FORTUNA

Algemene aanwijzing: Voordat je de spelregels leest, bekijk eerst de overzichtskaart waarin je ziet hoe je het spel op moet zetten, start en wat de belangrijkste acties in het spel zijn.

Doel van het spel

Zodra één of meer spelers het paleis van Caesar in het centrum van Rome heeft bereikt, wordt de spelronde uitgespeeld en daarna eindigt het spel. Het totaal van het aantal stappen plus de overwinningspunten die de spelers met hun privilege kaarten verdienen, vormt de totale score. De speler met de hoogste totaalscore wint.
Belangrijk: uitsluitend de spelers die zich aan het einde van het spel in het centrum van Rome bevinden (stap 10 of verder) hebben een kans om te winnen!

Spelverloop

De spelers voeren hun acties om de beurt uit. De startspeler begint de spelronde.
De andere spelers komen **in volgorde van de positie op het startspelersvolgorde** aan de beurt. Een spelbeurt bevat de volgende spelfasen in een vaste volgorde:
1. Water aanvullen met aquaduct
2. Actiekaart kiezen, uitvoeren en uitwisselen
3. Inzetten van militaire macht
4. In de gunst van de Keizer komen
5. Privilege verkrijgen

1. Water aanvullen met aquaduct



Als een speler een aquaduct heeft gebouwd in een voorgaande ronde en zijn aquaduct is leeg, dan ontvangt hij één eenheid water, dat hij op het aquaduct plaatst. Let op: het water wordt niet op het waterreservoir geplaatst! Een speler mag maximaal één aquaduct bezitten.

2. Actiekaart kiezen, uitvoeren en uitwisselen

- De actieve speler draait zijn gedekte actiekaart open, waardoor hij kan kiezen uit 3 verschillende actiekaarten. Hij kiest één van deze 3 kaarten en **mag** de actie uitvoeren;
- (er zijn in totaal 12 actiekaarten; de betekenis van deze kaarten wordt uitgelegd *in de sectie **Actiekaarten op kant B van de overzichtskaart***);
- Daarna is de speler **verplicht** de gekozen actiekaart uit te wisselen met één van de openliggende actiekaarten die zich aan de andere drie kanten van het spelbord bevinden;
- De gespeelde actiekaart wordt **open** gelegd op de plek waar de nieuw verworven kaart vandaan komt; leg de nieuw verworven actiekaart **gedekt** op de vrijgekomen plek voor de actieve speler. Elke speler heeft altijd 3 actiekaarten voor zich liggen;
- De gedekte actiekaart kan niet door andere spelers worden uitgewisseld en blijft hierdoor beschermd voor de speler, zodat hij deze de volgende spelronde kan spelen.

Op deze manier kunnen de spelers een serie van acties over verschillende rondes plannen.

3. Inzetten van militaire macht

Een speler **mag** zijn militaire macht inzetten door **maximaal 1 Centurion** op te geven, om één extra **open** actiekaart aan zijn kant te activeren. De Centurion die gebruikt is voor het inzetten van de militaire macht gaat naar de centrale voorraad op het spelbord. De speler moet de Centurion die bovenaan staat van zijn Provinciebord nemen (de duurste Centurion). De gespeelde actiekaart blijft open voor de speler liggen en wordt niet uitgewisseld.

Voorbeeld:
(1) *Martin heeft de actiekaart "Graanoogst" gespeeld. Nadat hij zijn graan heeft ontvangen (en op zijn graanveld in zijn provincie heeft gelegd)* **(2)** *wisselt hij de graanoogst kaart uit met de actiekaart "Graanhandel" die aan Anna's kant ligt en* **(3)** *legt de Graanhandel kaart gedekt voor zich op de vrijgekomen plek.*



Op deze manier is deze kaart beschermd tegen het uitwisselen door andere spelers en kan hij deze kaart bij een volgende beurt spelen (als hij dat wil).



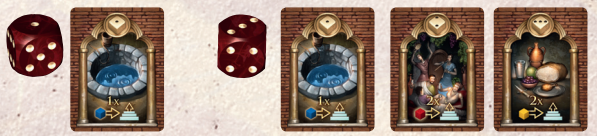
Martin heeft nog een Centurion die hij kan gebruiken om zijn militaire macht te gebruiken.
(1) *Hij geeft zijn Centurion op en kiest de open actiekaart "Bouwen" die voor hem ligt.*
(2) *Hij bouwt een markt, zodat hij in de volgende ronde – wanneer hij bijvoorbeeld Graanhandel speelt – kan profiteren van een hogere graanprijs (+1 geld). Na gebruik* **(3)** *blijft de Bouwkaart open voor hem liggen. Hij zou deze kaart de volgende ronde nog een keer kunnen spelen, tenzij een andere speler deze kaart uitwisselt met één van zijn eigen gebruikte actiekaarten voordat Martin aan de beurt komt. Door zijn Militaire macht in te zetten heeft Martin er voor gezorgd dat hij zijn markt heeft staan nog voordat iemand anders de hiervoor benodigde actiekaart heeft kunnen wegnemen!*

4. In de gunst van de Keizer komen

De dobbelstenen werpen

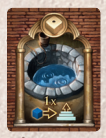
De speler werpt met zijn **eigen** dobbelstenen. Aan het begin van het spel heeft elke speler maar 1 dobbelsteen beschikbaar. Een speler kan meer invloed op het lot krijgen door de actiekaart "vertegenwoordiging van de Clerus" te spelen, waardoor hij 2 of 3 dobbelstenen heeft. De uitkomst van zijn worp bepaalt op welke manieren hij in de gunst van de Keizer kan komen. Er zijn zes gunstkaarten. De speler mag één gunstkaart kiezen met een waarde die even veel of lager dan het geworpen aantal ogen is. Gedekte kaarten zijn echter niet beschikbaar. Als een speler meer dan 1 dobbelsteen heeft, dan moet hij zelf kiezen welke dobbelsteen hij gebruikt. De waarde van de dobbelstenen wordt niet bij elkaar opgeteld! Een speler kan **niet** meer dan 3 dobbelstenen bezitten.

Voorbeeld: *als de startspeler een "1" werpt, dan is alleen gunstkaart "1. water leveren" beschikbaar. Als de startspeler echter een "3" werpt, dan mag hij kiezen uit de eerste drie gunstkaarten en water, wijn of graan leveren om in de gunst van de Keizer te komen.*



De gunstkaarten

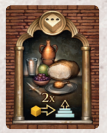
De spelers kunnen in de gunst komen van de Keizer door middelen op te geven, maar ook door een (blijvende) bijdrage aan de religie of door te trouwen kan een speler vooruit en stijgt zijn aanzien zonder dat hij iets hoeft op te geven. Een speler mag één open gunstkaart in een beurt benutten.
Hieronder volgt de uitleg van de 6 gunsten:



- Gunstkaart "1. Waterlevering": lever 1 eenheid water voor de watervoorziening van de stad; voor de geleverde eenheid water gaat de speler zijn spelfiguur één stap vooruit op de weg naar Rome; het geleverde water gaat naar de algemene voorraad op het spelbord (het meer); het maximale aantal stappen dat met deze gunst gezet kan worden is 1;



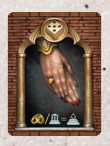
• Gunstkaart “2. Orgie”: lever 1 tot 2 eenheden wijn ter ere van de Keizer; voor elke geleverde eenheid wijn gaat de speler zijn spelfiguur één stap vooruit op de weg naar Rome; de geleverde wijn gaat naar de algemene voorraad op het spelbord (wijngaard); het maximale aantal stappen dat met deze gunst gezet kan worden is 2;



• Gunstkaart “3. Voedselvoorziening”: lever 1 tot 2 eenheden graan om de inwoners van Rome te voeden; voor elke geleverde eenheid graan gaat de speler zijn spelfiguur één stap vooruit op de weg naar Rome; het geleverde graan gaat naar de algemene voorraad op het spelbord (graanveld); het maximale aantal stappen dat met deze gunst gezet kan worden is 2;



• Gunstkaart “4. Gevecht”: lever 1 tot 3 Centurions voor de legers van de Keizer; voor elke geleverde Centurion zet de speler zijn spelfiguur één stap vooruit op de weg naar Rome; de geleverde Centurions gaan naar het trainingskamp op het spelbord; het maximale aantal stappen dat deze gunst kan opleveren is 3;



• Gunstkaart “5. Fortuna”: **alleen** als de speler getrouwd is, zet hij zijn spelfiguur 1 stap vooruit op de weg naar Rome; hij hoeft hiervoor niets op te geven; als de speler een paleis heeft gebouwd, dan mag hij (zonder iets op te geven) in totaal 2 stappen vooruit; het maximale aantal stappen dat deze gunst kan opleveren is daarmee 2;



• Gunstkaart “6. Religie”: de speler zet zijn spelfiguur 1 stap vooruit op de weg naar Rome voor elke Vestaalse Maagd die hij in zijn bezit heeft; de maagden hoeven niet opgegeven te worden en de speler behoudt deze in zijn provincie; het maximale aantal stappen dat deze gunst kan opleveren is 3.

Belangrijk: nadat een gunstkaart is gebruikt, **moet** de speler de kaart afdekken, waardoor deze niet beschikbaar is voor volgende spelers in deze ronde.

Voorbeeld
Jonathan is startspeler en **(1)** *hij gooit “3”. Nu mag hij kiezen tussen 1. het leveren van water, 2. wijn leveren voor de Keizer zijn orgie, of 3. graan leveren voor de voedselvoorziening van de bevolking. Hij heeft één eenheid graan op het graanveld van zijn provincie.* **(2)** *Hij levert dit aan de Keizer (de eenheid graan gaat naar de algemene voorraad op het spelbord, het graanveld,* **(3)***, hij verplaatst zijn spelfiguur één stap verder op de weg naar Rome en* **(4)** *dekt gunstkaart “3. voedselvoorziening” af. Doordat deze gunstkaart wordt afgedekt, kan deze gunst deze ronde niet meer worden gebruikt.*



Privileges
Vanaf de tweede spelronde kunnen spelers een privilege verkrijgen als er één of meer privilegetokens op de gebruikte gunstkaart liggen. Een uitleg van de werking van de privileges is te vinden in de uitleg van de volgende spelfase “5. Privileges verkrijgen”.

Belastingen
Als een speler niet kan voldoen aan de verwachtingen van de Keizer, dan moet hij belasting betalen. Deze situatie doet zich voor als een speler niet voldoende van de gevraagde middelen heeft of als hij niet bereid is om deze af te geven (het opgeven van middelen bij de gunstkaarten 1-4, is vrijwillig)..



De ontevreden Keizer straft de speler door 1 geldeenheid belasting te eisen. Verplaats de geldmarker één positie omlaag. De speler gaat niet vooruit op de weg naar Rome en als hij geen geld heeft om de belasting te betalen, dan moet hij zelfs één stap terug, verder weg van Rome.

Voorbeeld: Erik werpt”3”. De gunstkaarten “1. Watervoorziening” en “2. Orgie” zijn allebei al door andere speler gebruikt (gedekt en niet beschikbaar). Omdat Erik geen graan op zijn graanveld heeft, kan hij de Keizer niet gunstig stemmen en zal hij 1 geldeenheid belasting moeten betalen. Als Erik “4” had gegooid, dan had hij een Centurion kunnen leveren, een stap voorwaarts gemaakt en hoefde hij geen belasting te betalen. Als hij zijn Centurion wil houden, dan moet hij belasting betalen en wordt er ook geen gunstkaart afgedekt.



De gunstkaart afdekken
Alleen als een speler vooruit is gegaan op zijn weg naar Rome, dan moet hij de gebruikte gunstkaart afdekken. Een gedekte gunstkaart kan deze ronde niet meer gebruikt worden. Als een speler met de dobbelstenen werpt en er zijn geen gunstkaarten voor hem beschikbaar, dan kan hij niet vooruit met zijn spelfiguur naar Rome, maar hij hoeft dan GEEN belasting te betalen.

3 voorbeeldsituaties
- *Erik heeft een “1” geworpen en gunstkaart 1. Watervoorziening is afgedekt. Erik kan nu niet vooruit met zijn spelfiguur, maar hoeft ook geen belasting te betalen;*
- *Anna heeft een “3” geworpen en de gunstkaarten 1. Watervoorziening en 3. Voedselvoorziening zijn beiden afgedekt. Anna heeft echter geen wijn om te leveren voor de Keizer zijn Orgie (gunstkaart 2) en moet nu 1 geldeenheid belasting betalen. Zij kan geen gunstkaart afdekken, omdat ze niet vooruit is gegaan op de weg naar Rome;*
- *Martin heeft met 2 dobbelstenen geworpen. Hij werpt “2” and “3”. Op dit moment zijn de gunstkaarten 1. en 2. beiden afgedekt. Martin heeft geen graan. Om te voorkomen dat hij belasting moet betalen, gebruikt hij de dobbelsteen met 2 ogen. Hij hoeft geen belasting te betalen, maar komt ook niet vooruit. Er wordt ook geen gunstkaart afgedekt.*

Tip van The Game Master
In Fortuna is het gunstig om vroeger aan de beurt te zijn in een spelronde.
Dit komt doordat het risico groter wordt dat (waardevolle) gunstkaarten niet meer beschikbaar zijn als je achteraan in de startspelersvolgorde staat
Dit bereik je door de actiekaart Fortuna te pakken of meer geld dan de andere spelers te bezitten.

5. Privilege verkrijgen

Tokens plaatsen en ontvangen
Aan het einde van elke spelronde wordt een privilegetoken op de niet gebruikte gunstkaarten gelegd. Het maximale aantal tokens op een kaart is 3. Als een speler in de gunst van de Keizer komt en hiermee zijn positie verbetert - hij gaat vooruit op weg naar Rome – en er liggen één of meer privilegetokens op de gunstkaart, dan legt hij deze tokens voor zich. Hierbij is het aantal stappen dat zijn spelfiguur voorwaarts heeft gemaakt niet van belang!



Privilegekaarten ontvangen

- Als de speler één token heeft verworven, dan neemt hij de bovenste kaart van de stapel privilegekaarten en mag hij deze houden. Hij houdt de kaart geheim voor de andere spelers. De token gaat terug naar de algemene voorraad;
- Als een speler twee of drie tokens heeft verworven, dan neemt hij evenveel privilegekaarten van de stapel als het aantal tokens dat hij in deze beurt verworven heeft; daarna kiest hij één van de privilegekaarten die hij houdt; de tokens gaan terug naar de algemene voorraad en de kaarten die niet gekozen zijn worden open naast de gedekte stapel privilegekaarten gelegd;
- **De Basiliek:** als een speler een Basiliek heeft gebouwd, dan mag hij twee privilegekaarten behouden als hij in een beurt minstens 2 tokens heeft verworven.



Let op! Tokens kunnen niet worden bewaard.

Voorbeeld

(1)*De gunstkaart Religie ("6") is in drie aaneensluitende rondes niet benut, waardoor er 3 tokens op de kaart liggen.***(2)** *Anna werpt een "6". Ze heeft twee maagden. Anna kan nu"6. Religie" gebruiken om in de gunst te komen en hiermee twee stappen (twee maagden) vooruit te bewegen in de richting van Rome.* **(3)** *. Bovendien krijgt ze 3 tokens van de gunstkaart en dekt de kaart af.*



(4) *Nu mag ze de bovenste drie privilegekaarten van de stapel bekijken. Ze houdt er eentje en de andere twee legt ze open naast de gedekte stapel. De 3 tokens gaan weer terug naar de algemene voorraad.*



Als de stapel privilegekaarten op is, schud dan de openliggende privilegekaarten en maak hiermee een nieuwe gedekte stapel. Als alle privilegekaarten op zijn, dan kunnen er ook geen extra privileges meer verkregen worden.

Einde van de spelronde

- Als een spelronde beëindigd is, dan wordt de nieuwe spelvolgorde bepaald door de posities van de markers op het Startspelersvolgorde aan te passen;
- De speler met de Fortuna kaart is de startspeler voor de nieuwe ronde. Plaats zijn marker op de nummer 1 positie op de startspelersvolgorde. De volgorde van de andere spelers wordt bepaald door de hoeveelheid geld van de spelers: de speler met het meeste geld is tweede, etc… Bij een gelijke stand is de positie ten opzichte van de startspeler bepalend, in volgorde van de klok; de speler die dichter bij de startspeler zit is eerder aan de beurt;
- Op elke ongebruikte (= open) gunstkaart wordt 1 privilegetoken gelegd; het maximale aantal tokens op een gunstkaart is 3; als het maximum is bereikt, dan worden er geen tokens meer toegevoegd aan deze kaart, totdat één van deze spelers deze gunstkaart benut (en alle tokens van de kaart neemt);
- Alle gebruikte gunstkaarten worden vervolgens open gelegd, zodat ze allemaal beschikbaar zijn om te gebruiken in de volgende spelronde.

Einde van het spel

- Zodra een speler het paleis van Caesar in het Centrum van Rome (stap 15) heeft bereikt, dan heeft elke speler die nog niet aan de beurt is geweest zijn laatste beurt. Daarna eindigt het spel.
- De speler die als eerste Caesar's paleis heeft bereikt neemt de 3 tokens van het paleis en ruilt deze in voor de bovenste 3 privilegekaarten van de gedekte stapel en kiest hiervan één uit, die hij mag houden. De 2 resterende privilegekaarten legt hij gedekt op tafel. Als een tweede speler het paleis bereikt, mag hij uit deze twee resterende kaarten één privilegekaart behouden. In het uitzonderlijke geval dat een derde speler ook het paleis bereikt, dan neemt deze de laatst overgebleven kaart van de set van drie.

Voorbeeld: **(1)** *Anna bereikt het Paleis als eerste. Ze neemt de 3 tokens en ontvangt 3 privilegekaarten van de stapel.* **(2)** *Ze kiest er één uit en houdt deze. Erik is al aan de beurt geweest, maar Jonathan en Martin zijn derde en vierde en komen nog aan de beurt. (3) Jonathan eindigt op de 13de trede en Martin* **(4)** *weet het Paleis ook te bereiken.* **(5)** *Hij kiest één vande twee nog overgebleven privilegekaarten.*



De winnaar van het spel

- Een speler kan niet winnen als hij Rome nog niet heeft bereikt: een speler moet met zijn spelfiguur in ieder geval 10 stappen hebben gemaakt als het spel eindigt; dit betekent dat hij zich binnen de muren van de stad moet bevinden;
- Aan het einde van het spel laten alle spelers in Rome hun privilegekaarten zien;
- Elke speler telt het totaal aantal stappen dat hij naar Rome heeft gemaakt: elke stap is één overwinningspunt; de overwinningspunten van de privilegekaarten worden daarbij opgeteld om de eindscore te bepalen;
- Van deze spelers wint degene met de hoogste eindscore;
- Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste stappen naar Rome heeft gemaakt, daarna is de hoeveelheid geld bepalend, daarna het aantal Centurions en tenslotte het aantal Maagden dat de spelers bezitten.

Belangrijk: om de punten van de privileges te verzilveren moeten de middelen opgegeven worden. Hierdoor kunnen deze niet "dubbel" worden gebruikt. Bijvoorbeeld: twee spelers eindigen met exact evenveel punten en evenveel stappen. Als een speler geld nodig heeft gehad om met een privilegekaart overwinningspunten te verkrijgen en hij komt hierdoor op een lager geldniveau dan de andere speler, dan heeft hij verloren. Dit omdat de hoeveelheid geld dan bepalend is.

Slotregels

- Een speler kan niet meer dan 20 geld bezitten;
- Een speler mag geen schulden hebben;
- Het gebruik van actiekaarten is vrijwillig; een speler mag een kaart "spelen" en verwisselen zonder de actie op de kaart te hebben uitgevoerd.

2 spelers regels

Gebruik dezelfde regels als voor 3-4 spelers met één wijziging:

- Alleen de startspeler mag een extra gunstkaart van zijn keuze afdekken, direct na spelfase 4 (de gunst van de Keizer), ongeacht het resultaat van de worp met de dobbelstenen.

Het is echter niet toegestaan om deze extra gunstkaart af te dekken als hier nog één of meer tokens op liggen!

DE SPEELKAARTEN

12 Actiekaarten

De uitleg van de actiekaarten vind je op de overzichtskaart.

12 Gebouwkaarten



De Markt
Bouwkosten: 0 geld. Opbrengst: +1 geld bij verkoop graan en wijn.
De eigenaar van een Markt ontvangt 1 eenheid geld extra bij de verkoop van elke eenheid graan of wijn, als hij respectievelijk de graan- en de wijnhandel actiekaart gebruikt.

Voorbeeld: als een speler 3 eenheden wijn verkoopt, dan zou hij zonder een Markt 9 geld ontvangen. Met een Markt ontvangt hij 12 geld (+3 in totaal).



Het Aquaduct
Bouwkosten: 1 geld. Opbrengst: 1 eenheid water op Aquaduct.
De eigenaar van een Aquaduct ontvangt 1 eenheid water, echter **alleen** als zijn Aquaduct leeg is. Deze eenheid water komt uit de algemene voorraad (het meer) en wordt op het Aquaduct gelegd. Het is niet toegestaan het nieuw verworven water van het Aquaduct op het waterreservoir te leggen. In het reservoir mogen alleen eenheden van de actiekaart "Water distributie" worden geplaatst! Een speler kan het Aquaduct leeg maken door het water te gebruiken voor de oogst (wijn of graan) of voor het verbeteren van de gunst bij de Keizer.



Het Paleis
Bouwkosten: 2 geld. Opbrengst: +1 stap bij gebruik gunstkaart 5.
Een Paleis mag alleen gebouwd worden als de speler getrouwd is. Als een speler in de "gunstfase" (spelfase 4) de gunstkaart "5. Fortuna" kan gebruiken (dobbelsteen niveau 5), dan zal hij nu (door de bouw van het Paleis) 1 extra stap voorwaarts naar Rome zetten. Hiervoor hoeft hij in die spelfase niets op te geven.



De Basiliek
Bouwkosten: 3 geld. Opbrengst: +1 privilegekaart.
De eigenaar van een Basiliek mag een tweede privilegekaart behouden als hij twee of meer privilege-tokens in spelfase 5 heeft verworven. Het privilege van de Basiliek heeft geen effect op de drie tokens in het centrum van Rome (Caesar zijn paleis).

Voorbeeld: Anna heeft "4" geworpen en ze levert een Centurion om de gunst van de Keizer te verbeteren en ze gaat één stap vooruit. Op de gunstkaart "4. Gevecht" lagen 3 tokens. Doordat Anna een Basiliek heeft gebouwd mag ze twee van de drie privilegekaarten behouden.

Privilegekaarten

Deze kaarten kunnen worden verworven in spelfase 5 (Privilege verkrijgen) als een speler in de gunst van de Keizer komt en een gunstkaart gebruikt waarop privilegetokens liggen. Er zijn drie typen privilegekaarten:

A. Extra eenheden: de gebruikte kaart wordt open afgelegd.
B. Extra stappen naar Rome
C. Extra overwinningspunten

A. Extra eenheden (5 kaarten)
Deze privilegekaarten leveren **eenmalig** extra eenheden als water, wijn of graan op en er zijn kaarten die één Centurion of één Maagd opleveren; deze privileges mag een speler in elke fase van zijn beurt gebruiken; de afbeelding van een grijs blokje betekent dat de speler zelf mag bepalen of hij water, wijn of graan wil hebben; de eenheden komen van de algemene voorraad en worden op het provinciebord geplaatst met de volgende regels: water op het reservoir, wijn op de wijngaard, graan op het graanveld, Centurions en Maagden op de eerst beschikbare positie (van bovenaf);



B. Extra stappen naar Rome (8 kaarten)
Deze privilegekaarten kan een speler gebruiken om extra stappen op de weg naar Rome te maken. Per beurt mag een speler echter niet meer dan één keer deze soort kaarten spelen. Aan het einde van het spel is deze kaart geen overwinningspunten waard. Leg deze kaart na gebruik open op de aflegstapel naast de gedekte stapel privilegekaarten.



C. Extra overwinningspunten(13 kaarten)
Deze privilegekaarten leveren extra overwinningspunten op aan het einde van het spel; bijvoorbeeld: als een speler twee gebouwen heeft aan het einde van het spel en hij heeft één privilegekaart met het symbool van een gebouw, dan levert hem dit 4 punten (2x2) op; er zijn 8 verschillende soorten C-kaarten, zie de afbeelding hieronder:



Inzetten van de privilegekaart
De actieve speler mag zelf kiezen in welke spelfase van zijn beurt hij de privilegekaarten van type A en B wil inzetten. De privilegekaarten die overwinningspunten kunnen opleveren (type C) kunnen alleen punten opleveren bij de eindtelling.

Belangrijk
Bij de puntentelling aan het einde van het spel telt een privilegekaart van type C maar één keer. Bijvoorbeeld: als een speler getrouwd is en de bijbehorende privilegekaart bezit, dan behaalt hij maar één keer de 3 overwinningspunten. Een tweede privilegekaart "trouwen" levert dan niets op.

Hergebruik privilegekaarten
Als er geen gedekte privilegekaarten meer zijn, dan worden de openliggende kaarten geschud en wordt hiermee een nieuwe gedekte stapel gevormd.

Dankwoord
De uitgever en ontwerpers bedanken hierbij de vele testspelers die hebben bijgedragen aan de totstandkoming van dit spel. Allereerst gaat onze speciale dank uit naar Andrea Schlosser voor haar grote inzet bij het testen van dit spel en haar waardevolle input. En we bedanken hierbij de testspelers (in alfabetische volgorde): Guillaume Besson, Maarten Boer, Patrick Bots, Inka and Markus Brand, Michael Braun, Thijs Bressers, Daan Brüggeman, Pol Cors, Claus-Jürgen Danker, Yvonne van Dijk, Danny Kip, Daniel Dittmann, Peter Eggert, Friedemann Friese, Arnd and Maria Fischer, Jeroen Geenen, Tim Grebin, Hjalmar Haagsman, Ronald Hoekstra, Herke van Hoof, Arjo van Houwelingen, Mirjam Klopper, Ruud Kool, Detlef Kraut, John Lopez, Edwin Lubbers-Van der Wal, Wolfgang Luedtke, Anna Ferreira Marques, Kim Melkert, Wilfred Meyboom, Saskia van Reeden, Elke Renwanz, Jeroen en Jonica op 't Root, Birgit Rupp, Markus Reichert, Thomas and Jeannette Stadler, Frank Stürmann, Ralph Querfurth, Ester en Madelief van Tol, Bas Verkaik, Marcel van Vliet, Mike Witkamp, Arrie ten Wolde, Hanneke en Marjan Wouda.

Colofon

Spelontwerp:	Michael Rieneck & Stefan Stadler
Eindredactie:	Hans van Tol
Illustraties:	Franz Vohwinkel
Grafisch Ontwerp:	Imelda Vohwinkel

Uitgever: The Game Master BV
Raadhuisplein 21
2914 KM Nieuwerkerk aan den IJssel
Nederland
www.thegamemaster.nl
© The Game Master BV, 2011, all rights reserved