



LOS CASTILLOS DE BORGÑOÑA. El único juego sobre pastos, mercancías y dados.

Un juego de Stefan Feld.

Traducido por Eloy Muñoz "ilógico".

IDEA DEL JUEGO

El valle del Loira durante el siglo XV. Como príncipes influyentes, los jugadores dedican sus esfuerzos a construir y comerciar con esmero para que sus dominios destaquen.

Dos dados dictan las acciones disponibles, pero son siempre los jugadores los que hacen la decisión final. Ya sea al cuidado de ganado o el comercio, la construcción de ciudades o la investigación científica, ¡son muchos los caminos que llevan a la prosperidad y la fama de los jugadores!

La abundancia de maneras de ganar puntos de victoria en este juego hace necesario pensar cuidadosamente ronda tras ronda, además de planificar con mucha antelación. Gracias a los diferentes dominios el juego sigue siendo un desafío durante mucho tiempo, ya que no hay dos partidas iguales.

El ganador es el jugador con más puntos de victoria al final de la partida.

COMPONENTES

164 losetas hexagonales:

-7 x 8 edificios (beige, 16 con el reverso negro)

-7 x 4 animales (verde claro, 8 con el reverso negro)

-26 de "conocimiento" (amarillas, 6 con el reverso negro)

16 castillos (verde oscuro, 2 con el reverso negro)

12 minas (grises, 2 con el reverso negro)

26 barcos (azules, 6 con el reverso negro)

42 losetas de mercancía (cuadradas, 7 de cada uno de los 6 colores)

20 piezas de plata (*silverlings*), octogonales

30 losetas de trabajadores (cuadradas)

12 losetas de bonus (cuadradas, 1 de bonus menor y otra de bonus mayor de cada uno de los 6 colores)

4 losetas de puntos de victoria (de 100/200 puntos, cada una en el color de un jugador)

8 fichas de jugador (2 del color de cada jugador)

9 dados (2 del color de cada jugador y 1 blanco)

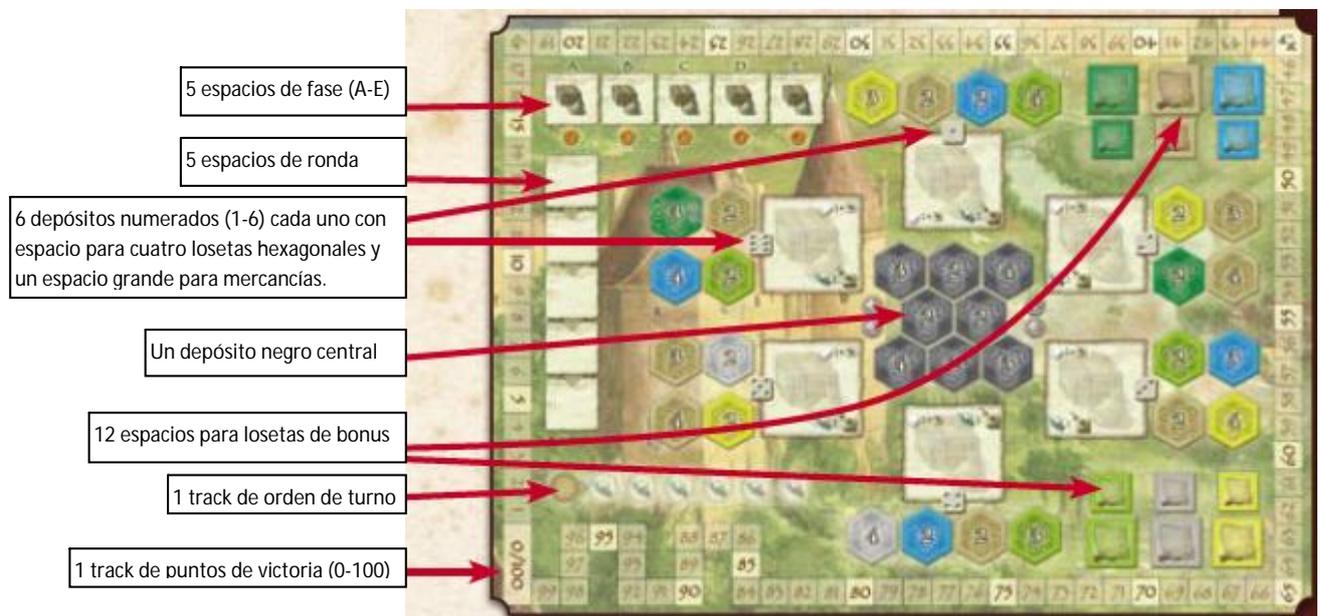
1 tablero de juego

6 tableros de jugador (a dos caras, 4 del número 1 y uno de cada número del 2 al 9)

SETUP DEL JUEGO

(Antes de jugar por primera vez, destroquela con cuidado las losetas.)

Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa. Dicho tablero muestra:



Coloca las 20 piezas de plata, las 30 losetas de trabajador y el dado blanco junto al tablero.

Separa las 164 losetas hexagonales según el color de su reverso y colócalas boca abajo junto al tablero en montones separados.

Baraja las 42 losetas de mercancía boca abajo. Separa 5 montones de 5 losetas cada uno y coloca cada montón boca abajo en cada uno de los espacios de ronda del tablero. Las 17 losetas restantes permanecerán en la reserva boca abajo.

Coloca las 12 losetas de bonus en los espacios correspondientes del tablero.

Da a cada jugador:

-1 tablero de jugador, con el número 1 boca arriba (para los tableros numerados del 2 al 9, ver la última página).

-1 castillo (=loseta hexagonal verde oscuro), que cada jugador colocará en el espacio central verde oscuro de su tablero (que tiene un valor de dado de 6).

-3 losetas de mercancías al azar del montón de 17 que ha quedado, que se colocarán boca arriba en los tres espacios de almacenamiento que hay arriba a la izquierda en el tablero de jugador. Las mercancías del mismo tipo

(=color) se almacenan juntas. Las de colores diferentes, por separado. (Las losetas de mercancías restantes no se usan y se devuelven a la caja del juego.)

-2 dados de su color

-1 **ficha** de su color, para colocarla en el espacio 0/100 del track de puntos de victoria.

-1 **pieza de plata** que se colocará en el espacio destinado a ello en la esquina superior izquierda del tablero del jugador, a la vista de todos los jugadores.

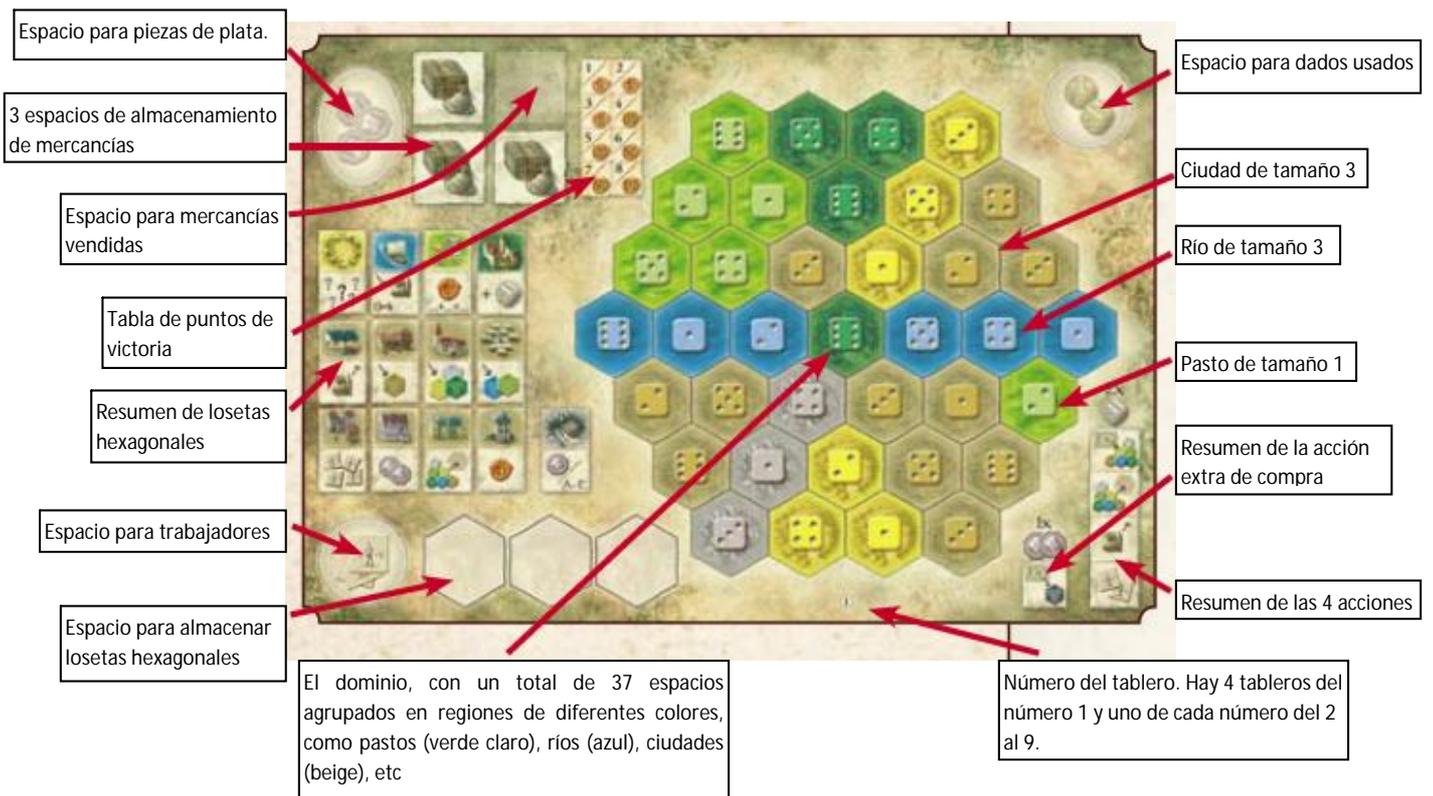
-1 **ficha de puntos de victoria** (100/200), que de momento cada jugador dejará junto a su tablero.

Determina quién es el jugador inicial mediante una tirada de dados. Ese jugador recibe una loseta de trabajador que colocará en el espacio destinado a ello de su tablero, en la esquina inferior izquierda, a la vista de los demás jugadores. El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj recibe 2 losetas de trabajadores. El siguiente 3 y el cuarto jugador recibe 4.

Cada jugador usa su segunda ficha para señalar el orden de turno recién determinado en el primer espacio del track de orden de turno del tablero de juego, formando todas las fichas una torre, la del jugador inicial en lo alto y la del último al fondo.

Dale al jugador inicial el dado blanco.

LOS TABLEROS DE JUGADOR



REGLAS DEL JUEGO

El juego dura cinco fases (de la A a la E). Cada fase consta de cinco rondas.

Setup para cada fase

Al principio de cada fase se hace lo siguiente:

-Elimina todas las losetas hexagonales que queden en el tablero y devuélvelas a la caja (evidentemente esto no se hace antes de la primera fase).

(Nota: las losetas de barco, mina y castillo se pueden dejar en el tablero, ya que son siempre las mismas. Cualquier loseta de mercancía que quede puede permanecer también en el tablero.)

-Roba al azar nuevas losetas hexagonales dependiendo del número de jugadores (12, 18 ó 24), y colócalas boca arriba en los espacios hexagonales del mismo color de cada loseta en los seis depósitos numerados: en una partida a 2 jugadores sólo en los espacios marcados con un 2 (12 espacios), en una partida a 3 jugadores, en los espacios marcados con un 2 ó un 3 (18 espacios), y en una partida a 4 jugadores, en los 24 espacios.

Nota: en una partida a 3 jugadores hay una excepción para el espacio verde oscuro en el depósito nº6: en las fases A, C y E se coloca un castillo de manera normal, pero en las fases B y D lo que se coloca es una mina (gris).

-Roba al azar losetas hexagonales de reverso negro y colócalas boca arriba en el depósito negro (de 2 a 8, según el número de jugadores).

-Toma las 5 losetas de mercancías de la fase actual y colócalas boca arriba en los cinco espacios de ronda.

LAS CINCO RONDAS DEL JUEGO

A cada setup de fase le siguen 5 rondas de juego, cada una de ellas se lleva a cabo de la siguiente manera:

Primero, todos los jugadores lanzan sus dos dados. El jugador inicial lanza además el dado blanco. Todos los jugadores colocan sus dados frente a sí para que los demás puedan verlos.

Nota: el tirar los dados simultáneamente permite a los jugadores cuyos turnos vienen después planificar sus acciones con antelación.

El jugador inicial comienza. Primero, toma la mercancía que esté en el espacio de ronda superior que tenga aún una loseta y la coloca en el espacio de mercancías del depósito cuyo número coincida con el resultado del dado blanco.

Con esto, la función del dado blanco en este turno ya ha finalizado. El jugador inicial no puede usarlo para su provecho en su turno (y no se puede cambiar usando losetas de trabajador).

Tras esto, el jugador inicial hace su turno. Es entonces el turno del siguiente jugador según el orden de turno (de derecha a izquierda en el track de orden y de arriba abajo en cada torre). Una vez que todos los jugadores han hecho un turno, una nueva ronda comienza.

Como se añaden 5 losetas de mercancía cada fase, y una de ellas va a un depósito al inicio de cada ronda, es fácil saber en qué ronda estamos y cuánto le queda a la fase para terminar.

EL TURNO DE UN JUGADOR

...consiste en llevar a cabo exactamente 2 acciones, una por dado. Una vez se ha usado un dado, se coloca en el espacio de dados usados de la esquina superior derecha del tablero del jugador.

Losetas de trabajador: estas losetas se pueden usar en cualquier momento (una loseta, una vez usada, se devuelve a la reserva general) para cambiar el resultado de un dado en un punto arriba o abajo. Cambiar de 6 a 1 ó de 1 a 6

también cuesta un trabajador y está permitido. Se pueden usar varias losetas para cambiar el mismo dado varias veces.

Ejemplo: pagando 2 losetas, Anna puede convertir un 2 en un 6 y por tanto tomar una loseta del depósito número 6.

LAS ACCIONES

Se necesita un dado para cada acción. Las dos acciones del turno se pueden realizar en cualquier combinación y orden (incluso se puede hacer la misma acción 2 veces).



Acción "tomar loseta hexagonal del tablero"

El jugador puede tomar una loseta hexagonal a su elección del depósito cuyo número coincida con el del dado usado para realizar esta acción. La loseta elegida se coloca en un espacio de almacenamiento vacío de la esquina inferior izquierda del tablero del jugador (¡nunca directamente en su dominio!). Si todos los espacios de almacenamiento estuvieran llenos, el jugador deberá elegir una loseta y descartarla (eliminándola por tanto del juego) y colocando la loseta recién adquirida en el espacio que se acaba de liberar (*los jugadores deberían recurrir el mínimo número de veces posible a descartar losetas*).



Acción "añadir loseta hexagonal a tu dominio"

El jugador puede tomar una loseta hexagonal a su elección del espacio de almacenamiento de la esquina inferior izquierda de su tablero de juego y añadirla a su dominio. El dado usado para realizar esta acción determina en qué espacio vacío con el mismo número se colocará la loseta. Una loseta nueva debe colocarse adyacente a otra que ya estuviera en el tablero. El color de la loseta debe coincidir **siempre** con el del espacio en el que se coloca.

Dependiendo del tipo de loseta colocada, inmediatamente ocurre alguna de las opciones siguientes:



"Conocimiento" (amarillo): hay 26 losetas amarillas diferentes, su funcionamiento se describe más adelante.



Barco (azul): cuando un jugador añade un barco a su dominio (puede hacerlo hasta 6 veces), ocurren dos cosas inmediatamente:

1. El jugador toma todas las mercancías de un espacio de mercancías de un depósito y las añade al espacio de almacenamiento de la esquina superior izquierda de su tablero personal. *Importante: el depósito elegido es totalmente independiente del resultado del dado usado para colocar el barco.*

Cada jugador puede recoger hasta tres tipos diferentes de mercancía (=colores) en su almacén de mercancías. Las losetas del mismo color se apilan siempre unas encima de otras. Las de diferente color se colocan unas junto a las otras. Si, debido a estas normas, un jugador no puede guardar todas las mercancías presentes en el depósito elegido, dejará donde estaban las que no pueda guardar.

2. El jugador mueve su ficha en el track de orden de turno un espacio a la derecha. Si este estuviera ocupado, se colocará sobre la ficha o fichas ya presentes. Si esto implica que será el jugador inicial en la próxima ronda, recibe además el dado blanco.



Animal (=una región de espacios verde claro conectados entre sí): cuando un jugador añade una loseta de animales a su dominio (cosa que puede ocurrir hasta 6 veces) recibe inmediatamente puntos de victoria (y avanza su ficha en el track de puntos de victoria). Cada loseta tiene de 2 a 4 animales y el jugador recibe el mismo número de puntos de victoria..

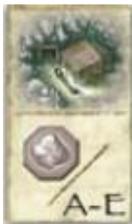
Si el jugador ya tuviera animales del mismo tipo en el pasto (=una región de espacios verde claro conectados) en el que va a colocar la nueva loseta, puntuará de nuevo todos los animales que ya tuviera además de los que acaba de colocar (ver ejemplo).

Importante: la loseta de animales debe ser parte del mismo pasto pero no necesita estar adyacente a la loseta recién colocada. Las losetas que tengan el mismo tipo de animal pero estén en otro pasto no puntúan.

Ejemplo: Benno añade la loseta de 4 vacas a su dominio. Recibe 4+3 puntos de victoria por ello. Si más adelante añadiera otra loseta de 4 vacas, recibiría 4+4+3 puntos.



Castillo (verde oscuro): cuando un jugador añade una loseta de castillo a su dominio (lo que puede ocurrir hasta 3 veces), inmediatamente lleva a cabo una acción adicional a su elección como si tuviera un dado extra a su disposición y con el resultado por él elegido.



Mina (gris): estas losetas son (con la excepción de algunas losetas amarillas) las únicas sin un efecto inmediato al colocarlas (lo que puede ocurrir hasta 3 veces). En vez de eso, al final de cada fase, el jugador recibe 1 pieza de plata de la reserva por cada mina en su dominio.



Edificio (beige): cuando un jugador añade una loseta de edificio a su dominio (lo que puede ocurrir hasta 12 veces), inmediatamente usa la ventaja de ese edificio.

Importante: no se puede tener más de un edificio de cada tipo por ciudad (=región de espacios beige conectados). Dependiendo del dominio, puede haber entre 2 y 6 ciudades de diferentes tamaños (de 1 a 8 espacios). *El dominio n° 1 tiene por ejemplo 4 ciudades: una de 1 espacio, una de 5 espacios y dos de 3 espacios.*

Cada edificio da uso al jugador de su ventaja inmediatamente tras ser construido. Estas ventajas se resumen con iconos a la izquierda del tablero del jugador.

LOS EDIFICIOS



Almacén

Cuando un jugador añade un almacén a su dominio, puede inmediatamente (sin usar ningún dado) vender un tipo de mercancías de su almacén de mercancías, como si hubiera elegido la acción "Vender mercancías".



Taller del carpintero

Cuando un jugador añade el taller del carpintero a su dominio puede tomar inmediatamente una loseta beige de edificio de cualquier depósito numerado (no del depósito negro) y colocarla en cualquier espacio de almacenamiento vacío, en la esquina inferior izquierda de su tablero.



Iglesia

Cuando un jugador añade una iglesia a su dominio puede inmediatamente tomar una loseta de mina (gris), de conocimiento (amarillo) o de castillo (verde oscuro) a su elección de cualquier depósito excepto el negro y colocarla en un espacio de almacenamiento vacío de la esquina inferior izquierda de su tablero.



Mercado

Cuando un jugador coloca un mercado en su dominio puede inmediatamente tomar una loseta de barco (azul) o de animal (verde claro) a su elección de cualquier depósito numerado (no del depósito negro) y colocarla en cualquier espacio de almacenamiento de la esquina inferior izquierda de su tablero.



Casa de huéspedes

Cuando un jugador coloca una casa de huéspedes, inmediatamente toma 4 trabajadores de la reserva y los añade a los suyos.



Banco

Cuando un jugador añade un banco a su dominio, inmediatamente toma 2 piezas de plata de la reserva general y los añade a los suyos.



Ayuntamiento

Cuando un jugador añade un ayuntamiento a su dominio, inmediatamente añade a su dominio una loseta hexagonal a su elección de cualquiera de sus espacios de almacenamiento, sin importar el color (pero incluyendo todos sus efectos).



Atalaya

Cuando un jugador añade una atalaya a su dominio, puede inmediatamente avanzar su ficha del track de puntuación 4 espacios.

Fundamentalmente, cuando se colocan los edificios:

-Se activan sus ventajas por colocarlos, no se necesita dado para activarla.

-Si un jugador no pudiera usar la ventaja de un edificio (*por ejemplo, porque no queden losetas azules o verde claro en los depósitos al colocar un mercado*) puede colocarlo de todas maneras, pero pierde el uso de la ventaja en este caso.

-La reserva de trabajadores y piezas de plata no está limitada a componentes. Si se acaba la reserva se usará alguna otra pieza para sustituirlas.

Regas adicionales para la colocación de losetas hexagonales

-Cuando un jugador toma una loseta hexagonal del tablero, debe siempre colocarla primero en un espacio de almacenamiento en la esquina inferior izquierda de su tablero. Esto se hace aunque vaya a usar su segunda acción para colocarla en su dominio.

-Las losetas hexagonales no se pueden mover ni eliminar una vez han sido colocadas en un dominio.

-Tan pronto como una región, sin importar su tamaño, está completamente cubierta de losetas, se considera que está completa y da puntos de victoria de dos maneras:

1. Dependiendo del tamaño (de 1 a 8 espacios), la región da de 1 a 36 puntos de acuerdo con la tabla de puntuación.

1	2
3	4
5	6
7	8

2. Además de ello la región, dependiendo de la fase, otorga al jugador de 10 a 2 puntos de victoria: en el track de fases arriba a la izquierda en el tablero de juego se indica cuantos puntos de victoria adicionales da cada región completada, sin importar el tamaño de la misma: entre 10 (fase A) y 2 (fase E).



El primer jugador que consiga cubrir de losetas todos los espacios de un color de su dominio (colocando su tercera mina, por ejemplo, o su sexto animal) automáticamente toma la loseta de Bonus Mayor del tablero de juego. Automáticamente recibe puntos de victoria dependiendo del número de jugadores (5 con 2 jugadores, 6 con 3 jugadores y 7 con 4 jugadores).



El segundo jugador en completar ese mismo color toma la loseta de Bonus Menor y puntuará de 2 a 4 puntos. El tercero y el cuarto no reciben nada.

Nota: en cuanto un jugador alcanza o supera los 100 puntos de victoria colocará en su tablero la loseta de puntos de victoria con el lado que tiene el número 100 a la vista. La loseta se debería colocar arriba a la derecha, junto al lugar destinado para los dados usados. Cuando un jugador llega a los 200 puntos, voltea esta loseta.





Acción "vender mercancías"

Un jugador puede elegir vender todas las mercancías de un tipo de su almacén de mercancías. El dado elegido para llevar a cabo esta acción indica el tipo (=color) de mercancía a vender. Todas las losetas de ese color se apilan boca abajo en el espacio del tablero del jugador destinado a este propósito. Al hacer esto, el jugador recibe:

- 1 pieza de plata de la reserva, sin importar cuántas mercancías ha vendido (=puesto boca abajo) así como
- 2, 3 ó 4 puntos de victoria por loseta vendida(dependiendo del número de jugadores).

Nota: siempre se deben vender todas las losetas de un tipo cuando se realiza esta acción, incluso aunque el jugador no quiera venderlas todas.



Acción "tomar losetas de trabajador"

Por último, un jugador puede usar cualquier resultado de dado para tomar 2 losetas de trabajador de la reserva general. En este caso, el resultado obtenido en el dado no tiene importancia.



El depósito negro

Además de las dos acciones de los dados, cada jugador pueden una vez por turno, elegir comprar una de las losetas hexagonales del depósito negro. Puede hacerlo antes, después o entre las dos acciones normales de su turno. Para hacer esto, el jugador debe devolver 2 piezas de plata a la reserva general y colocar la loseta recién adquirida en un espacio de almacenamiento vacío en la esquina inferior izquierda de su tablero.

Fin de una fase

Una fase termina tras cinco rondas. Los jugadores con minas reciben en este momento la cantidad correspondiente de piezas de plata. Algunas de las losetas amarillas de conocimiento puede que tengan efecto ahora. Comienza la siguiente fase.

FIN DEL JUEGO

El juego termina tras finalizar la quinta fase. Tras esto tiene lugar la puntuación final, durante la cual cada jugador recibe lo siguiente:

- por cada loseta de mercancías sin vender: 1 PV
- por cada pieza de plata que le quede: 1PV
- por cada dos losetas de trabajador: 1 PV
- por cada loseta amarilla que otorgue PVs: ver descripción de las losetas amarillas

(Nota: las losetas hexagonales que queden en el espacio de almacenamiento del tablero del jugador no dan puntos.)

El jugador que ha llegado más lejos en el track de puntuación es el ganador. En caso de empate el ganador es el jugador de entre los empatados que tenga más espacios vacíos en su dominio. Si persiste el empate, el ganador será de entre los empatados el que vaya más retrasado en el track de orden de turno.

LAS LOSETAS AMARILLAS (“CONOCIMIENTOS”)

El juego incluye 26 losetas amarillas diferentes. Muchas de ellas tienen efectos que ocurren justo después de colocarlas, cambiando algunas reglas. Otras solo se tienen en cuenta al calcular la puntuación final.

1- El jugador que añade esta loseta a su dominio puede ignorar la regla de que solo se puede construir un edificio de cada tipo en cada ciudad. Puede, por tanto, añadir tantos edificios como quiera, sin restricciones, a sus ciudades.

2- El jugador que añade esta loseta a su dominio recibe un trabajador de la reserva general además de la pieza de plata correspondiente por cada una de sus minas al final de cada fase.

3- El jugador que añade esta loseta a su dominio recibe 2 piezas de plata de la reserva en vez de 1 cada vez que vende mercancías (ya sea por acciones normales o por añadir un almacén a su dominio).

4- El jugador que añade esta loseta a su dominio recibe un trabajador de la reserva además de la pieza de plata correspondiente cada vez que vende mercancías (ya sea por acciones normales o por añadir un almacén).

5- El jugador que añade esta loseta a su dominio puede, al añadir un barco a su dominio, elegir tomar mercancías no de uno, sino de dos espacios de mercancías contiguos y añadirlas a sus almacenes.

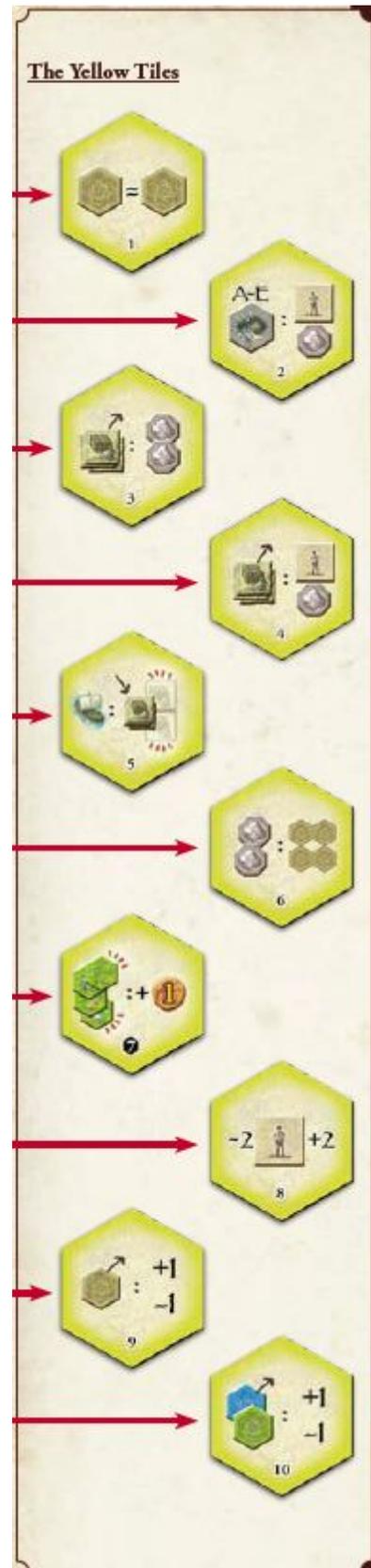
6- El jugador que añade esta loseta a su dominio puede comprar no sólo del almacén negro central, sino también de los otros seis (o sea, de cualquiera de los siete). Ese jugador solo puede hacer una compra por turno.

7- El jugador que añade esta loseta a su dominio recibe 1 PV más por cada loseta de animales (no por cada animal) que puntúe al ser añadida una nueva loseta de animales. *Ejemplo: Benno añade una loseta de 3 ovejas a un pasto que ya tiene una loseta de 4 ovejas. Puntúa $(3+1)+(4+1)=9$ puntos. Si más adelante añade una loseta con 2 cerdos a su pasto, recibiría 3 puntos.*

8- El jugador que añade esta loseta a su dominio puede ajustar el resultado de un dado en +/- 2 por cada loseta de trabajador que pague. *Ejemplo: para convertir un 3 en un 6, Carla solo necesitaría 2 losetas de trabajador.*

9- El jugador que añade esta loseta a su dominio puede ajustar todos los dados que se usen para colocar edificios (losetas beige) en +/- 1, como si hubiera usado una loseta de trabajador.

10- El jugador que añade esta loseta a su dominio puede ajustar todos los dados que se usen para colocar barcos o animales (losetas azules o verde claro) por +/- 1, como si hubiera usado una loseta de trabajador para ello.



11- El jugador que añade esta loseta a su dominio puede ajustar todos los dados que usen para colocar castillos, minas o "conocimientos" (losetas verde oscuro, grises o amarillas, respectivamente) en +/-1, como si hubiera usado una loseta de trabajador para ello.

12- El jugador que añade esta loseta a su dominio puede ajustar cualquier dado que se use para tomar nuevas losetas hexagonales del tablero en +/- 1, como si hubiera usado una loseta de trabajador para ello.

13- El jugador que añade esta loseta a su dominio recibe una pieza de plata además de las dos losetas de trabajador habituales cuando usa la acción "Tomar losetas de trabajador".
Nota: esta loseta no tiene efecto alguno cuando se añade una casa de huéspedes.

14- El jugador que añade esta loseta a su dominio recibe 4 losetas de trabajador en vez de las 2 habituales cuando realiza la acción "Tomar losetas de trabajador".

15- El jugador que añade esta loseta a su dominio recibe 3 puntos de victoria al final de la partida por cada tipo de mercancías del que haya vendido al menos una loseta. Las losetas sin vender se ignoran. *Ejemplo: Dario ha vendido las siguientes losetas de mercancías: 4 rojas, 3 violetas, 3 rosas y 1 naranja. Recibe 4 tipos x 3 puntos= 12 Pvs.*

16 a 23- Los jugadores que añadan estas losetas (nº 16 a 23) a sus dominios reciben 4 puntos al final de la partida por cada edificio que coincida con el dibujado en la loseta que se encuentre en sus dominios. *Ejemplo: Benno tiene las losetas amarillas 17 (atalaya) y 22 (banco) en su dominio. Al final de la partida tiene 2 atalayas y 4 bancos. Recibe $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ puntos de victoria.*

24- El jugador que añade esta loseta a su dominio recibe 4 puntos de victoria al final de la partida por cada tipo de animal que haya en su dominio. *Ejemplo: Anna tiene 1 loseta de vacas, 1 loseta de gallinas y 3 de ovejas al acabar la partida. Recibe 3 tipos x 4 puntos = 12 Pvs.*

25- El jugador que añade esta loseta a su dominio recibe 1 PV al final de la partida por cada loseta de mercancías vendida. Las losetas no vendidas son ignoradas.

26- El jugador que añade esta loseta a su dominio recibe 2 Pvs al final de la partida por cada loseta de bonus que haya conseguido, independientemente de que se trate de un bonus mayor o menor.



AQUELLOS QUE CONOCEN BIEN EL JUEGO

...pueden hacer los siguientes cambios en el setup: tras haber completado el setup normal del juego y determinado el orden de turno, cada jugador recibe un tablero al azar. Los jugadores son libres de elegir qué lado del tablero usar, así como de elegir en qué espacio de los verde oscuro colocarán su castillo inicial.

Los jugadores deberían acordar de antemano si estas decisiones se harán abiertamente (una tras otra siguiendo el orden de turno) o en secreto (todos los jugadores simultáneamente).

SHOULD YOU HAVE CRITICISMS, QUESTIONS OR SUGGESTIONS ABOUT THIS
GAME, PLEASE CONTACT US:

alea

Postfach 1150

83233 Bernau am Chiemsee

Foni: 08051 - 970720

Fax: 08051 - 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de

Please visit also our website:

www.aleaspiele.de

© 2010 Stefan Feld

© 2011 Ravensburger Spielverlag



228846