

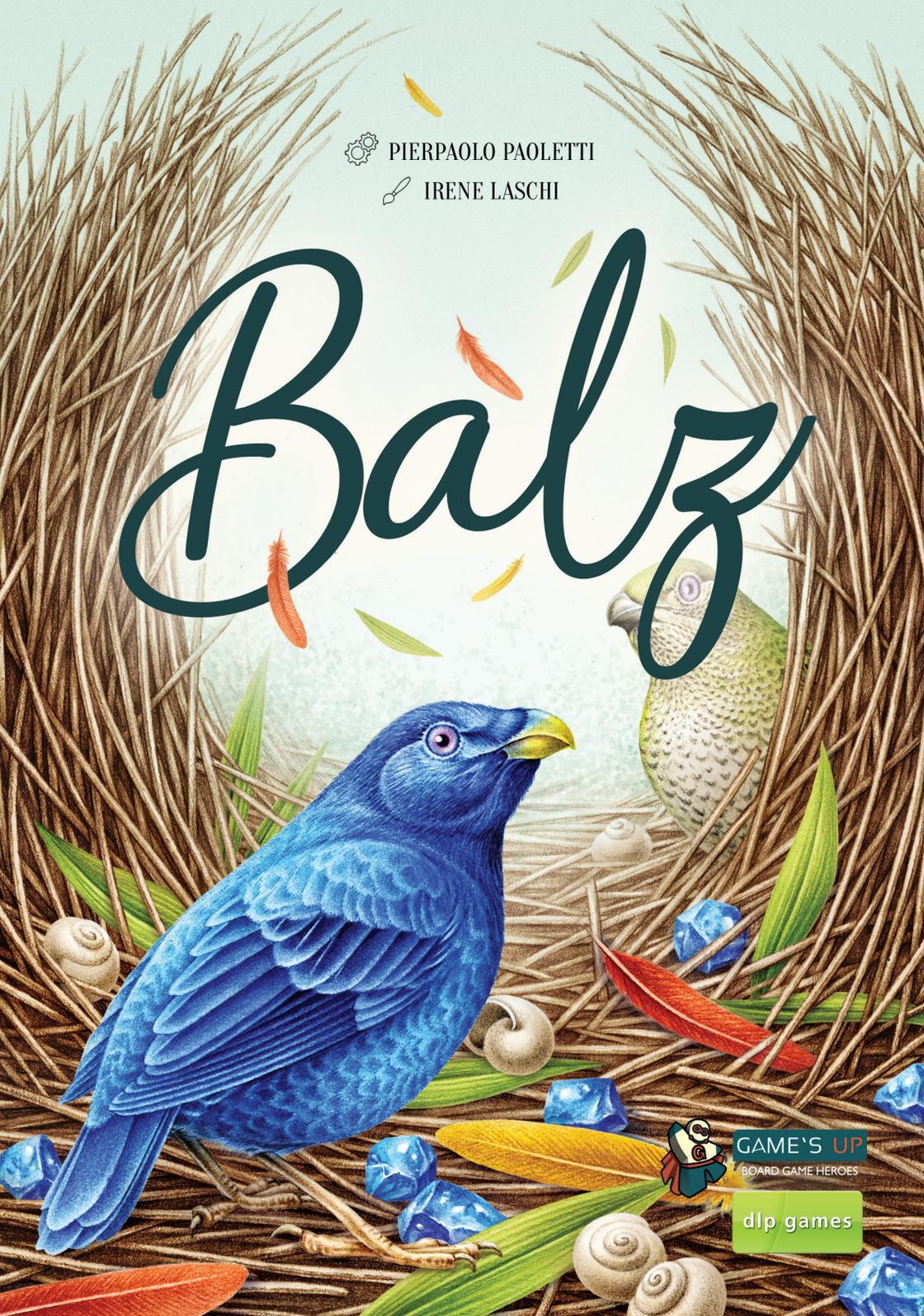


PIERPAOLO PAOLETTI



IRENE LASCHI

# Balz



GAME'S UP  
BOARD GAME HEROES

dlp games

# Balz



Was tut man nicht alles, um Aufmerksamkeit zu erregen? Laubenvögel können das besonders gut: Um ihre Artgenossen zu beeindrucken, stellen sie ihr auffälliges Gefieder zur Schau oder singen eine süße Melodie. Sie bauen aufwendige und beeindruckende Nester und lassen ihrer Kreativität freien Lauf. Dabei entsteht ein wahres Kunstwerk aus Blumen, Federn, Muscheln oder gar funkelnden Edelsteinen.

*Schlüpf in die Rolle dieser niedlichen kleinen Vögel und baut das schönste Nest, um eure Konkurrenz auszustechen!*

## Spielmaterial



1 Vogelplan



8 Auftragssteine



36 Nestplättchen



20 Bonusplättchen



20 Eier



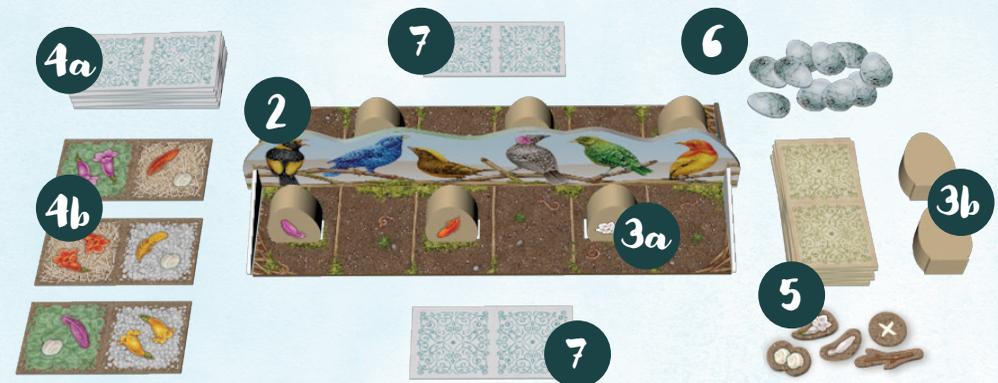
5 Bonusmarker

## Spielvorbereitung

Setzt den Vogelplan vor eurer ersten Partie wie abgebildet zusammen.



- 1 Setzt euch **gegenüber** voneinander an den Tisch.
- 2 Platziert den **Vogelplan** mittig zwischen euch.
- 3 Mischt die **8 Auftragssteine** verdeckt und nehmt euch jeweils 3 davon, die ihr so in die Aussparungen auf eurer Seite des Vogelplans stellt, dass nur ihr die Bildseite eurer Steine seht. (Aus eurer Perspektive befinden sich eure eigenen Steine in der 1., 3. und 5. Spalte, die gegnerischen in der 2., 4. und 6.) Die Bildseite der gegnerischen Steine dürft ihr nicht sehen (**3a**). Legt die übrigen 2 Auftragssteine verdeckt an den Rand des Spielbereichs (**3b**).
- 4 Mischt die **36 Nestplättchen** und bildet daraus einen verdeckten Stapel, den ihr neben den Vogelplan platziert (**4a**). Zieht dann 3 Plättchen vom Stapel und legt sie offen daneben – diese bilden die **Auslage** (**4b**).
- 5 Mischt die **20 Bonusplättchen** und bildet ebenfalls einen verdeckten Stapel neben dem Vogelplan. Legt die **5 Bonusmarker** daneben.
- 6 Legt die **Eier** am Rand des Spielbereichs bereit.
- 7 Bestimmt zufällig, wer das Spiel **beginnt**. Nehmt euch dann – in dieser Reihenfolge – jeweils 1 Nestplättchen aus der Auslage auf die Hand. (Treffte diese Entscheidung am besten erst, wenn ihr euch mit den Spielregeln vertraut gemacht habt.) Die Auslage wird erst nach eurer Wahl wieder aufgefüllt, indem ihr 2 Plättchen vom Stapel ergänzt.



# Worum geht's?

In *Balz* versucht ihr, das schönste Nest zu bauen, um damit die Aufmerksamkeit der anderen Vögel auf euch zu lenken und eure Konkurrenz auszustechen.



NEST VON SPIELER 1

AUFTRAGSSTEINE, DIE NUR SPIELER 1 SEHEN KANN

AUFTRAGSSTEINE, DIE NUR SPIELER 2 SEHEN KANN

NEST VON SPIELER 2

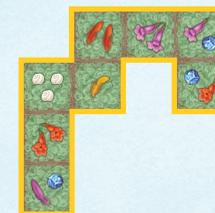
SPALTEN



Wenn ihr an der Reihe seid, müsst ihr ein Nestplättchen auf eurer Seite des Vogelplans platzieren. Dabei dürft ihr eine Nestgröße von **6×4 Feldern** nicht überschreiten. Achtet beim Platzieren darauf, **Felder desselben Materials zusammenhängend** zu legen (Stroh, Moos bzw. Kies – siehe Illustration im Hintergrund der Felder) und in den Spalten mit den Auftragssteinen **mehr von den abgebildeten Objekten zu haben** als euer Gegner. Allerdings seht ihr nur jeweils 3 der 6 Auftragssteine und müsst während des Spiels erraten, was auf den anderen 3 Steinen zu sehen ist.

Die Abbildung auf der linken Seite zeigt, wie eure Nester am Ende des Spiels aussehen könnten. Dann bekommt ihr für folgende Dinge **Eier** (d. h. Siegpunkte).

- Für jedes der drei Materialien (Stroh, Moos bzw. Kies) wird das **größte Gebiet aus zusammenhängenden Feldern** belohnt. Im Beispiel auf der linken Seite ist das größte „Moosgebiet“ gelb hervorgehoben.



- Für jeden **Auftragsstein** prüft ihr, wer **mehr von dem abgebildeten Objekt** in dieser Spalte hat. Im Beispiel auf der linken Seite werden in Spalte 1 rote Federn gezählt (gelb hervorgehoben). Für Auftragssteine, die weiße Federn oder Blumen zeigen, zählen alle Federn bzw. Blumen, egal welcher Farbe.



- Manch ein **Bonusplättchen** kann euch zusätzliche Eier bringen.



Wer am Ende die meisten Eier vorweisen kann, hat das schönste Nest gebaut und gewinnt damit das Spiel.



# Spielablauf

Ihr führt abwechselnd jeweils genau 12 Spielzüge durch. Wenn ihr an der Reihe seid, müsst ihr die folgenden drei Schritte in genau dieser Reihenfolge durchführen:

- 1 - Ein Nestplättchen aus der Auslage nehmen
- 2 - Ein Nestplättchen von der Hand ausspielen
- 3 - Ein Bonusplättchen erhalten (optional)

## 1 EIN NESTPLÄTTCHEN AUS DER AUSLAGE NEHMEN

Wähle eines der drei Nestplättchen aus der Auslage und nimm es auf die Hand. Vom Stapel darf in diesem Spiel nicht gezogen werden.

Haltet die Plättchen auf eurer Hand voreinander geheim.

Ersetze das genommene Plättchen, indem du ein Nestplättchen vom Stapel ziehst und offen in die Auslage legst.

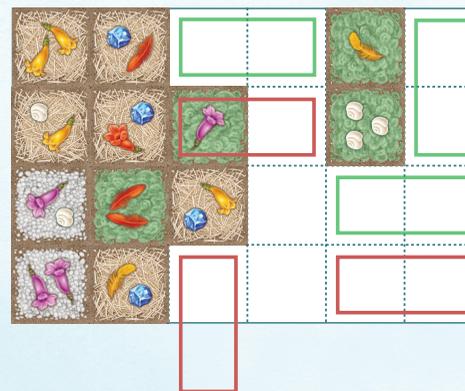
## 2 EIN NESTPLÄTTCHEN VON DER HAND AUSSPIELEN

Wähle ein Nestplättchen von deiner Hand und lege es offen in dein Nest.

Dabei gelten die folgenden Regeln:

- Das Plättchen muss **angrenzend und bündig** an den Vogelplan oder ein zuvor platziertes Plättchen gelegt werden (d. h., wenigstens eine Kante muss den Vogelplan oder ein anderes Plättchen berühren).
- Das Plättchen darf beliebig gedreht werden.
- Das Nest darf eine Fläche von **6×4** Feldern nicht überschreiten.
- Plättchen dürfen sich nicht überlappen, nicht einmal teilweise.
- Ein einmal platziertes Plättchen darf nicht mehr bewegt oder entfernt werden.

*Anmerkung: Das im Hintergrund der Plättchen abgebildete Material (Stroh, Moos bzw. Kies) spielt beim Platzieren keine Rolle – wohl aber bei der Wertung.*



In diesem Beispiel zeigen die grünen Markierungen, wo du ein Nestplättchen platzieren darfst, und die roten, wo es nicht erlaubt ist (z. B. würde links unten die Fläche von 6×4 Feldern überschritten werden; darüber käme es zu einem Überlapp; rechts unten wäre das Plättchen nicht angrenzend zum Vogelplan oder einem zuvor gelegten Plättchen).

## AUFBAU EINES NESTPLÄTTCHENS



Jedes Nestplättchen besteht aus zwei Feldern. Dabei zeigt jedes Feld im Hintergrund eines der drei **Materialien**: Stroh, Moos oder Kies.

Weiterhin sind auf jedem Feld 1 bis 3 der folgenden Objekte abgebildet:



**Blumen in 3 Farben (gelb, lila oder rot)**  
Damit kämpft ihr um die Mehrheit in einer Spalte.



**Federn in 3 Farben (gelb, lila oder rot)**  
Damit kämpft ihr um die Mehrheit in einer Spalte.



**Edelsteine**  
Damit könnt ihr an Bonusplättchen gelangen.



**Muscheln**  
Damit werden bei Spielende Gleichstände aufgelöst.

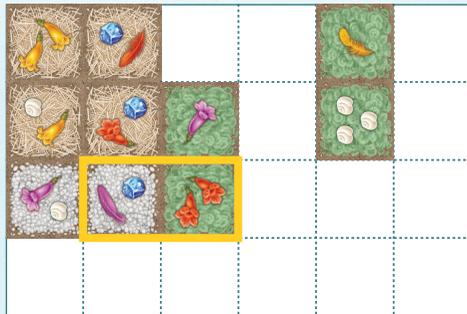
**Wichtig!** Es ist möglich, alle 12 Nestplättchen, die ihr im Spielverlauf platzieren werdet, auf einer Fläche von 6×4 Feldern unterzubringen. Achtet darauf, keine „Löcher“ zu lassen, die nur ein Feld groß sind! Sollte es dennoch vorkommen, dass ihr gegen Spielende nicht mehr in der Lage seid, ein Plättchen regelkonform zu platzieren, dann dürft ihr auch keines platzieren und müsst sofort euren Spielzug beenden.

### 3 EIN BONUSPLÄTTCHEN ERHALTEN (OPTIONAL)

Prüfe nach jedem Nestplättchen, das du platzierst, ob dir ein Bonusplättchen zusteht: Das ist immer dann der Fall, wenn durch das neue Plättchen der **dritte Edelstein** in einer Spalte oder einem Gebiet aus zusammenhängenden Feldern desselben Materials dazukommt.

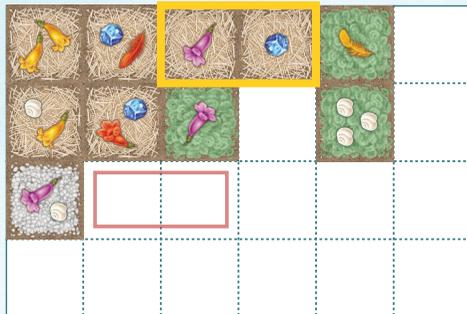
Pro Spielzug kannst du **nur ein** Bonusplättchen erhalten, auch wenn du beide Bedingungen erfüllst.

Platzierst du nach dem dritten noch weitere Edelsteine in derselben Spalte oder demselben Gebiet, erhältst du kein weiteres Bonusplättchen dafür.



*Beispiel: Peter platziert das gelb markierte Nestplättchen, wodurch er nun drei Edelsteine in der zweiten Spalte hat. Dafür erhält er ein Bonusplättchen.*

*Würde Peter in einem späteren Spielzug den vierten Edelstein in die zweite Spalte legen, würde er dafür kein weiteres Bonusplättchen erhalten.*



*Beispiel: Peter platziert das gelb markierte Nestplättchen, wodurch er nun drei Edelsteine im 6 Felder großen „Strohgebiet“ hat. Dafür erhält er ein Bonusplättchen.*

*Hätte Peter dasselbe Plättchen um 180° gedreht an der rot markierten Stelle platziert, würde er dennoch nur 1 Bonusplättchen erhalten, auch*

*wenn er dadurch sowohl in der zweiten Spalte als auch im „Strohgebiet“ den dritten Edelstein platziert hätte.*

Wenn du ein Bonusplättchen erhältst, **ziehe 3 Bonusplättchen** vom entsprechenden Stapel, **suche dir eines davon aus** und wirf den Rest am Rand des Spielbereichs ab.

**Zeige das gewählte Plättchen** deinem Gegner und **führe den aufgedruckten Effekt aus**. Was die einzelnen Effekte bedeuten, steht unter „Effekte der Bonusplättchen“ ab Seite 13.

*Wichtig: Du bist nicht verpflichtet, die Effekte des Bonusplättchens zu nutzen.*

Im unwahrscheinlichen Fall, dass der Stapel mit Bonusplättchen leer wird, werden die abgeworfenen Bonusplättchen gemischt und als neuer verdeckter Stapel ausgelegt.

## Ende des Spielzugs

Nachdem du alle drei Schritte deines Spielzugs durchgeführt hast, ist dein Gegner an der Reihe.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ihr beide jeweils 12 Spielzüge durchgeführt habt. Im Normalfall habt ihr zu diesem Zeitpunkt mit 12 Nestplättchen eine Fläche von 6×4 Feldern voll ausgefüllt (wenn ihr keine Löcher gelassen habt). Deckt nun alle Auftragssteine auf und führt die **Schlusswertung** wie folgt durch:

- **Größte Gebiete:** Für jedes der drei Materialien (Stroh, Moos bzw. Kies) wird jeweils **1 Ei** vergeben. Dieses bekommt, wessen Nest das größte Gebiet aus zusammenhängenden Feldern dieses Materials aufweist. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl Muscheln innerhalb dieses Gebiets. Herrscht auch hier Gleichstand, wird für dieses Material kein Ei vergeben.
- **Spaltenmehrheiten:** In jeder Spalte wird jeweils **1 Ei** vergeben. Dieses bekommt, wer in dieser Spalte die meisten Objekte von der Art aufweist, die auf dem jeweiligen Auftragsstein aufgedruckt ist. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl Muscheln innerhalb dieser Spalte. Herrscht auch hier Gleichstand, wird für diese Spalte kein Ei vergeben.

**Wichtig!** Hast du genau **1 Objekt** der abgebildeten Art und dein Gegner hat keines, bekommst du sogar **2 Eier** statt **1**.

Zeigt ein Auftragsstein eine weiße Feder oder eine weiße Blume, so werden alle Federn bzw. Blumen in dieser Spalte gezählt (egal welcher Farbe).

• **Wertungsplättchen:** Manch ein Bonusplättchen erlaubt es dir, zusätzliche Eier zu bekommen. Mehr dazu unter „Effekte der Bonusplättchen“ auf Seite 14.

Wer in Summe die meisten Eier bekommen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand entscheidet die Gesamtzahl an Muscheln in euren Nestern. Herrscht auch hier Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Wer das Bonusplättchen „Bunte Muscheln“ im Nest hat (siehe Seite 13), gewinnt das Spiel im Falle eines Gleichstands bei den Eiern.

*Tipp: Wer viele Objekte der geforderten Art in einer Spalte platziert, kann sich dadurch die Mehrheit sichern, erlaubt es seinem Gegner aber, zu errahnen, um welches Objekt es in dieser Spalte geht. Geschickt zu bluffen kann durchaus mal zu mehr Eiern führen.*

## BEISPIEL ZUR SCHLUSSWERTUNG

Simone und Peter decken die Auftragssteine auf und bekommen Eier.

### Größte Gebiete

**Kies:** Das Ei bekommt Simone, da ihr Gebiet aus 8 Feldern und Peters aus nur 5 Feldern besteht.

**Stroh:** Peters Gebiet besteht dank des Bonusmarkers „Zweig“, der zwei Gebiete verbindet, aus insgesamt 6 Feldern. Simones Gebiet umfasst zwar ebenfalls 6 Felder, aber da Peter in seinem Gebiet mehr Muscheln (4 zu 0) vorweisen kann, bekommt er das Ei.

**Moos:** Peters Gebiet umfasst 8 Felder, Simones nur 4. Somit bekommt Peter das Ei.

### Spaltenmehrheiten

**Spalte 1 (Blumen beliebiger Farbe):** Peter bekommt 2 Eier, da er 1 Blume hat und Simone keine.

**Spalte 2 (gelbe Blumen):** Simone bekommt 1 Ei, da sie 4 gelbe Blumen hat und Peter keine.

**Spalte 3 (rote Federn):** Beide haben je 2 rote Federn (Simone hat zwei weiße, die sie als rote zählen kann), aber Peter hat 1 Muschel in dieser Spalte, Simone keine. Also bekommt Peter das Ei.



Simone



Peter



**Spalte 4 (Federn beliebiger Farbe):** Beide haben 4 Federn (Peter hat 3 und den Bonusmarker „Feder“). Obwohl Peter 4 Muscheln in dieser Spalte hat, bekommt Simone das Ei, da sie das Plättchen „Bunte Muscheln“ in dieser Spalte hat, das alle Gleichstände gewinnt.

**Spalte 5 (lila Federn):** Peter bekommt 1 Ei, da er 2 lila Federn hat und Simone keine.

**Spalte 6 (gelbe Federn):** Beide haben 2 gelbe Federn und keiner hat Muscheln in dieser Spalte, also wird für diese Spalte kein Ei vergeben.

### Wertungsplättchen

Simone hat 3 Bonusplättchen ergattert: zwei Nestplättchen, die sie in ihrem Nest verbaut hat, sowie ein Wertungsplättchen, für das sie 1 Ei bekommt, da sie die meisten gelben Objekte in ihrem Nest vorweisen kann (9 zu 7 – die weißen Blumen und Federn zählen hierbei nicht mit).

Auch Peter hat sich 3 Bonusplättchen verdient, darunter ein Wertungsplättchen, das ihm 1 Ei eingebracht hätte, wenn er die meisten Muscheln in seinem Nest vorweisen könnte. Allerdings hat Simone das Plättchen „Bunte Muscheln“ in ihrem Nest liegen und dieses zählt als beliebige Anzahl Muscheln. Daher bekommt Peter kein Ei für sein Wertungsplättchen.

*In Summe hat Peter 6 Eier und Simone nur 4. Daher gewinnt Peter das Spiel!*

## „Größeres Nest“- Variante

Wenn ihr mit dem Spiel bereits vertraut seid, könnt ihr diese Variante ausprobieren, wodurch das Spiel ein wenig anspruchsvoller wird.

Es gelten die üblichen Regeln mit den folgenden Anpassungen.

### SPIELVORBEREITUNG

Am Ende von Schritt 5 **deckt ihr 7 Bonusplättchen auf**, der Rest kommt zurück in die Spielschachtel. Es stehen im gesamten Spiel nur diese 7 Bonusplättchen zur Verfügung. Daher könnt ihr alle Bonusmarker, die nicht auf diesen 7 Plättchen vorkommen, ebenfalls zurück in die Spielschachtel legen.

### GRÖßERES NEST

Der wichtigste Unterschied zum Grundspiel besteht darin, dass euer Nest am Ende eine Fläche von **6×5 Feldern** umfassen wird statt 6×4.

### SPIELABLAUF

Ihr seid wie gewohnt abwechselnd an der Reihe, führt aber jeweils **15 Spielzüge** durch statt 12.

Sobald ihr euren dritten Edelstein in einer Spalte oder einem Gebiet aus zusammenhängenden Feldern desselben Materials ablegt, **wählt ihr eines der noch verfügbaren Bonusplättchen**. Sind alle 7 Bonusplättchen vergeben, könnt ihr keine weiteren mehr erhalten.

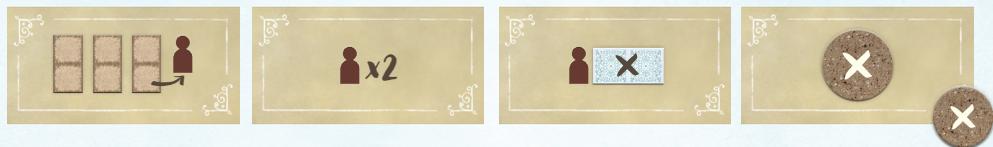
## „Fair Play“- Variante

Diese Variante eignet sich für weniger Erfahrene und solche, die ohne direkte Interaktion spielen wollen.

Es gelten die üblichen Regeln mit den folgenden Anpassungen.

### SPIELVORBEREITUNG

Legt in Schritt 5 die folgenden Bonusplättchen und den entsprechenden Bonusmarker zurück in die Spielschachtel. Diese kommen in dieser Variante nicht zum Einsatz.



Somit spielt ihr mit nur **16 Bonusplättchen** statt 20.

## Effekte der Bonusplättchen

### ZUSÄTZLICHE NESTPLÄTTCHEN

Diese Plättchen nimmst du, nachdem du sie deinem Gegner gezeigt hast, **auf die Hand**. Sie gelten als zusätzliche Nestplättchen und du wirst bis Spielende immer 1 Plättchen mehr auf der Hand haben. Du kannst sie in einem späteren Spielzug als Nestplättchen verbauen.



**Weißer Federn** und **weiße Blumen** zählen bei den Spaltenmehrheiten als Federn bzw. Blumen einer Farbe deiner Wahl.

Der braune Hintergrund (Erde) ist ein viertes Material, das aber nicht in die Gebietswertung eingeht.



Das Nestplättchen „**Bunte Muscheln**“ zählt bei der Schlusswertung in den Spalten sowie beim Moosgebiet als beliebig viele Muscheln, d. h., kommt es in diesen Spalten bzw. diesem Gebiet zu einem Gleichstand, spielen die gegnerischen Muscheln keine Rolle und du gewinnst den Gleichstand. Außerdem gewinnst du damit am Ende das Spiel, wenn ihr gleich viele Eier habt.



## WERTUNGSPLÄTTCHEN

Diese Plättchen legst du **offen** neben dein Nest, wo sie bis zum Spielende liegen bleiben.



Bei der Schlusswertung bekommst du 1 Ei, falls dein Nest insgesamt **mehr Objekte** (also Blumen plus Federn) **der abgebildeten Farbe** aufweist als das gegnerische. Hast du gleich viele oder weniger, bekommst du kein Ei. Dein Gegner kann über dein Wertungsplättchen niemals ein Ei bekommen

*Beachte: Weiße Federn und weiße Blumen zählen hierbei nicht mit.*



Bei der Schlusswertung bekommst du 1 Ei, falls dein Nest insgesamt **mehr Muscheln** aufweist als das gegnerische. Hast du gleich viele oder weniger, bekommst du kein Ei. Dein Gegner kann über dein Wertungsplättchen niemals ein Ei bekommen.

Auch hierbei gilt das Nestplättchen „Bunte Muscheln“ als beliebig viele Muscheln und es gilt, das sein Besitzer **mehr Muscheln** hat.

## SPIONAGEPLÄTTCHEN

Mit diesen Bonusplättchen kannst du Informationen über die für dich verdeckten Auftragssteine erhalten. Lege das Plättchen, nachdem du seinen Effekt durchgeführt hast, zur Erinnerung **neben dein Nest**.



Schau dir 1 Auftragsstein auf der gegnerischen Seite an. Du kannst dir diesen Auftragsstein jederzeit später noch einmal ansehen.



Schau dir die 2 Auftragssteine an, die bei der Spielvorbereitung an den Rand des Spielbereichs gelegt wurden. Achte darauf, dass dein Gegner sie nicht zu Gesicht bekommt. Du kannst sie dir jederzeit später noch einmal ansehen.

## BONUSMARKER

Zu den folgenden 5 Bonusplättchen gehört immer jeweils ein **Bonusmarker** dazu. Lege das Plättchen, nachdem du seinen Effekt durchgeführt hast, zur Erinnerung **neben dein Nest**.



Nimm den Bonusmarker „X“ und lege ihn auf eine Feder oder Blume beliebiger Farbe (einschließlich weiß) in deinem oder dem gegnerischen Nest. Bei der Schlusswertung geht das so abgedeckte Objekt nicht in die Wertung mit ein.



Nimm den entsprechenden Bonusmarker („weiße Blume“ bzw. „weiße Feder“) und lege ihn auf ein Feld eines deiner Plättchen im Nest. Achte darauf, kein aufgedrucktes Objekt auf dem Feld abzudecken. Bei der Schlusswertung zählt der Bonusmarker in der Spalte, in der er liegt, als entsprechendes Objekt einer Farbe deiner Wahl.

Nimm den entsprechenden Bonusmarker („weiße Feder“) und lege ihn auf ein Feld eines deiner Plättchen im Nest. Achte darauf, kein aufgedrucktes Objekt auf dem Feld abzudecken. Bei der Schlusswertung zählt der Bonusmarker in der Spalte, in der er liegt, als entsprechendes Objekt einer Farbe deiner Wahl.



Nimm den Bonusmarker „Muscheln“ und lege ihn auf ein Feld eines deiner Plättchen im Nest. Achte darauf, kein aufgedrucktes Objekt auf dem Feld abzudecken. Bei der Schlusswertung zählt der Bonusmarker wie 2 Muscheln auf diesem Feld, und zwar sowohl bei Gleichständen als auch für das entsprechende Wertungsplättchen.



Nimm den Bonusmarker „Zweig“ und lege ihn auf ein Feld eines deiner Plättchen im Nest, so dass er parallel zur Feldkante liegt (nicht diagonal). Achte darauf, kein aufgedrucktes Objekt auf dem Feld abzudecken. Weisen die zwei Felder an den Enden des Zweigs dasselbe Material auf, so gelten sie fortan als benachbart. Das gilt sowohl für den Erhalt eines Bonusplättchens durch das Platzieren eines dritten Edelsteins in einem Gebiet als auch bei der Gebietswertung am Ende.

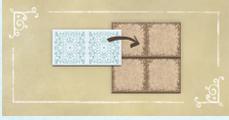


*In diesem Beispiel werden die zwei „Strohgebiete“ miteinander verbunden und umfassen nun insgesamt 5 Felder.*



## INTERAKTIVE BONUSPLÄTTCHEN

Die meisten dieser Bonusplättchen dienen dazu, Einfluss auf deinen Gegner zu nehmen. Lege das Plättchen, nachdem du seinen Effekt durchgeführt hast, zur Erinnerung **neben dein Nest**.



Ziehe ein Nestplättchen vom Stapel und decke damit zwei benachbarte Felder deines Nests ab. (Diese Felder können sich beide auf einem Nestplättchen befinden, müssen es aber nicht.) Die abgedeckten Objekte zählen fortan nicht mehr. Stattdessen gelten die Objekte auf dem soeben platzierten Plättchen.



Wähle ein Nestplättchen aus der Auslage und gib es deinem Gegner. In seinem nächsten Spielzug, der unmittelbar auf deinen folgt, darf er keines aus der Auslage nehmen und muss stattdessen das soeben erhaltene Plättchen platzieren. Hat dein Gegner bereits 12 Spielzüge durchgeführt, hat dieses Bonusplättchen keinen Effekt.



Dein Gegner muss nach dir 2 Spielzüge in Folge durchführen. Hat dein Gegner bereits 11 oder 12 Spielzüge durchgeführt, hat dieses Bonusplättchen keinen Effekt.



Dein Gegner muss ein Plättchen von seiner Hand abwerfen und wird folglich immer 1 Plättchen weniger auf der Hand haben.

## Impressum

**Autor:** Pierpaolo Paoletti  
**Entwicklung:** Simone Luciani  
**Illustrationen:** Irene Laschi  
**Art Director:** Arianna Santini  
**Spielanleitung:** Stefania Niccolini  
**Redaktion:** Giuliano Acquati  
**Layout (DE):** Fiore GmbH  
**Deutsche Fassung:** Game's Up

**Verlag:** Game's Up (Ralph Bienert)  
Westendstr. 1  
85080 Gaimersheim  
**Kontaktadresse für Rückfragen:**  
service@games-up.de

**Vertrieb:** dlp games GmbH  
Eurode-Park 86  
52134 Herzogenrath



**GAME'S UP**  
BOARD GAME HEROES



**dlp games**

Der Autor dankt: Giada, Gon, Nico, Ale, Gian, Ubbi, Rocco, Pigna, Simone, sowie ein paar Francescos und allen, die er vergessen haben mag.