

ТАВЕРНИ -ТІФЕНТАЛЯ-

ВОЛЬФГАНГ ВАРШ

Перше доповнення:

До світанку!

ОГЛЯД ГРИ

ТАВЕРНИ ТІФЕНТАЛЯ заповнені, як ніколи, і бізнес процвітає! Особливий час вимагає особливих заходів, і кожен шинкар прагне запропонувати гостям особливий вечір у своєму закладі.

Є нагода вкласти кілька талерів, продати ще більше пива та заробити ще більше грошей. Вельможі вимагають місця для перепочинку і, звичайно, готові добре заплатити за це.

Не лише пиво може порадувати гостей. У Тіфенталі оселився сомельє, який пропонує гарні вина. Просто переконайтеся, що вони припали до смаку бургомістерці!



ПРО ДОПОВНЕННЯ

Це доповнення містить 4 модулі:

- А. Пісні та вина
- Б. Кімнату мені!
- В. Шинкар щось знає
- Г. Це село моє!

Ми рекомендуємо вам використовувати лише модулі А та Б цього доповнення для першої гри. Пізніше ви можете об'єднати два або три модулі з нього за бажанням.

(Можна використовувати всі 4 модулі, але, майте на увазі, це зробить гру надзвичайно складною!)

Звичайно, ви можете поєднати це доповнення з модулями базової гри. Однак зауважте, що кожен модуль базової гри вимагає попередніх.

Модулі А, Б і В додають новий поверх над вашими тавернами.

Модуль В
(шинкар)

Модуль Б
(мансарда)

Модуль А
(винний погріб)



- Якщо граєте з **модулем Б** (Кімнату мені!), кожен гравець має розмістити мансарду над своєю таверною.
- Якщо ви також граєте з **модулем А** (Пісні та вина), кожен гравець отримує винний погріб під час підготовки до гри і розміщує його праворуч від своєї мансарди. Без модуля А кожен гравець бере один із чотирьох дахів і кладе його праворуч від своєї таверни. Дах призначений виключно для естетичних цілей.
- Якщо ви також граєте з **модулем В** (Шинкар щось знає), кожен гравець отримує шинкаря під час підготовки до гри та розміщує його ліворуч від своєї мансарди. Без модуля В кожен гравець бере будь-яку плитку шинкаря та кладе її долілиць на мансарду.

- Якщо не граєте з **модулем Б** (Кімнату мені!), залиште мансарди в коробці.
- У цьому випадку, якщо ви граєте з **модулем А** (Пісні та вина), кожен гравець кладе винний погріб над своєю таверною та плитку шинкаря горілиць (якщо ви граєте з модулем В, див. інформацію про підготовку до гри для модуля В) або долілиць (якщо ви не граєте з модулем В) ліворуч від неї.
- Якщо граєте лише з **модулем В** (Шинкар щось знає), без модулів А і Г, кожен гравець після підготовки до гри кладе дах праворуч від плитку шинкаря.
Поверніть усі дахи, що залишилися, до коробки.



Це доповнення також містить 36 додаткових вельмож, які не належать до жодного із 4 модулів. Додайте їх до вельмож базової гри.

МОДУЛЬ А. ПІСНІ ТА ВИНА

Подякують, що є люди, які віддають перевагу вину перед пивом. Ха! Однак, здається, їхня кількість зростає... і який шинкар не захоче на цьому заробити?

ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ ДЛЯ МОДУЛЯ А

- 18 карт сомельє
- 18 карт пройдисвітів
- 4 винні погреби
- 8 маркерів вина



ПІДГОТОВКА

Підготуйте базову гру, як зазвичай.

Потім покладіть карти «Сомельє» між «Торговцями» та «Посудомийками», а карти «Пройдисвітів» — між колодою гостей і гостями вартістю з пива.



Тепер кожен гравець має покласти винний погріб над своєю таверною так, щоб було видно талер у верхньому лівому куті.

Помістіть 2 маркери вина на свій винний погріб. Поверніть невикористані винні погреби та маркери вина в коробку.



ЗМІНИ В ІГРОЛАДІ



Сомельє

Сомельє — це нова карта таверни, яку можна отримати за 3 талери. Кладіть сомельє, яких ви набираєте, безпосередньо на колоду розіграшу, як зазвичай. Якщо ви дістали сомельє у фазі (2), покладіть його праворуч від свого винного погребу.

Коли всі столи будуть зайняті, перевірте, чи маєте одного або більше сомельє у своїй таверні. Якщо маєте **рівно одного сомельє**, візьміть один маркер вина зі свого винного погребу та покладіть його на поле для кубиків останнього гостя, який увійшов у вашу таверну та сів за останній стіл праворуч. Ви не вибираєте, на якого гостя помістити маркер вина! Якщо маєте **два (або більше) сомельє**, помістіть по одному маркеру вина на кожного з двох гостей, що залишилися і сидять за останніми двома столами праворуч.

Якщо у вашій таверні понад два сомельє, ви однаково можете використати лише 2 маркери вина (на двох останніх гостей).



Наприклад, у вашій таверні 4 гостя, і ви отримали двох сомельє. Помістіть маркер вина на двох гостей праворуч.

Маркери вина виконують ту ж функцію, що й кубики. Ви не можете поставити інший кубик на цього гостя (у фазах (5) / (6)). У фазі (6) візьміть маркер вина та поверніть його у свій винний погріб. Натомість отримайте винагороду, зазначену для цього гостя (зазвичай талери), ніби ви помістили на нього відповідний кубик.

Решта правил для сомельє:

- Якщо граєте з модулем з базової гри, талери, зароблені за допомогою маркерів вина, зараховуються до вашої репутації.
- Гість із маркером вина не може бути видалений із гри.
- Ви можете будь-коли видалити маркер вина та повернути його у винний погріб, не подаючи гостю, щоб звільнити місце для кубиків. У цьому випадку ви можете помістити один кубик на гостя у фазі (5).



Винний погріб

Винний погріб — це нова функція у вашій таверні. Ви можете покращити його за 9 талерів і отримати натомість вельможу, як зазвичай. Ви можете зменшити цю вартість, повернувши одного або більше сомельє до загального запасу сомельє. Вартість зменщується на 3 талери за кожного сомельє, якого ви повертаєте.

Після того, як ви покращили свій винний погріб, один додатковий сомельє автоматично стає доступним для кожного наступного ходу, ніби ви узяли його з колоди у фазі (2).

Ви можете використовувати його під час цього ходу, лише якщо покращите свій винний погріб у фазі (1) (наприклад, якщо використали бонус на треку раундів). Якщо ви покращите його після фази (2), то не зможете використовувати до наступного ходу.



Пройдисвіти

Подібно до сомельє, пройдисвіт є картою таверни. Але ви використовуєте пиво замість талерів, щоб запрошувати пройдисвітів. Заплатіть 2 пива і запрошуйте пройдисвіта. Потім покладіть його на колоду для розіграшу, як зазвичай.

Важливо! Якщо ви запросили пройдисвіта, ви не можете запросити гостя протягом того самого ходу! Це не стосується вельмож, яких ви завжди можете запросити за пиво.

Якщо у фазі (2) ви дістали пройдисвіта, помістіть його праворуч від свого льоуху разом із торговцями та бардами.

У фазі (1) ви можете використати пройдисвіта одним із двох способів:

- Повторіть негайну дію одного гостя у вашій таверні. Потім **поверніть пройдисвіта до загального запасу**. Ви можете скопіювати у такий спосіб кожного гостя лише раз за хід.

АБО

- Отримайте 1 талер. Тоді вам не доведеться повертати пройдисвіта до загального запасу.



Наприклад, скопіюйте негайну дію вашого гостя (отримайте 3 талери) і поверніть пройдисвіта до загального запасу АБО отримайте 1 талер, але не повертайте пройдисвіта.

Пам'ятайте: ви можете придбати лише одну карту таверни кожного типу під час одного ходу!

МОДУЛЬ Б. КІМНАТУ МЕНІ!

Час від часу хтось не може знайти дорогу додому після ночі веселоців.
Ось чому ми створили особливий сервіс для наших найшановніших гостей...

ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ ДЛЯ МОДУЛЯ Б

- 4 мансарди (кожна з 4 кімнатами)
- 4 карти священників
- 4 маркери резерву (ліжка)



ПІДГОТОВКА

Підготуйте базову гру, як зазвичай.

Кожен гравець має взяти мансарду та покласти її над своєю таверною так, щоб було видно талер у верхньому лівому куті. Покладіть маркер резерву (ліжка) на ліжку в другій кімнаті.



Також візьміть священника і покладіть його у свій (ще порожній) скид. Поверніть решту мансард і священників у коробку.



ЗМІНИ В ІГРОЛАДІ

Мансарди

Кожна мансарда має 4 кімнати, у яких вельможі можуть залишитися на ніч. Розмістіть **першого** вельможу, якого ви витягнете у фазі ② в одній із чотирьох кімнат (не за стіл!): підсуньте його під одну з кімнат таким чином, щоб дії його кубика більше не було видно. Ви вільні у виборі будь-якої з чотирьох кімнат.

Після того, як ви покращили мансарду, можете розмістити перших двох вельмож, яких ви витягнете у фазі ②, у дві різні кімнати. Підсуньте другого вельможу під одну з трьох доступних кімнат.



Наприклад, у фазі ② ви вперше витягли вельможу й вирішили розмістити його в третій кімнаті. Ви підсовуєте його карту під цю кімнату. Якщо мансарду вже покращено, можете відправити наступного вельможу, якого витягнете, до однієї з трьох інших кімнат.

Якщо у фазі ② ви витягнете більше вельмож, покладіть ці карти на вільний стіл у своїй таверні або, якщо вже витягли одного чи кількох вельмож раніше, покладіть до вельмож на столі, як зазвичай.

Розміщення вельмож

У фазі ③ (Кельнерко!) або у фазі ④ (Чого бажаєте?), **коли ви вперше покладете під свою таверну кубик, який показує номер кімнати, зайнятої вельможею, негайно** виконайте зазначену на кімнаті бонусну дію. Потім цей кубик не використовується. Якщо ви маєте двох вельмож у кімнатах на мансарді, ви можете виконати бонусну дію для кожного з них (якщо, звісно, покладете відповідний кубик під таверною). Ви також можете втратити бонусну дію.

Наприклад, ви розмістили вельможу в третій кімнаті. Щойно ви покладете кубик із цифрою 4 під свою таверною, виконайте зазначену бонусну дію.



Важливо! Навіть якщо ви візьмете кілька кубиків з одним значенням, бонус кожної кімнати буде використано не більше ніж один раз!

Покращення мансарди

Ви можете покращити мансарду за 8 талерів і отримати вельможу, як зазвичай. Зменшити ці витрати за допомогою спеціальної пропозиції неможливо. Якщо ви покращуєте мансарду під час фази ① (наприклад, використовуючи бонус на треку раундів), можете розмістити двох вельмож у кімнатах під час цього ходу. Якщо ви покращите її після фази ②, покращення мансарди не буде дійсним до наступного ходу.

Бонусні дії кімнат:



Негайно перемістіть маркер сейфа та маркер пива на один крок уперед, якщо це можливо.



Негайно візьміть одну карту зі своєї колоди та покладіть її на таверну згідно з правилами. Потім помістіть маркер резерву з кімнати на цю карту. Вона зараховується так само, як і всі інші карти, які ви кладете на таверну у фазі ②. У фазі ⑦ ви можете вибрати, скинути її чи повернути на свою колоду. Потім помістіть маркер резерву назад в другу кімнату.

До взятої вами карти застосовується таке:

- Покладіть карту гостя праворуч від таверни. Цьому гостю не потрібен стіл.
- Якщо ви взяли кельнерку, негайно киньте кубик свого кольору (якщо лишився) і покладіть його під своєю таверною.
- Якщо ви взяли сомельє (модуль А), негайно помістіть маркер вина (якщо маєте хоча б один на винному погребі) на першого гостя праворуч, на якому ще немає маркера вина.
- На жаль, ви не можете використовувати стіл відразу. Покладіть карту разом з іншими столами (ви не можете взяти карту на заміну).
- Решту карт кладіть на таверну, як зазвичай.

Ви можете видалити гостей із маркером резерву зі своєї таверни за допомогою ефекту «Відмовити в обслуговуванні!» і використати карти таверни з маркерами резерву для спеціальної пропозиції. В обох випадках поверніть маркер резерву до мансарди.



Ви можете обміняти одного зі своїх гостей. Для цього є 2 варіанти:



- Видаліть із гри постійного гостя, який зараз перебуває в таверні, та замініть його гостем вартістю 3 пива. Негайно посадіть нового гостя за стіл, який щойно став доступним.

АБО



- Видаліть із гри гостя, якого ви раніше запросили і який зараз перебуває в таверні, та замініть його одним із чотирьох гостей, що лежать горілиць і вартість якого не перевищує вартість видаленого більше ніж на 2 пива. Якщо новий гість має негайний ефект, ви **не можете** його виконати! Негайно посадіть нового гостя за стіл, який щойно став доступним, а потім заповніть порожнє місце серед відкритих карт.



Перемістіть свій маркер монастиря на один крок уперед треком монастиря.



Священник

Коли дістаєте священника, покладіть його карту на порожній стіл, як і будь-якого іншого гостя. Ви не отримуєте талерів, коли використовуєте священника, натомість пересуваєте свій маркер монастиря на один крок уперед треком монастиря.

Ви можете видалити священника з гри, як і будь-якого іншого гостя, за допомогою ефекту «Відмовити в обслуговуванні!». Ви також можете використати дію третьої кімнати, щоб видалити священника та замінити його гостем вартістю 3 пива.

МОДУЛЬ В. ШИНКАР ЩОСЬ ЗНАЄ

Хтось думає, що всі шинкарі однакові. Але ж це неправда. Усі люди різні. Кожен має свої здібності. І немає ніякої шкоди у правильному їх використанні.

ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ ДЛЯ МОДУЛЯ Б

- 8 плиток шинкарів
- 1 новий трек репутації
- 1 нова гостьова книга
- 13 плиток розписок
- 4 карти критиків



ПІДГОТОВКА

Підготуйте базову гру, як зазвичай. Якщо граєте з модулями В і Г, підготуйте спочатку модуль Г.

Якщо граєте з модулем з із базової гри, кожен гравець кладе карту критика у свій скид. Поверніть невикористані карти критиків у коробку.

Якщо граєте не з усіма модулями базової гри, видаліть відповідні плитки шинкарів із гри. Перемішайте плитки шинкарів, що лишилися. Перший гравець бере з плитки шинкарів, вибирає одну з них і передає дві, що лишилися гравцеві ліворуч. Тепер цей гравець тягне одну нову плитку шинкаря і знову вибирає одну із трьох. Продовжуйте так, доки кожен гравець не візьме плитку шинкаря. Тепер усі гравці мають перевернути свою плитку шинкаря та розмістити її ліворуч від своїх мансард. Якщо ви не граєте з мансардами (модуль Б), покладіть плитку шинкаря поруч із винним погребом (або поруч із дахом, якщо ви також не граєте з модулем А).

Вам знадобляться новий трек репутації, нова гостьова книга (вони відрізняються від базової гри, їх можна впізнати за спеціальним символом) і боргові розписки, лише якщо хтось із гравців вибрав відповідного шинкаря. Якщо ні — поверніть їх у коробку.

Варіант гри з модулем 4

Якщо граєте з модулем 4 базової гри (початкові карти), ми рекомендуємо такий варіант гри: замість описаної вище процедури, кожен гравець перевертає одну плитку шинкаря та одну початкову карту. Перший гравець починає і бере одну плитку шинкаря або одну початкову карту. Продовжуйте за годинниковою стрілкою, доки всі гравці не візьмуть одну плитку шинкаря або одну початкову карту. Гравець, який зробив вибір останнім, тепер починає і вибирає варіант, який не вибирав раніше. Продовжуйте проти годинникової стрілки, доки всі гравці не отримають одну плитку шинкаря та одну початкову карту.

ЗМІНИ В ІГРОЛАДІ

Плитка шинкаря надає кожному гравцеві особливі властивості. Вони детально описані нижче.

Здібності шинкарів:



Гравець

У фазі **(5)** можете розмістити кубики зі значенням 3 або 4 на будь-яке поле дії. Не перевертайте їх у процесі. (Оскільки мансарди грають у фазі **(4)**, кубики з 3 або 4 не можна використовувати для активації кімнат із 2 або 5.)



Абатиса

Щоразу, коли ставите кубик на **постійного клієнта**, можете перемістити свій маркер монастиря на один крок уперед треком монастиря.

Якщо подаєте постійному клієнту вино (модуль А), ви не просуваєтеся вперед треком монастиря. Однак можете добровільно зняти маркери вина (не подаючи його гостю) і поставити на його карту кубик.



Історик

На початку гри ви отримуєте нову гостьову книгу та використовуєте її замість гостьової книги з модуля 5.



Будівельник

Коли покращуєте свою таверну або наймаєте постійного працівника, можете покласти в скид усі карти таверни, які зазвичай доводиться повертати до загального запасу для спеціальної пропозиції.

Усі покращення, для яких немає спеціальної пропозиції (сейф, льох, чернець, каса, броварня, мансарда), також коштують на 2 талери дешевше.



Бровар

Кожен запрошений гість коштує на 2 пива менше. Якщо використовуєте пиво для запрошення вельмож, платіть на 1 пиво менше. Отже, для 1, 2 або 3 вельмож вам потрібно 8, 13 або 17 пива відповідно.



Торговець

Кожен гість, на карту якого ставите **білий** кубик, приносить вам 1 додатковий талер. Талери, зароблені як бонус у такий спосіб, **не зараховуються** до вашої репутації (модуль 3).



Лестун

Ви отримуєте новий трек репутації на початку гри, яким замінюєте трек репутації своєї таверни. Якщо граєте з модулем 5 базової гри, заповніть невеликий виріз на треку репутації плиткою так, щоб підпис було видно. Якщо граєте без модуля 5 – порожньою стороною догори.



Митар

Ви отримуєте 13 плиток розписок на початку гри. Видаліть плитку для модулів, які ви не використовуєте. Перемішайте розписки, що залишилися, і покладіть їх долілиць біля своєї таверни.

Беріть одну розписку у фазі **(1)** кожного ходу та кладіть горілиць біля своєї таверни. Розписка вказує, у якій фазі ви можете активувати її та отримати відповідний бонус. Поверніть розписку в коробку після використання. Для всіх розписок: якщо не можете або не хочете використовувати їхній ефект, візьміть 1 талер. Розписки ніколи не впливають на вашу репутацію, оскільки талери та пиво виплачуються у фазі **(6)**!

Властивості окремих розписок:



У фазі **(3)** можете кинути один додатковий кубик свого кольору. Якщо завдяки кельнеркам ви вже взяли всі кубики свого кольору, отримайте натомість 1 талер.



У фазі **(6)** можете повторити негайну дію гостя у своїй таверні. Якщо жоден із гостей у вашій таверні не виконує негайних дій або якщо ви вже повторили всі негайні дії за допомогою провідисвітів (модуль А), отримайте натомість 1 талер. Негайну дію бургомістерки (модуль Г) повторити **не можна!**



У фазах **(3)** або **(4)** ви можете перевернути загалом два кубики будь-якою стороною після того, як кинете їх (фаза **(3)**) або візьмете їх із бірдекеля (фаза **(4)**), перш ніж помістити їх під свою таверну. Враховуються лише нові значення (також для мансард).



Можете використати інший маркер вина, ніби маєте додаткового сомельє. Якщо у вашій таверні вже два або більше сомельє, отримайте натомість 1 талер.



Можете повернути вже використаного шинквасного гостя, і розмістити його на своєму шинквасі. Якщо ви ще не використали жодного шинквасного гостя, отримайте натомість 1 талер.



У фазі **(2)** візьміть торговця із загального запасу та покладіть на відповідне місце своєї таверни.



Критик

Коли дістаєте критика, покладіть його карту на порожній стіл, як і будь-якого іншого гостя. Коли активуєте критика кубиком, не отримуєте жодних талерів, а натомість пересуваєте свій маркер репутації на 2 кроки вперед треком репутації.

Можете видалити критика з гри, як і будь-якого іншого гостя, за допомогою ефекту «Відмовити в обслуговуванні!». Ви також можете використати дію третьої кімнати, щоб видалити критика та замінити його гостем вартістю 3 пива.

МОДУЛЬ Г. ЦЕ СЕЛО МОЄ!

Подієюють, що є політики, яких можна підкупити. Звичайно, я не з таких! Але я маю кілька... важливих доручень. І ви хотіли б вітати мене тут як постійну гостю, еге ж?

ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ ДЛЯ МОДУЛЯ Г

- 12 плиток завдань
- 12 маркерів завдань (3 на кожного гравця)
- 4 карти бургомістерки
- 2 сувої



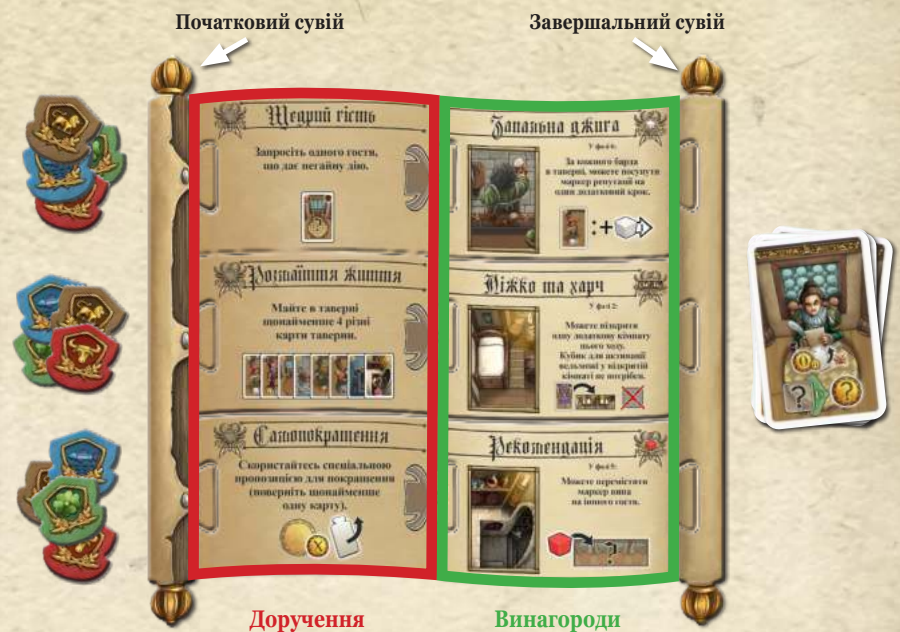
ПІДГОТОВКА

Підготуйте базову гру, як зазвичай.

Плитки завдань містять доручення на лицьовій (темній) стороні і винагороду на звороті (на світлій стороні). Перемішайте плитки завдань, потім навмання витягніть три з них і приєднайте їх до початкового сувою, стороною з дорученнями горілиць. Якщо витягнете доручення для модуля, з яким не граєте, змішайте його з іншими плитками завдань та витягніть нове.

Потім виконайте те ж саме з винагородами: витягніть три випадкові плитки завдань із тих, що залишилися. Замініть плитки завдань, якщо винагорода стосується модуля, з яким ви не граєте. Приєднайте плитки праворуч від завдань, стороною з винагородою горілиць. Потім приєднайте сувій праворуч.

Ліворуч біля кожного з трьох завдань покладіть маркер завдання кожного гравця так, щоб очки перемоги не було видно. Також підготуйте карту бургомістерки для кожного гравця. Поверніть невикористані плитку та маркери завдань, а також карти бургомістерки в коробку.



ЗМІНИ В ІГРОЛАДІ

Бургомістерка попросила вас допомогти їй із деякими дорученнями. Як почесні громадяни Тіфенталю, ви, природно, хочете зробити все, що можете.



Кожне завдання складається із доручення та винагороди. Щойно ви **вперше** виконаєте доручення із завдання, переверніть свій маркер завдання ліворуч від нього та покладіть його праворуч від відповідної винагороди. Виконане вдруге доручення не має жодного ефекту.

Маркери завдань, розміщені праворуч від винагороди, можна використати **один раз**, щоб отримати зазначений бонус. Потім розмістіть маркер завдання під своєю таверною.

У винагороді вказано, в якій фазі вам дозволено це робити. Іноді винагорода також пов'язана з дією — ви можете отримати такі винагороди, лише якщо виконаєте відповідну дію.

Пояснення деяких доручень:



У затишку: гості з маркерами вина також зараховуються, як обслужені в затишку (модуль А).



Почесні вчинки: для цього доручення зараховується лише репутація, яку ви отримуєте за мінімум пива чи талерів (1 за маркери вина), а також за бардів у вашій таверні. Якщо ви отримуєте репутацію від інших дій, це не зараховується (навіть від критика з модуля В).



По-багатому: вельможі не достатньо бути в кімнаті. Ви також повинні розмістити відповідний кубик під своєю таверною.



Викидайло: щоб виконати це доручення, ви повинні видалити гостя, який **не був** у вашому розпорядженні на початку гри. Маєте зробити це за допомогою ефекту «Відмовити в обслугоді», наприклад, дією шнапса або ефектом треку репутації.

КІНЕЦЬ ГРИ

За кожне завершене доручення перевертайте відповідний маркер завдання. Ви отримуєте 5 очок перемоги за кожен перевернутий маркер завдання, незалежно від того чи використали бонус.



Пояснення деяких винагород:



Велика доставка: ви можете розмістити на підвір'ї білі кубики з будь-якими значеннями.



Роботяга: ви не можете використовувати кубики зі значенням 1 як кубики зі значенням 6 або навпаки. Не перевертайте кубики.



Рекомендація: ви можете отримати цю винагороду, лише якщо поставили маркер вина принаймні на одного гостя.



Корона та хрест: підрахуйте всіх вельмож у своїй таверні — незалежно від того, чи вони за столом, чи в мансарді. Вельможі у вашій колоді чи скиді не враховуються.



Бургомістерка

Після того, як ви виконаєте кожне з трьох доручень (щоб жоден із ваших маркерів завдань не залишився ліворуч від сувої), негайно візьміть карту бургомістерки та покладіть її на свою колоду.

Ви можете негайно виконати дію «Покращити таверну» або «Найняти персонал» безоплатно.

Однак ви не отримаєте вельможу за це.

Бургомістерка — гість, як і будь-який інший. Ви можете подати їй будь-який кубик і отримати стільки талерів, скільки вказано на ньому.

Негайні дії бургомістерки не можна скопіювати за допомогою пройдисвіта (модуль А) або розписки митаря (модуль В)!

Видавець та автор гри дякують усім, хто тестував гру та редагував правила.

Автор гри: Вольфганг Варш
Розробник: Денніс Логаузен
Редактор: Маркус Мюллер, Георг Вільд
Правила: Маркус Мюллер, Георг Вільд
Графічний дизайнер: Fiore GmbH

Шмідт Шпіле ГмБХ
Ланштрассе, 21
12055, Берлін, Німеччина
www.schmidtspiele.de



Перекладач: Юрій Щербина
Редактор правил: Оксана Сисова
Українська локалізація: YellowBox
www.ybox.com.ua

