



Frankreich im 17. Jahrhundert. Kardinal Richelieu spielt am Hofe König Ludwigs XIII. eine wichtige politische Rolle. Sein Ziel ist die Verteidigung Frankreichs gegen dessen Feinde: England, die Protestanten, Habsburg und die Adligen, sie alle schmieden gegen ihn und die Krone finstere Ränke. Werden die Spieler sich auf die Seite des Kardinals stellen oder erliegen sie den Einflüsterungen von Reichtum und Macht seitens der Feinde Frankreichs? In Europa wütet der Dreißigjährige Krieg, eine willkommene Gelegenheit, sich Ruhm und Reichtum zu erwerben, wenn man bereit ist, sich ein Offizierspatent zu verdienen – oder es sich vom Kardinal erkauft. Doch Vorsicht: die Position des Kardinals wird auf allen Seiten von Intriganten bedroht!

Spielziel

Die Spieler verkörpern einflussreiche Adlige, die sich in die Intrigen am Hofe einmischen, indem sie ihre Agenten geschickt einsetzen. Wer dem siegreichen Lager die meiste Unterstützung zukommen lässt, erhält Prestige und andere Belohnungen. Der Spieler, der am Ende das meiste Prestige hat, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

• 1 Spielplan

• 26 Intrigentafeln

13x Kardinal Richelieu (mit roter Rückseite)



13x Gegnerische Lager (mit gelber Rückseite): England (pink), Frankreich (orange), Habsburg (grau) und Protestanten (braun)



• 40 Agentenmarker (10 pro Farbe)

2x Wert -2, 3 x Wert 1, 3 x Wert 2, 2 x Wert 3



Rückseite



Vorderseite

• 4 Sichtschirme (1 pro Farbe)



• 12 Markierungssteine (3 pro Farbe)



• 4 Prestigeplättchen 30+



• 3 Spielfiguren



Kardinal Richelieu



Graue Eminenz



Königin

• 10 Schmuckmarker



• Geld



Louis d'Argent
(Wert 1)



Louis d'Or
(Wert 3)



Erklärung des Spielplans:

1. Intrigenboxen: In den oberen Feldern liegen Kardinal Richelieus Intrigentafeln (rote Rückseite), in den unteren Feldern die Intrigentafeln der Gegnerischen Lager (gelbe Rückseiten).
2. Stadt: Ablagefeld für Agenten nach Auswertung einer Intrige
3. Stadt: Ablagefeld für Schmuckmarker
4. Feld für verdeckt abgelegte Intrigentafeln der Gegnerischen Lager
5. Feld für verdeckt abgelegte Intrigentafeln von Kardinal Richelieu
6. Tabelle mit Bonuspunkten für Schlusswertung
7. Einkommensleiste
8. Militärleiste
9. Prestigeleiste
10. Palast der Grauen Eminenz
11. Palast der Königin
12. Kardinal Richelieus Startposition

Spielaufbau

1. Legen Sie den Spielplan in die Mitte des Tisches.
2. Sortieren Sie die Intrigentafeln nach der Farbe der Rückseite. Mischen Sie die beiden Stapel und legen Sie sie verdeckt auf die entsprechenden Felder des Spielplans.
3. Ziehen Sie 3 Intrigentafeln für Kardinal Richelieu (rote Rückseite) und legen Sie sie offen jeweils in die oberen Felder der 3 Intrigenboxen. Ziehen Sie 3 Intrigentafeln der Gegnerischen Lager (gelbe Rückseite) und legen Sie sie offen in die unteren Felder der Intrigenboxen.
4. Legen Sie das Geld als Bank neben den Spielplan. Jeder Spieler erhält 7 Louis d'Argent.
5. Stellen Sie den Spielstein der Grauen Eminenz in ihren (grauen) Palast. Stellen Sie den Spielstein der Königin in ihren (pinken) Palast. Stellen Sie den Spielstein des Kardinals auf Feld 7 (auf dem Kardinal Richelieu abgebildet ist) der Prestigeleiste.
6. Legen Sie 2 Schmuckmarker auf das Ablagefeld in der Stadt. Außerdem erhält jeder Spieler 2 Schmuckmarker. Übrig gebliebene Schmuckmarker werden im Spiel nicht benötigt und kommen wieder in die Schachtel.
7. Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt die Agentenmarker dieser Farbe an sich und stellt den Sichtschirm seiner Farbe vor sich auf. Während des Spieles bewahren die Spieler ihre Agenten, ihr Geld und ihre Schmuckmarker hinter dem Schirm auf.
8. Jeder Spieler legt die Markierungssteine seiner Farbe auf folgende Felder des Spielplans:
 - Feld 0 der Prestigeleiste
 - Feld 0 der Militärleiste
 - Feld 1 der Einkommensleiste
9. Legen Sie die 30+ Prestigeplättchen neben den Spielplan. Wenn der Markierungsstein eines Spielers auf der Prestigeleiste die 30 erreicht, erhält der Spieler das 30+ Plättchen seiner Farbe und legt es vor sich hin. Der Markierungsstein des Spielers wird dann zurück auf das Feld 0 gelegt, das jetzt den Wert 30 hat.
10. Bestimmen Sie einen Startspieler.



Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler führen die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn ihre Züge aus.

Ein Spieler hat in seinem Zug 1 oder 2 Aktionen:

- Ein Spieler hat **2 Aktionen**, wenn sein Markierungsstein auf der Prestigeleiste **hinter dem Kardinal** steht.
- Ein Spieler hat **1 Aktion**, wenn sein Markierungsstein auf der Prestigeleiste **vor dem Kardinal oder mit ihm gleichauf** steht.

Ein Spieler kann aus den folgenden Aktionen wählen:

- A. Einnahmen kassieren (nur einmal pro Zug möglich)**
- B. Einen Agenten platzieren**
- C. Ein Offizierspatent kaufen (nur einmal pro Zug möglich)**
- D. Schmuck kaufen oder verkaufen (nur einmal pro Zug möglich)**

A. Einkommen kassieren

Der Spieler kassiert so viele Louis d'Argent aus der Bank, wie seiner Position auf der Einkommensleiste entspricht.

Beispiel: Der grüne Markierungsstein steht auf dem dritten Feld der Einkommensleiste. Der grüne Spieler nimmt sich 3 Louis d'Argent aus der Bank und legt sie hinter seinen Sichtschirm.

B. Einen Agenten einsetzen

Der Spieler nimmt einen der Agenten, die hinter seinem Sichtschirm liegen, und legt ihn auf ein unbesetztes Feld auf einer beliebigen Intrigentafel.

Wenn der Spieler sich für ein Feld mit dem Wert 1, 2 oder 3 entscheidet, zahlt er den entsprechenden Betrag in Louis d'Argent in die Bank und legt seinen Agenten dann verdeckt auf das Feld, sodass der Wert des Agenten nicht sichtbar ist.

Wenn der Spieler sich für ein Feld mit dem Wert 0 entscheidet, muss er nichts bezahlen, legt den Agenten jedoch offen auf das Feld, sodass der Wert des Agenten sichtbar ist.

Wichtig: Diese Aktion kann im gleichen Zug zweimal ausgeführt werden (wenn dem Spieler zwei Aktionen zur Verfügung stehen), das kostet jedoch zwei zusätzliche Louis d'Argent (zusätzlich zu den normalen Kosten für das Einsetzen der Agenten). Der zweite Agent kann auf die gleiche Intrigentafel eingesetzt werden oder auf eine andere.

Beispiel: Der grüne Spieler setzt einen Agenten auf einem Feld einer Intrigentafel ein, das den Wert 0 trägt. Das kostet ihn nichts, doch er muss seinen Agenten offen auf das Feld legen. Als zweite Aktion setzt er einen Agenten auf dem Feld mit dem Wert 1 ein. Das kostet ihn 3 Louis d'Argent (1 + 2). Dieser Agent wird verdeckt auf die Intrigentafel gelegt.

Sobald alle Felder einer Intrigentafel besetzt sind, wird die betreffende Intrigenbox ausgewertet. Siehe: „Auswertung von Intrigen“.

Agenten zurückerhalten

Wenn ein Spieler seinen letzten Agenten einsetzt, erhält er sofort alle Agenten seiner Farbe zurück, die auf dem Ablagefeld für Agenten auf dem Spielplan liegen. Er legt sie wieder hinter seinen Sichtschirm.

Wichtig: Wenn der letzte Agent die Auswertung einer Intrige auslöst, erhält der Spieler seine Agenten aus der Stadt zurück, bevor die Intrige ausgewertet wird.

C. Ein Offizierspatent kaufen

Der Spieler zieht seinen Markierungsstein auf der Militärleiste um ein Feld vor und zahlt einen Betrag, der dem Wert des neuen Feldes entspricht.

Wichtig: Ein Spieler kann diese Aktion nur dann ausführen, wenn sein Markierungsstein auf der Prestigeleiste hinter dem Kardinal steht.

Beispiel: Der Markierungsstein des gelben Spielers steht auf Feld 2 der Militärleiste. Der Spieler zahlt 3 Louis d'Argent an die Bank und zieht seinen Stein auf Feld 3.

D. Schmuck kaufen oder verkaufen

Der Spieler kann einen seiner Schmuckmarker verkaufen. Der Spieler holt den Marker hinter seinem Sichtschirm hervor und legt ihn auf das entsprechende Ablagefeld in der Stadt. Dafür erhält er 5 Louis d'Argent aus der Bank.

Alternativ ist es auch möglich, einen Schmuckmarker zu kaufen (falls welche in der Stadt verfügbar sind). Der Spieler zahlt 8 Louis d'Argent in die Bank, nimmt sich einen Schmuckmarker vom Spielplan und legt ihn hinter seinen Sichtschirm.

Auswertung von Intrigen

Sobald alle Felder einer Intrigentafel von Agenten, der Grauen Eminenz und/oder der Königin besetzt sind, wird die betreffende Intrigenbox ausgewertet.

Anmerkung: Es ist nicht erforderlich, dass auf beiden Intrigentafeln alle Felder besetzt sind.

a. Bestimmung des siegreichen Lagers

Decken Sie alle Marker auf den Feldern der beiden Intrigentafeln der auszuwertenden Intrigenbox auf. Die Graue Eminenz und die Königin haben jeweils den Wert 3.

Das Lager mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt diese Intrige. Bei Gleichstand gewinnt das Lager des Kardinals.

b. Bonus für die Zugehörigkeit zum siegreichen Lager

Die Spieler, die am meisten zum Sieg beigetragen haben, werden belohnt.

Anmerkung: Der Bonus für die Beteiligung an einer erfolgreichen Intrige ist auf der Intrigentafel angegeben. Die Bonusse für den ersten und zweiten Platz werden im linken bzw. mittleren Kästchen angezeigt. Das rechte Kästchen zeigt an, was mit dem Kardinal nach Auswertung dieser Intrige geschieht.

Der Spieler, der zum siegreichen Lager den höchsten positiven Gesamtwert beitrug, bekommt den Bonus für den ersten Platz. Dieser Spieler erhält zudem die Intrigentafel und legt sie verdeckt vor sich ab. Intrigentafeln verschaffen einem Spieler beim Spielende Bonuspunkte. Der Bonus für den zweiten Platz geht an den Spieler, der den zweithöchsten Wert zum Sieg beitrug. Bei Gleichstand hat immer der Spieler die Nase vorn, der einen Agenten am weitesten links auf der siegreichen Intrigentafel platziert hat.

Der Kardinal rückt auf der Prestigeleiste um so viele Felder vor oder zurück, wie im rechten Kästchen der siegreichen Intrigentafel angezeigt wird. Wenn Richelieu die Intrige gewinnt und auf der Prestigeleiste hinter dem Markierungsstein des Spielers steht, der den höchsten Gesamtwert zum Sieg beigetragen hat, so wird der Kardinal auf das gleiche Feld wie der Markierungsstein dieses Spielers vorgerückt.

Für die Unterstützung des unterlegenen Lagers erhalten die Spieler keine Belohnungen. Die unterlegene Intrigentafel wird aus dem Spiel entfernt.



Beispiel: Die Intrige wird ausgewertet. Alle Agenten werden aufgedeckt. Richelieu hat 3 (3-2+2) Einflusspunkte. England hat 9 (2+3+2+1+1) Einflusspunkte und gewinnt diese Intrige. Der rote Spieler hat am meisten beigetragen und rückt auf der Prestigeleiste um 3 Felder sowie auf der Einkommensleiste um 1 Feld vor. Der gelbe Spieler steht an zweiter Stelle und rückt auf der Prestigeleiste um 3 Felder vor und erhält 3 Louis d'Argent. Der Kardinal geht auf der Prestigeleiste um zwei Felder zurück.

c. Agenten entfernen und neue Intrigentafeln ziehen

Wenn die Intrige ausgewertet wurde, werden alle an der Intrige beteiligten Agenten offen in das Ablagefeld in der Stadt gelegt.

Wenn die Graue Eminenz und/oder die Königin an der Intrige beteiligt waren, wandern sie zurück in ihre Paläste auf dem Spielplan.

Zuletzt wird noch für beide Lager eine Intrigentafel nachgezogen und auf das entsprechende Feld der jetzt freien Intrigenbox gelegt.

Bonusübersicht



Prestige

Der Spieler rückt seinen Markierungsstein auf der Prestigeleiste um die angegebene Anzahl Felder vor.



Geld

Der Spieler erhält die angegebene Anzahl an Louis d'Argent.



Einkommen

Der Spieler rückt seinen Markierungsstein auf der Einkommensleiste um die angegebene Anzahl Felder vor.



Militärischer Einfluss

Der Spieler rückt seinen Markierungsstein auf der Militärleiste um die angegebene Anzahl Felder vor.



Einen Agenten einsetzen

Der Spieler setzt sofort kostenlos einen Agenten auf einem Feld seiner Wahl ein.



Korruption

Der Spieler versetzt einen Agenten eines anderen Spielers auf ein anderes freies Feld derselben Intrigentafel. Es ist nicht erlaubt, den Agenten auf eine andere Intrigentafel zu versetzen. Landet der versetzte Agent auf einem Feld mit dem Wert 0, wird er aufgedeckt.

Anmerkung: Es ist nicht gestattet, die Graue Eminenz oder die Königin auf diese Weise zu bewegen.



Die Graue Eminenz einsetzen

Der Spieler setzt die Graue Eminenz auf ein freies Feld einer Intrigentafel eines Gegnerischen Lagers (also nicht des Kardinals). Steht der Spielstein bereits auf einer Intrigentafel, kann der Spieler ihn hiermit auf eine andere Intrigentafel (eines Gegnerischen Lagers) versetzen.

Die Graue Eminenz zählt bei der Auswertung einer Intrige als Agent mit dem Wert 3, gehört aber keinem der Spieler.



Die Königin einsetzen

Der Spieler setzt die Königin auf ein freies Feld einer Intrigentafel auf der Seite des Kardinals. Steht der Spielstein bereits auf einer Intrigentafel, kann der Spieler ihn hiermit auf eine andere Intrigentafel (des Kardinals) versetzen.

Die Königin zählt bei der Auswertung einer Intrige als Agent mit dem Wert 3, gehört aber keinem der Spieler.

Wichtig: Es kann sein, dass eine weitere Intrige ausgewertet werden muss, nachdem eine Bonusaktion ausgeführt wurde.

In dem Fall muss zunächst die ursprüngliche Intrige vollständig ausgewertet werden: Bestimmen Sie das siegreiche Lager, verteilen Sie Belohnungen für die Beteiligung am Sieg, versetzen Sie den Richelieu-Spielstein, entfernen Sie alle beteiligten Agentenmarker und ziehen Sie neue Intrigentafeln nach.

Bonusfelder der Militärleiste

Auf einigen Feldern der Militärleiste befindet sich ein Einkommens- bzw. Prestigesymbol. Erreicht oder überschreitet der Markierungsstein eines Spielers ein solches Feld, rückt sein Markierungsstein auf der betreffenden Leiste (Einkommen bzw. Prestige) um ein Feld vor.

Danach fahren Sie mit der nächsten Intrige fort, die ausgewertet werden muss.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Intrigentafeln ausgewertet wurden. Die Spieler berechnen folgendermaßen ihr Endergebnis:

a. Einkommens- und Militärleiste

Die Stände der Einkommensleiste und der Militärleiste werden zum Stand der Prestigeleiste hinzuaddiert.

b. Bonus für Intrigentafeln

Die Spieler erhalten einen Bonus für die Intrigentafeln, die vor ihnen liegen. Die Tabelle auf dem Spielplan gibt einen Überblick über die Bonuspunkte. Diese Punkte werden zum Stand der Prestigeleiste hinzuaddiert.



Richelieu-Intrigentafeln: Der Spieler mit den meisten Richelieu-Intrigentafeln erhält 8 Punkte; der Spieler mit den zweitmeisten Tafeln erhält 4 Punkte. Gibt es einen Gleichstand auf dem ersten Platz, erhalten die am Gleichstand beteiligten Spieler den Bonus für Platz zwei (4 Punkte). Weitere Bonuspunkte werden dann nicht vergeben. Bei einem Gleichstand auf dem zweiten Platz werden keine Punkte für den zweiten Platz vergeben.

Intrigentafeln der Gegnerischen Lager: Jeder Spieler erhält Punkte für die Anzahl an Intrigentafeln, die er von jedem Lager gesammelt hat. Eine Tafel ist 1 Punkt wert, zwei Tafeln 4 Punkte, drei Tafeln 9 Punkte und (im Falle Englands) vier Tafeln 16 Punkte.

Beispiel: Verteilung der Intrigentafeln bei Spielende:

	Richelieu	England	Frankreich	Habsburg	Protestanten
Nick	3	1			
Suzan	2		3	1	
Tom	0	2			1

Die Spieler erhalten die folgenden Bonuspunkte für ihre Intrigentafeln:

Nick: 8 (die meisten Richelieu-Tafeln) + 1 (England) = 9 Punkte

Suzan: 4 (die zweitmeisten Richelieu-Tafeln) + 9 (Frankreich) + 1 (Habsburg) = 14 Punkte

Tom: 4 (England) + 1 (Protestanten) = 5 Punkte

c. Schmuckmarker

Die Spieler erhalten 4 Punkte pro Schmuckmarker, den sie besitzen. Auch diese Punkte werden zur Prestigeleiste hinzuaddiert.

Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte auf der Prestigeleiste hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der das meiste Geld hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Intrigentafeln.

Regeln für das Zweipersonenspiel

Jeder Spieler erhält zusätzlich zu den Agentenmarkern seiner Farbe noch 7 Agentenmarker einer anderen Farbe (1x -2, 3x 1 und 3x 2). Diese Marker gelten als Agenten eines neutralen Mitspielers.

Nachdem ein Spieler die Aktion(en) seines eigenen Zuges ausgeführt hat, setzt er einen neutralen Agenten auf ein freies Feld einer Intrigentafel (falls möglich; ein neutraler Marker darf niemals auf das letzte freie Feld einer Intrigentafel eingesetzt werden!).

Neutrale Marker werden kostenlos eingesetzt. Wenn ein neutraler Spieler bei der Auswertung einer Intrige einen Bonus gewinnt, erhält keiner der Spieler diesen Bonus. Sobald eine Intrige ausgewertet wurde, werden auch die neutralen Agenten offen auf das Ablagefeld in der Stadt gelegt.

Ein Spieler, der seinen letzten neutralen Agenten eingesetzt hat, erhält sofort alle seine neutralen Agenten zurück; es gelten die gleichen Regeln wie für die eigenen Agenten.

“Man gebe mir sechs Zeilen, geschrieben von dem redlichsten Menschen, und ich werde darin etwas finden, um ihn aufhängen zu lassen.“ – Kardinal Richelieu.

Armand Jean du Plessis, Cardinal-Duc de Richelieu et de Fronsac (9. September 1585 – 4. Dezember 1642) war ein französischer Geistlicher, Adliger und Staatsmann.

Den Namen Richelieu übernahm er vom Namen der Besitzer seiner Familie. Armand war hochintelligent und wurde mit neun Jahren an das College de Navarre in Paris geschickt. 1602, im Alter von siebzehn Jahren, begann er sein Theologiestudium. 1606 wurde er zum Bischof von Luçon geweiht und 1622 ernannte Papst Gregor ihn zum Kardinal. Richelieu machte schnell in der Katholischen Kirche und im französischen Staat Karriere und wurde 1624 von Ludwig XIII. zum Ersten Minister ernannt. Er blieb bis zu seinem Tod 1642 im Amt; sein Nachfolger wurde Kardinal Mazarin, dessen Karriere er gefördert hatte.

Sein überragender, analytischer Intellekt zeichnete sich durch ein starkes Vertrauen auf Vernunft, Willensstärke, Führungsqualitäten und den effektiven Einsatz politischer Macht aus. Schon bevor er zum Ersten Minister ernannt wurde, waren Richelieus politische Ansichten klar definiert. Er hatte eine feste Vorstellung davon, wie eine Gesellschaft zu funktionieren hatte. Jeder hatte eine bestimmte Rolle im System zu spielen und bestimmte Beiträge zu leisten: der Klerus durch das Gebet, der Adel durch militärische Macht unter der Kontrolle des Königs und das gemeine Volk durch Gehorsam. Richelieu glaubte an das gottgegebene Recht des Königs, dessen Aufgabe es war, Frieden und Ordnung in der Gesellschaft aufrechtzuerhalten.

Mit seinem Titel als „Erster Minister“ des Königs gilt Kardinal Richelieu als der erste Premierminister der Geschichte, in der modernen Bedeutung des Wortes. Sein Ziel war es, die königliche Macht zu konsolidieren und inländische Interessengruppen zu zerschlagen. Indem er die Macht des Adel beschränkte, machte er aus Frankreich einen starken zentralistischen Staat. Seine wichtigsten außenpolitischen Ziele bestanden darin, die Macht der österreichisch-spanischen Habsburgerdynastie in Schach zu halten und die französische Überlegenheit im Dreißigjährigen Krieg zu sichern. Obwohl er Kardinal war, scheute er sich nicht, Allianzen mit protestantischen Herrschern einzugehen, um seine Ziele zu erreichen. Seine Amtszeit wurde vom Dreißigjährigen Krieg geprägt, der ganz Europa umfasste.

Richelieu vertrat die Maxime, dass „der Zweck die Mittel heiligt“. Obwohl er zutiefst von der missionarischen Aufgabe der Katholischen Kirche überzeugt war, versuchte er doch, der Kirche eine pragmatischere Rolle zuzuweisen. Richelieu argumentierte damit, dass der Staat über allem stehe und dass Religion nur ein Instrument zur Förderung der Staatsziele sei.

Als Richelieu seine Machtposition erlangte, hatte König Ludwig XIII. seine Herrschaft in Frankreich noch nicht verfestigt. Eine Kombination aus Korruption, einem unabhängigen Adel und dem Einfluss einer protestantischen Gruppe, der Hugenotten, bedrohte die Macht des Monarchen. 1627 ging Richelieu daran, die Herrschaft der Krone durch Gewalt und politische Repressionen zu sichern. Bis 1631 hatte er den Widerstand der Hugenotten zerschlagen, einige Adlige, die sich gegen den König verschworen hatten, bestraft, und seine Feinde in der Regierung entmachtet. Außerdem verstärkte er mit Hilfe königlicher Agenten und Verwaltungsbeamten die Autorität des Königs in den Provinzen.

Richelieu bestand darauf, dass der König die Gesetze mit aller Härte durchsetzte, da ansonsten der Staat nicht überleben könne. Er war überzeugt, dass drastische Bestrafungen selbst kleinerer Verbrechen die Entstehung größerer verhindere. Mit dieser Begründung lieferte Richelieu seinem König eine Rechtfertigung für die strenge Herrschaft, die seiner Ansicht nach notwendig war, um die Autorität des französischen Staates zu stärken und aufrechtzuerhalten.

Kardinal Richelieu wurde immer wieder von Historikern wegen seiner Intelligenz und Energie bewundert. Während seiner Zeit als Erster Minister trug er dazu bei, Frankreich zur herrschenden Macht in Europa zu machen. Er stärkte die französische Marine und unterstützte die Gründung französischer Kolonien in Afrika und der Karibik. Richelieu war außerdem ein großer Förderer der Künste. Er baute die Sorbonne in Paris wieder auf, unterstützte vielversprechende Dichter und gründete die Französische Akademie. Viele französische Historiker sehen Richelieu als den Begründer der französischen Einheit und als den Mann, der Frankreich aus dem Mittelalter führte.

Credits

Autor: Olivier Lamontagne

Grafik: Marco Morte

Regelbearbeitung: Jeroen Hollander

Deutsche Übersetzung: Manfred Sanders

Projekt Manager: Jonny de Vries



© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com