten).
- 4 Mischen Sie die 12 Net tokens (Netz-Marken) und legen Sie sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Spielbretts.
- 5 Legen Sie alle Fish tokens (Fisch-Marken) verdeckt auf das zugehörige Feld des Spielbretts und mischen Sie sie, um den Fischschwarm zu bilden. Decken Sie eine beliebige Fisch-Marke auf.
- 6 Legen Sie alle Crustacean tokens (Krustentier-Marken) in den Beutel.
- 7 Sortieren Sie die Panorama cards (Panorama-Karten) nach Typ (Delfin, Oktopus, Wal) und Wert (Karten mit Wert 1 oben, gefolgt von Karten mit Wert 2 direkt darunter, dann Wert 3 usw.) und legen Sie sie dann auf die entsprechenden Felder des Spielbretts.
- 8 Legen Sie die Panorama Bonus cards (Panorama-Bonuskarten) in Stapeln neben das Spielbrett.

## Inhalt

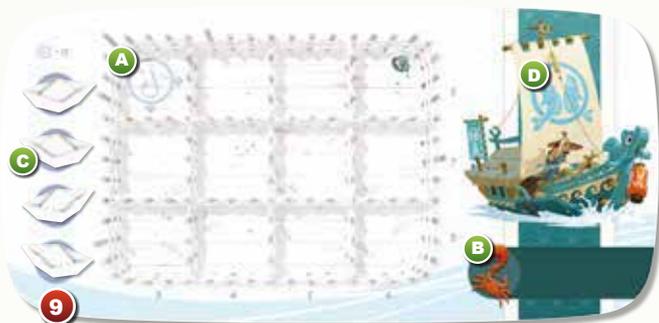
- 1 Spielbrett
- 5 Boat boards (Bootsbretter)
- 5 Boat figures (Bootsfiguren)
- 5 Score counters (Punktezähler)
- 60 Panorama-Karten
- 3 Panorama-Bonuskarten
- 20 Kai-Karten
- 20 Heiliger-Fels-Karten
- 20 Offering figures (Opferfiguren)
- 50 Krustentier-Marken (20 Krabben und 30 Garnelen)
- 48 Fisch-Marken
- 12 Netz-Marken
- 5 Early Bird tokens (Frühaufsteher-Marken)
- 1 Stoffbeutel



Wählen Sie die Richtung, der Sie alle auf der Seeroute folgen werden (im oder gegen den Uhrzeigersinn), und stellen Sie dann alle Ihre Bootsfiguren in einer zufälligen Reihenfolge auf dem Startkai auf. Egal, welche Richtung gewählt wird, der Startkai ist auch das Ziel— das Spiel endet, wenn alle Spieler das Spielbrett einmal umrunden haben.



Jeder Spieler erhält ein Boots Brett und seine entsprechende Bootsfigur, einen Punktezähler und 4 Opferfiguren.



- A** Fish Rack (Fischkorb, 3x4 Felder)
- B** Crustacean trap (Krustentierfalle)
- C** Opferfiguren (4 bei Spielbeginn)
- D** Early Bird space (Frühaufsteher-Feld)

- 9** Jeder Spieler legt seine 4 Opferfiguren auf sein Boots Brett.
- 10** Die Punktezähler der Spieler werden auf dem Score track (Punkteleiste) auf der Markierung "0" platziert.
- 11** Legen Sie so viele Frühaufsteher-Marken neben das Spielbrett, wie Spieler vorhanden sind (verwenden Sie die Marken mit dem höchsten Wert).



In Namiji besteht Ihre Sammlung aus allen Karten (Panorama, Kai, Heiliger Fels, Panorama-Bonus) und Marken (Fisch, Netz, Krustentiere, Frühaufsteher), die Sie während des Spiels erlangen.



Heiliger-Fels-Karten



Kai-Karten



Frühaufsteher-Marke



Fisch-Marken



Krustentier-Marken



Netz-Marken



Panorama-Karten



Panorama-Bonuskarten

## Spielablauf

In Namiji erhält immer der Spieler den nächsten Zug, dessen Boot auf der Seeroute am weitesten hinten liegt.

Befindet sich Ihre Bootsfigur auf der Seeroute auf dem letzten Platz, müssen Sie sie auf ein beliebiges freies Feld vorwärts bewegen.

Sie müssen keineswegs auf dem ersten freien Feld halten: Sie können beliebig viele freie Felder überspringen, wenn Sie möchten.

Diese Regel unterliegt nur drei Einschränkungen:

- Es darf sich nur jeweils ein Boot auf einem Feld befinden.
- Sie dürfen nicht rückwärts ziehen.
- An Kai-Stationen müssen Sie immer halten.

Sobald Sie Ihr Boot auf ein Feld gezogen haben, erhalten Sie die entsprechenden Vorteile (siehe "Station effects" (Stationseffekte), Seite 5).

In den meisten Fällen führt das Weiterziehen Ihres Boots dazu, dass ein anderes Boot auf dem letzten Platz zurückbleibt — aber manchmal sind Sie auch nach einmaligem Weiterziehen immer noch der Letzte auf der Seeroute. In diesem Fall müssen Sie einen weiteren Zug machen und so weiter, bis Sie nicht mehr Letzter sind.

Das bedeutet, dass Sie, wenn Sie Felder überspringen, um sich einen bestimmten Platz zu sichern, den Spielern, die hinter Ihnen bleiben, mehrere freie Züge erlauben könnten, bevor Sie wieder am Zug sind!



Das grüne Boot (G) liegt auf der Seeroute am weitesten zurück, so dass es nun am Zug ist.



Das violette Boot (V) liegt auf der Seeroute weiter zurück als das grüne Boot (G) (siehe "Double-slot stations" (Doppelfeld-Stationen)). Das violette Boot ist nun am Zug.



- Das grüne Boot **G** zieht am violetten Boot **V** vorbei. Jetzt ist das violette Boot am Zug.
- Wäre Grün während des Ziehens hinter Violett geblieben, wäre Grün erneut am Zug.

## Doppelfeld-Stationen

Auf der Route gibt es auch Felder, die mit einem zweiten Feld etwas abseits der Seeroute verbunden sind.

Verwenden Sie diese zweiten Felder  nur bei 4- und 5-Spieler-Spielen. Ignorieren Sie sie bei 2- und 3-Spieler-Spielen (hier können Sie Ihr Boot nicht auf diese Felder ziehen).

Das erste Boot, das auf einer Doppelfeld-Station landet, muss das Feld  besetzen, das direkt an der Seeroute liegt. Ein zweiter Spieler kann dann dorthin ziehen und das Feld  besetzen, das auf der Seeroute immer als hinter dem ersten liegend betrachtet wird — was bedeutet, dass der Spieler, der die Station als Zweiter erreicht, sie als Erster verlässt.



## Station effects (Stationseffekte)

Wenn Sie auf einem Feld landen, wenden Sie dessen Effekte sofort an.



### Angling station (Angelstation)



Nehmen Sie eine beliebige Fisch-Marke aus dem Schwarm, und decken Sie dann eine verdeckte Fisch-Marke auf.

Wenn Sie einen Fisch aus dem Schwarm nehmen, müssen Sie immer einen neuen Fisch aufdecken.

Danach dürfen Sie Ihren Fang entweder behalten, indem Sie ihn in Ihren Korb legen (siehe "Platzierungsregeln"), oder Sie werfen ihn zurück ins Wasser, indem Sie die Fisch-Marke, die Sie genommen haben, aufgedeckt zum Rest des Schwarms zurücklegen.



### Net Casting station (Netzwurfstation)



Decken Sie die oberste Netz-Marke vom Netz-Markenstapel auf. Dann dürfen Sie sie waagrecht oder senkrecht in Ihren Korb legen (siehe "Platzierungsregeln").

Netz-Marken belegen zwei benachbarte Felder und dürfen nicht aus dem Korb herausragen.

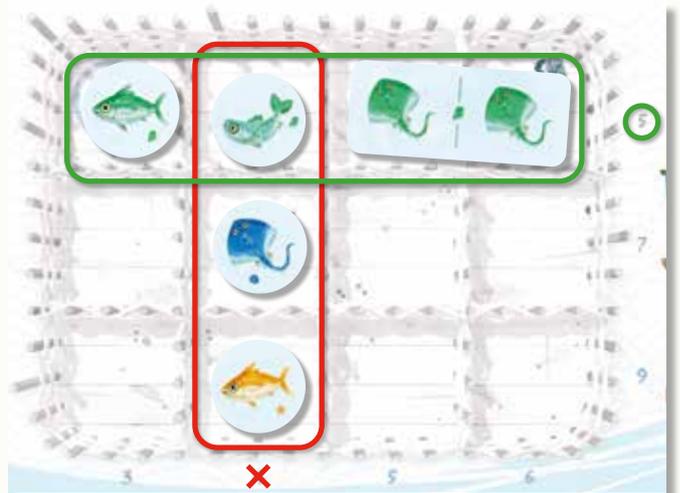
Wenn Sie Ihren Fang nicht behalten wollen (oder wenn Sie nicht genug Platz in Ihrem Korb haben), geben Sie ihn frei, indem Sie die Marke verdeckt unter den Netzstapel zurücklegen.

## Platzierungsregeln

Sie müssen Ihre allererste Fisch- oder Netz-Marke in die obere linke Ecke Ihres Korbs legen.

Alle weiteren Marken, die Sie erhalten, müssen Sie angrenzend (orthogonal) an mindestens eine andere Marke legen.

Fisch- und Netz-Marken bringen einzeln keine Punkte—stattdessen erhält man die neben einer (vertikalen oder horizontalen) Reihe angegebene Anzahl von Punkten nur, wenn diese Linie mit Fischen entweder der gleichen Farbe oder Art (oder beidem) gefüllt wird.



Die oberste Reihe enthält gleichfarbige Fische (grün) und bringt daher 5 Punkte.

Die zweite Spalte ist gefüllt, aber sie enthält weder Fische der gleichen Art noch der gleichen Farbe, so dass diese Reihe keine Punkte bringt.

**Hinweis:** Sie müssen eine Reihe oder Spalte nicht vervollständigen, bevor Sie eine neue beginnen.

Sobald Sie sie in Ihren Korb gelegt haben, dürfen Sie Ihre Fisch- und Netz-Marken nicht mehr verschieben oder entfernen.

**Hinweis:** Um sehbehinderten Spielern zu helfen, die Fische richtig in ihrem Korb zu platzieren, haben wir den Farben kleine Piktogramme zugeordnet:  für blaue Fische,  für orange Fische und  für grüne Fische.



## Crustacean Trap station (Krustentier-Fallenstation)



Ziehen Sie eine zufällige Krustentier-Marke aus dem Beutel. Sie dürfen bis zu 5 Marken nacheinander ziehen, und Sie können jederzeit mit dem Ziehen aufhören.

Aber Vorsicht: Wenn Sie in einem Zug zwei Krabben-Marken ziehen, verlieren Sie Ihren gesamten Fang und müssen alle Marken, die Sie in dieser Runde gezogen haben, zurück in den Beutel legen!

Sobald Sie mit dem Ziehen aufhören (oder 5 erfolgreiche Fänge in einem einzigen Durchgang erreicht haben), stapeln Sie alle gezogenen Marken in der unteren rechten Ecke Ihres Boots Bretts.

Jede Krustentier-Marke, die Sie Ihrer Sammlung hinzufügen, bringt Ihnen sofort 1 Siegpunkt ein.



## Whirlpool station (Wasserstrudel-Station)



Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler 4 Opferfiguren auf seinem Brett, die am Ende des Spiels 15 Strafpunkte bedeuten (wie auf seinem Boots Brett angegeben).

Um diese Strafe zu vermeiden, müssen Sie diese Opfergaben dem Wasser übergeben.

Wenn Sie auf einer Wasserstrudel-Station landen, nehmen Sie die oberste Opfergabe von Ihrem Boots Brett und legen sie auf den Wasserstrudel-Bereich in der Mitte des Spielbretts.

Die Strafe am Ende des Spiels wird mit jeder Opfergabe, die Sie machen, kleiner; sie wird komplett aufgehoben, wenn Sie es schaffen, alle Ihre Opfergaben vor Spielende loszuwerden.

Am Ende des Spiels ziehen Sie von Ihrer Gesamtpunktzahl die Zahl ab, die auf Ihrem Boots Brett über Ihrer Opferfigur steht.

**Beispiel:** Am Ende des Spiels hat Tami noch 2 Opferfiguren auf ihrem Brett. Sie zieht 6 Siegpunkte von ihrer Endpunktzahl ab (wie auf ihrem Boots Brett über den verbleibenden Opferfiguren angezeigt).



## Panorama Station



Die Panoramen bestehen aus 3, 4 oder 5 Teilen, je nach Typ (Delfin, Krake oder Wal).

Wenn Sie auf einer Panorama-Station anhalten und noch keine Teile dieses Panoramatyps besitzen, nehmen Sie das Teilstück mit der Nummer 1 vom entsprechenden Stapel und legen es mit der Panoramaseite nach oben neben Ihr Boots Brett.

Andernfalls nehmen Sie das nächste Teilstück (in aufsteigender Reihenfolge), um das Panorama Stück für Stück aufzudecken (das Teilstück muss nicht oben auf seinem Stapel liegen).

In jedem Fall erhalten Sie sofort Punkte in Höhe der Zahl, die auf dem gezogenen Teilstück abgebildet ist (1, 2, 3, 4 oder 5).

**Beispiel:** Musubi hat auf seiner Reise 3 Wal-Panorama-Stationen besucht und seiner Sammlung die Wal-Panorama-Karten 1, 2 und 3 im Wert von 6 Punkten (1+2+3) hinzugefügt. Er landet auf einer vierten Wal-Panorama-Station, nimmt sich eine der Wal-Panorama-Karten mit der Aufschrift "4" und fügt seinem Punktestand 4 Punkte hinzu.

**Hinweis:** Das Delfin-Panorama besteht aus 3 Teilen, das Oktopus-Panorama aus 4 Teilen und das Wal-Panorama aus 5 Teilen.

**Wichtig:** Jeder Spieler kann nur ein Panorama jedes Typs (Delfin, Oktopus oder Wal) bilden, aber es ist erlaubt, mehrere Panoramatypen auf einmal zu bilden.

Wenn Sie ein Panorama fertiggestellt haben, können Sie nicht mehr an Stationen anhalten, die diesem Typ entsprechen.



**Panorama-Bonus:** Wenn Sie als erster Spieler ein Panorama eines beliebigen Typs vervollständigen, fügen Sie die entsprechende Panorama-Bonuskarte Ihrer Sammlung hinzu und erhalten sofort 3 zusätzliche Punkte (zusätzlich zu den Punkten, die Sie für das letzte Teilstück des Panoramas erhalten haben).



## Sacred Rock station (Heiliger-Fels-Station)



Ziehen Sie 2 Heiliger-Fels-Karten und betrachten Sie sie, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. Legen Sie eine verdeckt in Ihre Sammlung und die andere zurück unter den Stapel.

Auf den Heiliger-Fels-Karten sind geheime Ziele abgebildet, für die Sie Bonuspunkte erhalten, wenn Sie die entsprechenden Bedingungen erfüllen. Am Ende des Spiels decken Sie Ihre Heiliger-Fels-Karten auf und erhalten für jede erfüllte Bedingung die angegebene Anzahl an Punkten.



## Dock station (Kai-Station)



Kai-Stationen sind obligatorische Haltepunkte für alle Boote und dienen als Kontrollstellen, die die Seeroute in vier Teile unterteilen. Sie bieten den Fischern die Möglichkeit, sich auszuruhen und ihre Ausrüstung zu verbessern.

## Ankunft an einer Kai-Station

Jeder Spieler muss an jedem Kai halten und daher warten, bis die anderen nachkommen, damit alle wieder in See stechen können.

Es gibt genug Kaiplätze, um alle Boote gleichzeitig aufzunehmen.

**Hinweis:** Verwenden Sie nur so viele Kaiplätze, wie Spieler vorhanden sind. In einem Spiel mit 5 Spielern sind alle fünf Kaiplätze verfügbar. Bei einem Spiel mit 4 Spielern sind nur die 4 der Seeroute am nächsten liegenden Plätze verfügbar. Bei einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern sind nur die 3 nächstgelegenen Plätze verfügbar.

Die Reihenfolge, in der die Kais erreicht werden, ist wichtig. Wenn Sie auf einer Kai-Station landen, platzieren Sie Ihr Boot auf einem der verfügbaren leeren Plätze.

**Beispiel:** Der blaue Spieler ist als Erster am Kai angekommen und entscheidet sich, auf dem 5. Platz zu landen, um als Erster abfahren zu können. Grün kommt als Zweiter an und stellt sein Boot auf den 1. Platz, damit er als Erster eine Kai-Karte ziehen kann. Die 3 anderen Spieler kommen nacheinander an und wählen jeweils einen freien Platz.



## Kai-Karten

Sobald alle Boote den Kai erreicht haben, zieht der Spieler, dessen Boot der Seeroute am nächsten liegt, eine Anzahl von Karten vom Kai-Stapel, die der Anzahl der Spieler +1 entspricht. In einem Spiel mit 3 Spielern zieht er also zum Beispiel 4 Karten.

Dieser Spieler sieht sie sich heimlich an, wählt dann eine aus und legt sie aufgedeckt in seine Sammlung. Er gibt die restlichen Kai-Karten an den nächsten Spieler in der Reihe am Kai weiter, der ebenfalls eine Karte auswählt und sie seiner Sammlung hinzufügt, und so weiter, bis jeder eine Karte erhalten hat. Legen Sie die verbleibende Kai-Karte zurück unter den Stapel.

Es gibt zwei Typen von Kai-Karten:

- **Mahlzeiten** sind reine Punktekarten, die dem Empfänger bei Erhalt sofort die angegebene Anzahl von Punkten einbringen.
- **Upgrades** verleihen Ihnen für den Rest des Spiels permanente Fähigkeiten. Ihr Effekt wird beim Landen auf der entsprechenden Station (in der oberen linken Ecke angezeigt) ausgelöst und kann nur einmal pro Station verwendet werden.

**Hinweis:** Sie können mehrere Kai-Karten an einer Station verwenden, solange die Station mit dem Symbol in der oberen linken Ecke jeder Karte übereinstimmt.

## Die Reise fortsetzen

Sobald jeder seine Kai-Karte erhalten hat, geht die Reise weiter. Der Spieler, dessen Boot am weitesten von der Seeroute entfernt ist, startet wie üblich zuerst.

Das heißt, dass der Spieler, der den Kaiplatz wählt, der am nächsten an der Seeroute liegt, mehr Karten zur Auswahl hat als die weiter entfernten—aber er verlässt die Kai-Station als Letzter. Andererseits hat der Spieler, der hinter allen anderen platziert ist, mehr Bewegungsmöglichkeiten beim Verlassen der Kai-Station, da er als Erster losfährt.

## Die Reise beenden

Das Spiel endet, sobald alle Boote den Zielhafen erreicht haben.

Jeder Spieler nimmt sich bei seinem Eintreffen die Frühaufsteher-Marke mit dem höchsten verfügbaren Wert: Der erste Spieler, der das Ziel erreicht, erhält 7 Punkte, der zweite 5 Punkte, der dritte 3 Punkte usw.

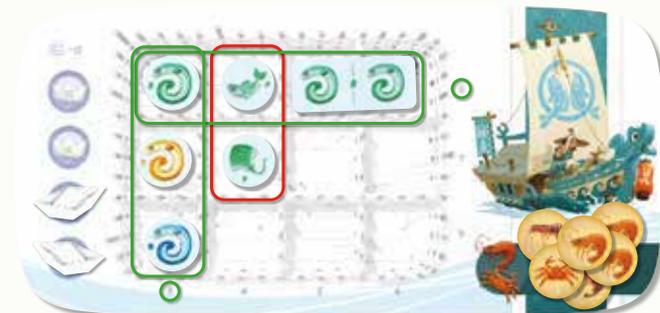
Jeder deckt seine Heiliger-Fels-Karten auf und addiert seine Punkte zu seiner Gesamtsumme (falls gegeben).

Dann ziehen Sie von Ihrer Gesamtsumme die Punktzahl ab, die auf Ihrem obersten belegten Opferfeld steht.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel und wird zum besten Fischer der Saison ernannt! Bei einem Gleichstand für den ersten Platz teilen sich die punktgleichen Spieler den Sieg.

**Hinweis:** In Namiji behalten die Spieler ihren Punktestand im Auge, indem sie ihren Punktezähler auf der Siegpunkteiste weiterbewegen. Wenn Sie glauben, sich verrechnet zu haben, können Sie jederzeit Ihre Sammlung überprüfen und Ihren Punktestand erneut ermitteln.

**Beispiel 1:** Musubi kommt mit seinem Tagesfang ins Dorf zurück.



Er hat auf seiner Reise 2 Opfergaben dem Wasser übergeben, so dass er nur 6 Punkte von seiner Gesamtsumme abziehen muss. Sein Korb enthält eine gültige Reihe im Wert von 5 Punkten und eine gültige Spalte im Wert von 3 Punkten. Seine zweite Spalte ist unvollständig und keine Punkte wert. Seine Falle enthält 6 Krustentiere, was ihm 6 Punkte einbringt.



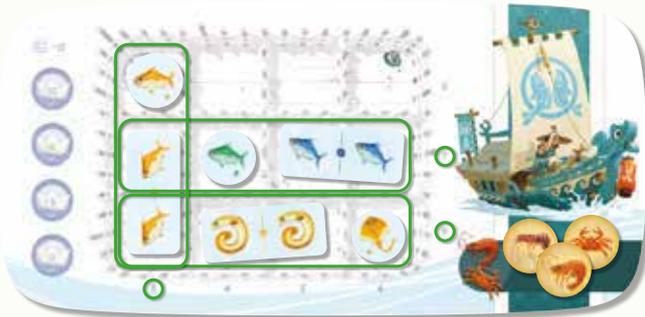
Während er auf den Wellen ritt, sammelte er 4 Heiliger-Fels-Karten. Er konnte 3 davon erledigen, verpasste aber das Ziel "Skilled Fisherman", wofür er keine Punkte erhielt. Für seine anderen Heiliger-Fels-Karten erhält er 11 Punkte (4+4+3).



Musubi hat 3 Wal-Panorama-Karten im Wert von 6 Punkten (1+2+3) sowie 2 Delfin-Panorama-Karten im Wert von 3 Punkten (1+2) gesammelt. An einer Kai-Station hat er leckere Maki-Rollen gegessen, was ihm 5 zusätzliche Punkte einbrachte. Da er als Dritter im Dorf ankam, schnappte er sich die dritthöchste Frühaufsteher-Marke im Wert von 3 Punkten.

Er errechnet sein Endergebnis:  $5+3+6+3+4+4+6+3+3+5-6 = 36$  Punkte.

Beispiel 2: Tami kommt mit ihrem Fang zurück ins Dorf.



Sie hat es geschafft, alle ihre Opfergaben dem Wasser zu übergeben, so dass ihre Endpunktzahl nicht durch eine Strafe beeinträchtigt wird.

Die Kami haben ihre Netze mit einem beachtlichen Fang gesegnet, was ihr dank ihrer 2 gültigen Reihen und 1 gültigen Spalte satte 19 Punkte einbringt (3+7+9).

Ihre Ausbeute an Krustentieren war allerdings weniger üppig und bringt ihr nur 3 Punkte ein.



Während ihrer Reise sammelte sie 3 Heiliger-Fels-Karten. Am Ende hat sie alle drei erfüllt und damit ihre Punktzahl um 12 Punkte erhöht (4+4+4).



Tami hat auch alle 4 Oktopus-Panorama-Karten gesammelt, die insgesamt 10 Punkte wert sind (1+2+3+4)—plus 3 zusätzliche Punkte dank ihrer Panorama-Bonuskarte. Sie hat auch ein Wal-Panorama begonnen und die ersten beiden Teilstücke bekommen, die zusammen 3 Punkte bringen (1+2). Sie aß 2 Mahlzeiten, während sie an den Kai-Stationen rastete, die zusammen 8 Punkte einbrachten (4+4). Obwohl ihre Reise erfüllend war, hat sie einige Zeit gebraucht, um sie zu beenden, so dass sie als Fünfte am Ziel eintrifft und nur eine Frühaufsteher-Marke erhält, die 1 Punkt bringt.

Ihre Endpunktzahl beträgt somit  $3+7+9+4+4+4+10+3+3+8+1-0 = 56$  Punkte.

## Sonderregeln für Spiele mit 2 Spielern

Für 2-Spieler-Spiele gelten einige Sonderregeln.

Während des Aufbaus wird ein drittes Boot, das "Neutrales Boot" genannt wird, auf dem Starthafen platziert. Die Plätze aller Boote werden wie üblich zufällig verteilt.

Genau wie die Boote der menschlichen Spieler muss auch das Neutrale Boot bewegt werden, wenn es das letzte in der Reihe auf der Seeroute ist. Der Spieler, der am weitesten vorne liegt, entscheidet, wie weit er es bewegen will.

**Hinweis:** Der Schlüssel zum Sieg in 2-Spieler-Spielen liegt darin, strategisch zu entscheiden, wohin das Neutrale Boot als Nächstes fahren soll.



Das grüne Boot ist das Neutrale Boot in diesem Spiel (N). Da es auf der Seeroute am weitesten hinten liegt, ist das Neutrale als Nächstes am Zug. Der gelbe Spieler (Y) ist der Gruppe voraus, also darf er wählen, wo das Neutrale Boot landet.

Die Züge des Neutralen Boots haben keinen Effekt bei den Kai- und Zielhafenstationen. Es zieht keine Karten, nimmt keine Marken und erzielt keine Punkte.

Sobald alle 3 Boote an einem Kaiplatz angelegt haben, befinden sich 4 Kai-Karten in der anfänglichen Auswahl. Wenn das Neutrale Boot an der Reihe ist, eine Kai-Karte zu wählen, wählt es eine zufällige Karte und legt sie verdeckt ab.

Wenn das Neutrale Boot den Zielhafen erreicht, wirft der Spieler, der es zuletzt bewegt hat, die höchste nicht beanspruchte Frühaufsteher-Marke ab.

Abgesehen von diesen Änderungen folgt der Spielablauf den üblichen Regeln.

### Mitwirkende:

Ein Spiel von Antoine Bauza

Illustrationen von Naïade

Produziert und veröffentlicht von Funforge

Englische Übersetzung von Nathan Morse

Bildhauerische Leitung: Charles-Victorien Kaing und Lucile Fournié

Deutsche Übersetzung von Ace Agency

Herausgeber-Tests: Philippe Nohra, Claude Amardeil, Thomas Baggi-Sani, Charlotte Noailles, Gersende Cheylan

Antoine Bauza dankt Mikael Bach, Michaël Bertrand, Ludovic Maublanc, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat und Yannick Deplaedt.