

2-5 játékos részére
12 éves kortól
játékidő 90-120 perc

Tervező: Emanuele Ornella
Grafikus: Frank Czarné

Hermagor

Tartozékok

- játéktábla (rajta: térkép, ártáblázat, piactér)
- 31 lapka (20 árulapka, 4 speciális lapka, 6 akciólapka, a kezdőjátékos lapkája)
- 8 árjelző
- 105 lerakat (fabázisok 5 színben)
- 45 termelőépület (fakorongok 5 színben)
- 5 kereskedő (fabengerek 5 színben)
- 20 vásárló (fabengerek 5 színben)
- vászonzsák
- 120 bankjegy (1-esek, 2-esek, 5-ösök, 10-esek és 20-asok)

Áttekintés

Térkép: Középpont található Hermagor városa (A). A térkép régiókra van osztva (B), a régiók között utakkal (C), melyek a falvakat (D) kötik össze. A falvaknál látható, milyen áru adható el ott. Az utakon látható számok az úthasználat költségét jelzik. Minden régión belül van egy vagy több termelőépület (E), illetve nemességikon (F). A főút (G) különleges út, amely áthalad nyolc falun és magán Hermagoron. Az országot a folyók három hercegségre osztják.

Áruk és termelőépületek: A játékban nyolcféle áru van, és mindegyikhez tartozik egy termelőépület-fajta (ahonnét az áru származik).

sárkánytojás	sárkányvölgy	ereklye	temető

Piactér: A piactéren négyszer öt, vagyis húsz bódé található, ezekre kerülnek majd a lapkák. A bódék rajzainak nincs szerepe a játékban. A bódék között négy vízszintes és három függőleges sorban számok futnak. E számozott mezőkre kerülnek majd a vásárlók.

Ártáblázat: Az ártáblázat három részből áll:

- A termelőépületek része (zöld számok) (I), ahová a régiók kiértékelése után a fakorongok kerülnek.
 - Az árak része (nagy fekete és kis vörös számok) (J), ahol az árjelzők (a nyilakkal) megmutatják, hogy mennyit érnek az adott árufajták (nagy fekete számok), és hogy mennyi pont jár a játék végén a termelőépületekért (kis vörös számok).
 - A nemesség része (H), ahová a régiók kiértékelése után korongok kerülnek.
- A nemességsávot leszámítva minden sorhoz egy áru- illetve termelőépület-fajta tartozik.

Árulapok: Kétféle árulapka van:

- Közös árulapok: Ezek mindegyikén csak egy árufajta rajza látható. Ezenkívül egy nyíl is látható rajtuk, ez engedélyezi az áru árának emelkedését.
- Dupla árulapok: Ezek mindegyikén két árufajta rajza látható. A fentiekén túl minden lapka meg van számozva, 1-től 20-ig; ezekre az új kezdőjátékos meghatározásánál (2. fázis) van szükség.

Más lapkák:

	Kezdőjátékos-lapka: A kezdőjátékos jelölésére szolgál.
--	---

áru	termelőépület	áru	termelőépület
kukorica 	kukoricaföld 	só 	sóbánya
amulett 	látnoksátor 	könyv 	könyvtár
fegyver 	fegyverkovács 	áldás 	templom

térkép

ártáblázat

I	J	5	6	7	8	9	10
5	5	5	6	7	8	9	10
10	10	5	6	7	8	9	10
5	5	5	6	7	8	9	10
5	5	5	6	7	8	9	10
5	5	5	6	7	8	9	10
5	5	5	6	7	8	9	10
5	5	5	6	7	8	9	10
5	5	5	6	7	8	9	10
5	5	5	6	7	8	9	10

- 21 lerakat
- 9 termelőépület
- 4 vásárló, 1 kereskedő

piactér

g
y
a
l
o
g
u
t
a
k

gyalogutak

A forduló

	Akciólapka: Azt jelzi, hogy hány cselekedetre kerül sor a 3. fázisban.
	Áringadozás: A játékos azonnal megnöveli egy tetszőleges áru értékét eggyel. Ezután a lapka visszakerül a zsákba. (speciális lapka)
	Mellékút: A játékos, mikor végrehajthat egy "mozgást és vásárlást", az útiköltségnek csak a felét fizeti ki. A lapka csak egyszer, a 3. fázisban használható, azután visszakerül a zsákba. "Mozgás nélküli vásárlás" során nem használható. (speciális lapka)
	Feketepiac: Amikor egy játékos elad egy falunak árut, a többi játékos az ottani lerakataért nem kap pénzt a bankból. A hatás az egész 3. fázisban hat. (speciális lapka)
	Jó üzlet: A lapkát megszerző játékos azonnal kap 5 pénzt, a lapka pedig visszakerül a zsákba. (speciális lapka)

Előkészületek

- A bankjegyeket érték szerint szét kell válogatni, majd a játéktábla mellé tenni: ez lesz a bank.
- Az árjelzőket úgy kell elhelyezni, hogy minden áru ára 5 legyen; ilyesformán a zöld 1-eseket és 0-sokat eltakarják a nyilak. A nyilak mindig jobbfelé mutatnak.
- A fabázisokat (lerakatok) a játéktábla mellé kell tenni: ez lesz a készlet.
- A játékosok számától függ, mely akciólapkákra van szükség:
 - 2 vagy 3 játékos: 3, 4, 4, 5 és 5
 - 4 játékos: 4, 4, 5 és 5
 - 5 játékos: 3, 4, 5 és 5
 Ezen akciólapkákat meg kell keverni, és képpel lefelé egy oszlopba lerakni.
- Minden játékos választ magának egy színt, és egyik hengerét Hermagor városára rakja (ez lesz az ő kereskedője). Ezután mindenki elveszi saját másik 4 hengerét (a vásárlókat), a korongokat (a termelőépületeket), és mindenki kap 20 pénzt; mindezeket a játékosok lerakják maguk elé az asztalra. A játékosok a játék során bankjegyeiket egymáson tartják, hogy ne lehessen pontosan tudni, kinek mennyi pénze van.
- A német szabály szerint 20 pénz helyett csak 10 az induló mennyiség; ez ugyan nyomdahiba, azonban lehet így is játszani, variánsként (ilyenkor nagyon gondosan kell beosztani a pénzt az első piacolásnál).
- Véletlen segítségével ki kell jelölni egy kezdőjátékost; az illető megkapja a kezdőjátékos lapkáját. (zármaszik).

1. fázis: Vásárlás a piacon

Hétfő reggelente a kastély melletti téren piacot tartanak. Itt gyülekeznek mind a kereskedők, hogy megszerezzék a legjobb árukat a legjobb árakon, és hogy üzleti információkat szerezzenek.

Előkészületek: A zsákból lapkákat kell húzni. 5 játékos esetén mind a 20 bódéra kerül egy-egy lapka; 4 játékos esetén a felső sor üresen marad, 2 vagy 3 játékos esetén a felső és az alsó sor is üresen marad (ilyenkor a piac szélére került utakra nem rakható majd le vásárló). A bódék feltöltését a bal felső sarokban kell kezdeni és a jobb alsóban kell befejezni. Ha egy bódén az előző fordulóból maradt lapka, az marad a helyén, és ide nem kerül újabb lapka.

Ezután fel kell csapni egy akciólapkát: a rajta lévő szám jelzi, hogy a játékosok külön-külön hányszor cselekedhetnek a 3. fázis során, valamint most azonnal mindenki ennyi lerakatát maga elé veszi a készletből.

Irány a piac! Először a kezdőjátékos rakja le egy vásárlóját, majd sorra, az óramutató járása szerint a többiek. A vásárlót vagy egy "gazdátlan" lapkára, vagy egy üres számozott mezőre kell tenni. A lerakásért 2 pénzt kell fizetni, ha a vásárló egy lapkára kerül, vagy annyit, amilyen szám a mezőn látható. Sem lapkán, sem számozott mezőn nem lehet két vagy több henger.

A fázis vége: A fázis akkor ér véget, mikor már mindenki lerakta, illetve lerakhatta saját 4 vásárlóját. Ha ugyanis valakinek le kellene raknia egy vásárlót, passzolhat, ha nem akar, vagy nem tud lerakni - de ekkor végül 4-nél kevesebb vásárlót rak le a fázis során.

2. fázis: Készülődés az utazásra

A kereskedők egy része az úti előkészületekkel bíbelődik, mások viszont még mindig információra vadásznak a piacon.

Piaci információk: Minden játékos megvizsgálja saját, a bódék közötti utakra lerakott vásárlói helyzetét (tehát a lapkára lerakottak nem számítanak). Minden sor és minden oszlop után pénz jár a bankból. Ha egy játékosnak egy sorban/oszlopban egy hengere van, 1 pénzt kap; ha kettő, 3-at; ha három, 6-ot; ha négy, 10-et. Természetesen a kereszteződésekben álló vásárlókért kétszer jár pénz.

Áruszerzés: Sorban meg kell vizsgálni a piacon lévő lapkákat, kezdve a bal felső sarokban és bevégezve a jobb alsóban. Minden lapkát az a játékos szerez meg, akinek a legtöbb vásárlója gyülekezik ezen bódé körül. Egy bódé körül legfeljebb 8 vásárló lehet, ezenkívül még egy vásárló lehet magán a bódén (lapkán) - mind e vásárlók számítanak.

Példa a piaci információkra és az áruszerzésre



Zöld játékos: $1+1=2$ pénz

Kék játékos: $3+1=4$ pénz

Vörös játékos: $1+1+1+10=13$ pénz

10 (A) A zöld játékos szerzi meg, többséggel.

1 (B), (C), (D) A vörös játékos szerzi meg, többséggel.

3 (E) A kék játékos szerzi meg, mert az egyenlőségénél az győz, akinek a bódén van a vásárlója.

(F) A vörös játékos szerzi meg, többséggel.

(G) A kék játékos szerzi meg, mert bár ugyanúgy két vásárlója van, mint a vörösnek, neki csak az egyik van sarokban, míg a vörösnek mindkettő.

(H) Sem a kék, sem a vörös nem szerzi meg a tökéletes egyenlőség miatt, a lapka a piacon marad.

(I) A zöld játékos szerzi meg, többséggel.

(J) Marad a piacon, mert senki sem próbálta meg megszerezni.

(K), (L) A kék játékos szerzi meg, többséggel.

Ha egy bódé körül egy játékosnak van a legtöbb vásárlója (vagyis több vásárlója van ott, mint külön-külön bárki másnak), megszerzi azt a lapkát **(A, B, C, D)**

- Ha egyenlőség van, az egyenlőség az alábbiak szerint dől el:
- ha az egyenlőségben részes játékosok közül az egyiknek a bódén is van vásárlója, ő győz **(E)**;
 - ha az egyenlőségben részes játékosok közül egyiknek sincs a bódén vásárlója, az győz, akinek közülük több vásárlója van a bódé mellett, tehát nem sarkon **(G)**;
 - ha még mindig egyenlőség van, a lapkát nem szerzi meg senki, az marad a piacon **(H)**.

Ha van olyan bódé, amely körül nincs egy vásárló sem (tehát magán a bódén sincs), akkor a lapka marad a piacon **(J)**.

Aki megszerzi egy lapkát, az lerakja azt maga elé olyasképp, hogy a többiek is jól láthassák azt.

Ha a lapka "közönséges" áru, tehát látható rajta egy felfelé mutató nyíl, a lapkát megszerző játékos dönthet úgy, hogy 1-gyel megnöveli az adott árufajta árát. Ha így tesz, az árjelzőt egy mezővel jobbra csúsztatja. A döntést azonnal meg kell hozni a lapka megszerzését követően. **Egy árufajta ára sem emelkedhet 10 fölé, ez a legmagasabb ár.**

A fázis vége: A lapkák megvizsgálása és kiosztása után a fázis véget ér.

Ha van olyan játékos, akinek egy árulapkát sem sikerült szereznie (nem szerzett egyáltalán lapkát, vagy csak speciális lapkákat), az addig húz a zsákból, amíg egy árulapkát nem sikerül húznia; ha speciális lapkát húz, azt visszarakja a zsákba. **Ha "közönséges" árut húz, nem emelheti meg annak az árufajtajának az árát.**

Meg kell nézni, kinél van az az árulapka, amelyen a legkisebb szám látható: ez a játékos eldönti, hogy ki lesz az új kezdőjátékos (**saját magát is választhatja**). Az illető megkapja a kezdőjátékos lapkáját. Az adóhivatalnak variánsánál ez a szabály nem él.

3. fázis: Árusítás a falvakban

A kereskedők faluról falura járnak, portékáikat kínálgatva. Ahol sikerrel járnak, ott a jövőbeni üzlet reményében lerakatokat hoznak létre. Emellett termelőépületeket is igyekeznek építeni a régiókban.

Mozgásra, árusításra, régiók kiértékelésére

- A vörös játékos kereskedőjével (vörös henger) az **A** utakon keresztül **B** faluba utazik; ezért 8 (3+5) pénzt kell a bankba befizetnie.
- **B** faluban, ahol megállt, elad amulettet; ezért 7 pénzt kap a banktól, mert ennyi az



amulett aktuális ára a piacon **(C)**.

- A zöld és a kék játékos kap 1-1 pénzt a bankból, mivel van lerakatuk ebben a faluban.
- A vörös játékos maga elöl lerakja egy lerakatát **(D)** erre a falura. E cselekedet miatt két régió is kiértékeltetik.
- Az egyik a kis régió Hermagor mellett, benne a nemesi zászlóval. Mivel a vörös játékosnak a régiót batároló mindhárom faluban van egy lerakata (Hermagor városa nem számít), a játékos egy korongját **(E)** lerakja a nemességűv 4-es mezőjére; ezért 4 pénzt kap a bankból.
- A másik régióra három termelőépület van nyomtatva: temető, fegyverkovács, kukoricaföld. A vörös játékos nem választhatja a fegyverkovácsot, mivel abban a sorban az árjelző helyzete miatt nincs hely. A két másik

lehetőség közül a temetőt választja, és egy korongját lerakja a megfelelő sor 3-as mezőjére **(F)**; ezért 3 pénzt kap a bankból.



Cselekedetek: Először a kezdőjátékos hajt végre egy cselekedetet, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek. Minden cselekedetnél el kell használni egy lerakatot: vagy fel kell tenni egy falura, vagy vissza kell tenni a készletbe. Aki sorra kerül, az mindig csak egy cselekedetet hajt végre, és a játékos addig követik egymást, amíg minden lerakatot el nem használtak.

A lehetséges cselekedetek:

Mozgás és árusítás: A játékos kereskedőjét átmozgathatja bármelyik faluba, ahol még nincs lerakata. Be kell fizetnie a bankba az utazás költségét, vagyis az igénybe vett utakon látható számok összegét. Ezután a játékos elad egy árut **(A)**. Nem lehet előbb árusítani és utána mozogni.

Árusítás mozgás nélkül: Ha a kereskedő olyan faluban van, ahol még nincs saját lerakata, eladhat ott egy árut, de ha elad, akkor már nem mehet innét el.

Mozgás árusítás nélkül: A játékos kereskedőjét átmozgathatja bármelyik faluba, ahol még nincs lerakata. Be kell fizetnie a bankba az utazás költségének felét (lefelé kerekítve). Ezután a játékos nem árusít semmit, viszont egy lerakatát maga elöl visszarakja a készletbe. Mivel nem árusít, sem nem rak le lerakatot, nem kapnak pénzt azok a játékosok, akiknek már van itt lerakatuk.

Passz: A játékos nem mozog kereskedőjével, és nem is árusít. Ilyenkor is vissza kell raknia maga elöl a készletbe egy lerakatát.

A kereskedő mozgása során bármelyik falun áthaladhat, és áthaladhat magán Hermagoron is. Áthaladhat olyan falun, ahol már van lerakata, de nem állhat meg ilyen faluban. Több kereskedő is befejezheti mozgását ugyanazon faluban. **Természetesen nem kötelező megállni az első faluban, ahol a játékosnak nincs lerakata; mindenki tetszése szerint mozog az utakon, csak győzze pénzzel...**

Árusítás után semmi módon nem lehet mozogni.

Árusítás: A játékos akkor árusíthat, ha van előtte (közönséges vagy dupla) árulapka. Minden faluban csak egyféle áru adható el - hogy milyen, az rá van nyomtatva a térképre. Az eladáshoz az alábbi feltételeknek kell t eljesülniük:

- A kereskedőnek faluban kell lennie (Hermagorban nem lehet eladni).
- A kereskedőnek ebben a faluban nem lehet lerakata. Az nem probléma, ha más játékosoknak van már itt lerakatuk.
- A játékos előtt olyan árulapkának kell lennie, mint a faluhoz nyomtatott áru. Árusításkor a játékos nem dobja el az árulapkát, így egy fázis során akár több faluban is árusíthatja ugyanazon árufajtaját.
- Egy játékos egy faluban csak egyszer adhat el, és akkor is csak egyszer.

Termelőépületek: Ha a játékos lerakta egy lerakatát, utána meg kell néznie, hogy körbevett-e egy régiót. Ehhez az kell, hogy a régiót határoló minden faluban legyen egy lerakata.

Ha ezt elérte, a játékos fogja egy termelőépületét (korongját), és lerakja azt az ártáblázat termelőépület-részére, egy üres mezőre (a mezők értéke: 5, 3, 1, 0). Csak olyan sorra rakhatja le korongját, amelyhez tartozó termelőépület található az adott régióban. Ha a régióban több termelőépület is van, a játékos dönti el, melyik sorra rakja le korongját.

A korong mindig a legértékesebb üres mezőre kerül (tehát balról jobbra). Ezután a játékos azon nyomban annyi pénzt kap a bankból, amennyi a mező értéke.

Ha az árjelző eltakarja az adott sor 1-es és/vagy 0-as mezőjét, oda nem rakható le korong (ha a játékos máshová nem tudja lerakni korongját, akkor elvesz a lehetősége korong lerakására).

Ha valakinek már nincs korongja, akkor nem tud újabb termelőépületet lerakni.

Ha egy régióban több termelőépület van, a játékos csak egy korongját rakja le, de ő dönti el, hogy melyik sorra rakja a lehetséges sorok közül.

Termelőépület lerakása **nem** kötelező!

Nemesség: Ha a játékos olyan régiót vesz körbe, ahol nemesi zászló van, egy korongját lerakja a nemességsávrá, a legértékesebb üres mezőre (tehát balról jobbra). Ezután a játékos azon nyomban annyi pénzt kap a bankból, amennyi a mező értéke. (A nemességsáv könnyen betelik - 5 játékos esetén szinte biztosan. Ha már nincs rajta üres hely, akkor a továbbiakban nem rakhatók le rá korongok; emiatt érdemes lehet megszerezni az utolsó fordulóban a kezdőjátékos-ságot.)

Hermagor városában senki sem árusíthat, ez a kereskedők anyavárosa. Így a Hermagor melletti kis régiók körbevételéhez csupán a megfelelő három faluba kell lerakatot tenni - Hermagorban nem lehet lerakat.

A fázis vége: Ha már senki előtt nincs lerakat, vagyis senki sem tud cselekedni, a fázis véget ér.

Ekkor mindenki visszarakja megszerzett lapkáját a zsákba, és a zsákot jól meg kell rázni. Ha még van lapka az akcióoszlopban, új forduló kezdődik. A kereskedők nem térnek vissza Hermagorba, hanem ahol most befejezték mozgásukat, onnét indulnak majd a következő 3. fázisban.

A játék vége

A játék véget ér a 4. fázissal, ha a következő 1. fázisban már nem lehetne újabb akciólapkát felcsapni az akcióoszlopból. Ekkor mindenki kiszámolja végső bevételét, majd meg kell nézni, kinek van a

legtöbb pénze: ő győzött. Egyenlőség esetén az érintettek közül az a győztes, akinek több korongja van az ártáblázaton; ha ez is egyenlő, az számít, hogy melyiküknek van legelőrébb (legközelebb a jobb szélhez) korongja a nemességsávon.

Végső bevétel

Termelőépületek: A termelőépület annyit ér, amilyen kis vörös számra mutat az adott árjelző (0, 1, 3, 6, 8 vagy 9). Mindenki, akinek van legalább egy termelőépülete az adott sorban, megkapja ezt az összeget. Az is csak egyszer kapja meg ezt az összeget, akinek két vagy több termelőépülete van ugyanabban a sorban.

Lerakatok: Az országot a folyók három hercegségre osztják. Mindenki megnézi, hogy neki hány lerakata van az egyes hercegségekben, majd a legkisebb számot megszorozza hárommal (5 játékos esetén négygyel): ennyi pénzt kap a bankból.

Példa: A vörös játékosnak az egyik hercegségben 9, a másikban 5, a harmadikban csak 2 lerakata van. A három szám közül a legkisebb a 2, ezt szorozza meg hárommal (minthogy négyen játszanak), vagyis 6 pénzt kap.

Főút: Az a játékos, akinek a legtöbb lerakata van a főút mentén, 5 pénzt kap. Egyenlőség esetén az érintettek mind megkapják ezt az összeget. Az a játékos, akinek a legkevesebb lerakata van a főút mentén, veszít 5 pénzt. Egyenlőség esetén az érintettek mind elvesztik ezt az összeget. A többiek nem kapnak és nem veszítenek pénzt.

Példa: A főút mentén a vörös és a kék játékosnak 6-6 lerakata van, a sárgának 4, a zöldnek és a fehérnek 3-3. A vörös és a kék játékos 5-5 pénzt kap, a zöld és a fehér 5-5 pénzt veszít; a fehér játékos nem kap és nem veszít pénzt.

Példa: A főút mentén a vörös és a kék játékosnak 6-6 lerakata van, a sárgának, a zöldnek és a fehérnek 3-3. A vörös és a kék játékos 5-5 pénzt kap, a sárga, a zöld és a fehér 5-5 pénzt veszít.

Példa a végső bevételre

	3	1	0	5		8	9	10		
	3		5	6	7	8	9	10		
			5	6	7		10			
		1	0		7	8	9	10		
			0	5	6		9	10		
		1	0	5		8	9	10		
	3	1	0	5	6		9	10		
	5	3	1	0		7	8	9	10	

vörös	kék	sárga	zöld	
6				
		0		
9	9		9	
3		3		
		8	8	
6			6	
	8			
24	17	11	23	összesen

2 játékos

A játékosok választanak egy harmadik szint, ezt közösen fogják irányítani. Mindkét játékos maga elé vesz 2 vásárlót ebből a színből. Minden fordulóban minden játékos 2 lerakatot kap e harmadik színből.

Az ártáblázat termelőépület-részén csak az 5-ös és az 1-es mezők használhatók.

Az **1. fázisban** saját vásárló lerakása előtt vagy után lerakható egy "közös" vásárló is; a "közös" vásárló lerakásáért nem kell fizetni.

Ha a **2. fázisban** a "közös" vásárló szerez meg egy lapkát, a lapka visszakerül a zsákba. Ha ez a lapka közönséges árulapka, az árufajta ára megnő eggyel.

A **3. fázisban** saját cselekedet előtt vagy után lerakható egy "közös" lerakat. Ez olyan falura rakható le, amelynek árufajtájával a játékos rendelkezik - ellenben nem szükséges, hogy kereskedője e faluban legyen. A lerakott "közös" lerakatért nem jár bevétel.

Ha a "közös" lerakatok körbevesznek egy régiót, egy ilyen színű korong kerül az ártáblázatra. Ha lehet választani, hogy melyik sorra kerüljön, az a játékos választ, aki épp soron van.

Ha valaki olyan faluban ad el, ahol az ellenfélnek is van lerakata, meg "közös" lerakat is van, az ellenfél nem 1, hanem 2 pénzt kap a bankból.

Variáns: Az adóisztviseelő

Nem a 2. fázisban dől el az új kezdőjátékos kiléte, hanem az 1. fázisban, a piac feltöltése után.

Először az aktuális kezdőjátékos passzol, vagy mutatja meg, mennyi pénze van, majd sorra, az óramutató járása szerint a többiek. Miután mindenkinek megvolt a lehetősége, az a játékos jelöli ki az új kezdőjátékost, aki a legkevesebb pénzt mutatta fel.

Ha mindenki passzol, az aktuális kezdőjátékos jelöli ki az új kezdőjátékost.

Variáns: 6-os akciólapka

A 6-os akciólapkát akkor használjátok, ha hosszabb játékot szeretnétek; ekkor egy másik (például egy 4-es) akciólapkát cseréljétek ki erre az akciólapkára.

2 vagy 3 játékos esetén az öt akciólapka (3, 4, 5, 5, 5) összesen 21 lerakatot feltételez; ha az egyiket 6-osra cseréletek, akkor 22 lerakatra lenne szükségetek (amennyiben minden esetben leraktok egyet-egyet a játéktáblára, sosem mozogtok eladás nélkül). Ilyenkor a szabály úgy szól, hogy akinek már nincs lerakata, az nem adhat el.

Copyright by Mind the Move 2006

(is a trade of Faeries Tree)

info@mindthemove.com

www.mindthemove.com

Rio Grande Games

riogames@aol.com

www.riograndegames.com

Stefano Rampazzo, Ignazio De Guglielmi, Massimiliano Zattera, Barbara Pivetta, Massimo Biasotto, Francesco Pomponi, Vincenzo Colacino, Marco Lorenzi, Archie, Lucio Pierobon, Cinzia Bedendo, Giorgio Tiballo, Paolo Giunti, Matteo Barnabé, Riccardo, Giulio, Stefano, Jay Tummelson és az USA-beli tesztelők, Andrea "Liga" Ligabue és a TreEmme klub, Derek és Brenda Carver, George Crawshaw, Stephen Newell, John Ransome, Marian Kooy, Albert Gho, Arno Quispel, Bert Doedens, Donata Bossema, Marlies de Vries-Doedens, Jonny de Vries.

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)