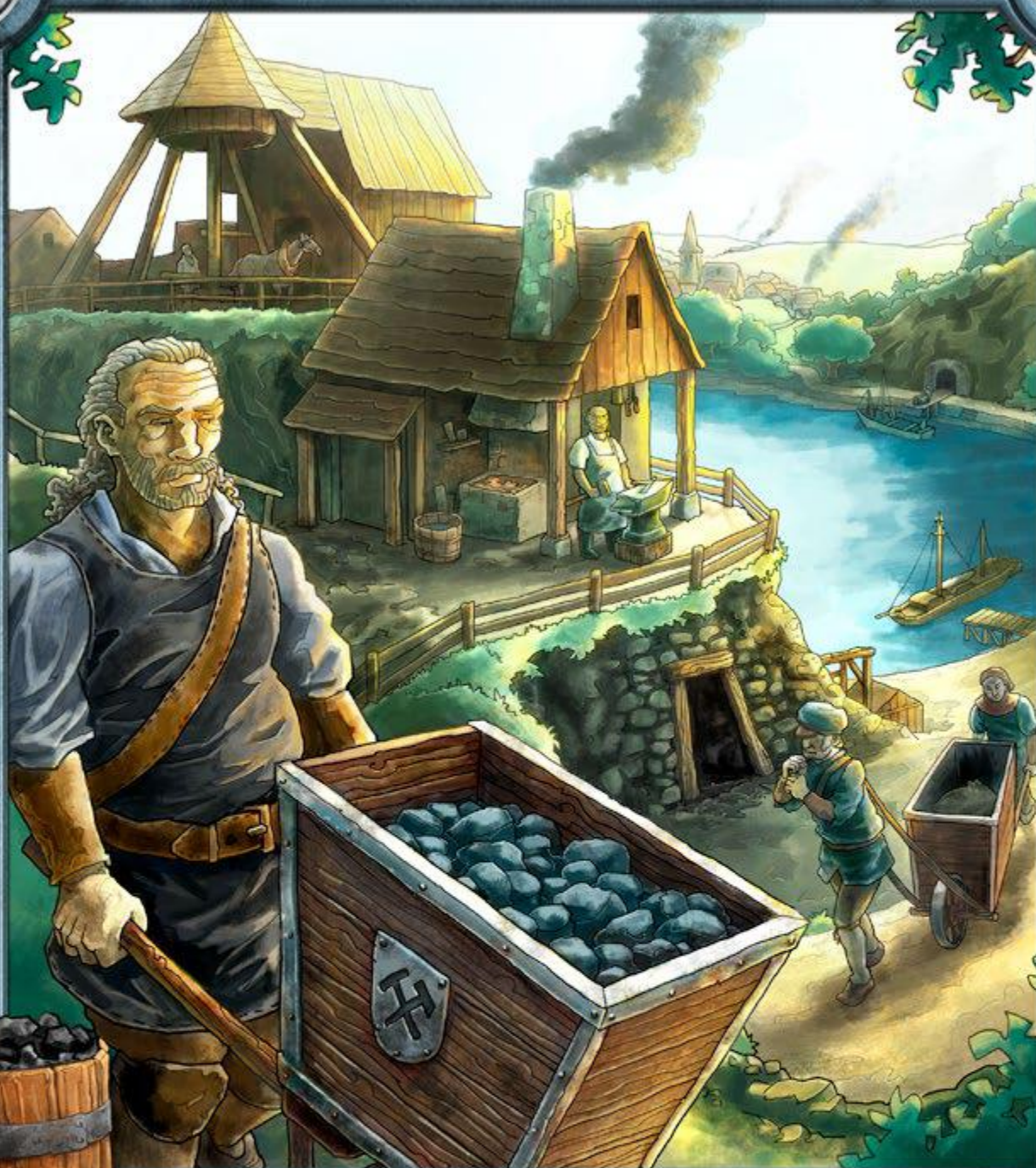




Thomas Spitzer
HASPELKNECHT
THE RUHR VALLEY

Artwork Johannes Sich



Haspelnacht = The Ruhr Valley

Вступление

Haspelnacht - The Ruhr Valley – это дополнение к настольной игре **Haspelnacht: The Story of Early Coal Mining**. Для его использования Вам потребуется базовая игра.

Для жителей Рурской долины угодобыча стала основным делом, приносящим доход, особенно для поселений Виттен и Хаттинген. Индустриализация медленно проникала в этот регион. Тоннели прокладывали все глубже и глубже, что стало возможным, когда стали использовать железо. Каналы строились для отвода грунтовых вод. Значительная доля населения долины зарабатывала себе на жизнь исключительно угодобычей и составной «черного золота» торговцами и первыми урочными бардами, рогающими по реке, которая и дала имя этой долине и всей области – Рур.

Это дополнение предлагает новые задачи для **Haspelnacht**.
Для игроков приготовлены 2 новых модуля и 13 новых тайлов развития.

Рурская долина (юго-восток) – область Германии между Виттеном, Шпрокхёфелем, Хаттингеном и Бохумом, где и возникла угодобыча.



Обзор дополнения

Haspelnacht - The Ruhr Valley включает в себя 2 модуля и 13 новых тайлов развития.

Каждый модуль можно добавить в игру как по отдельности, так и использовать их вместе. Мы рекомендуем начать знакомство с модулями по отдельности, один за другим. Только потом попробуйте объединить их. В конце концов Вы можете использовать оба модуля, добавив к ним 13 тайлов развития.

13 Новых Тайлов Развития – страница 4

Можете добавить эти тайлы развития к тайлам из базовой игры. Это не влияет на продолжительность игры. Но мы не рекомендуем использовать сразу все новые тайлы.

Модуль 1 – Черные тайлы развития – страница 7

Поле развития расширяется до 5-го уровня развития нового цвета. Это не влияет на продолжительность игры.

Модуль 2 – Железо – страница 9

Игрокам требуются железные опоры для их Увеличенных Тоннелей, и после 3 раундов разыгрывает дополнительный, 4-й, раунд. Это увеличивает продолжительность игры примерно на 45 минут при игре вчетвером (на 15 минут при игре вдвоем и на 30 минут при игре втроем).

Дополнение The Ruhr Valley содержит следующие компоненты:

- 21 тайл развития
- 26 различных маркеров
- 4 тайла Мастерская
- 1 вспомогательный тайл для 5-го уровня
- 1 тайл Благодарения
- 1 тайл оплаты зимой
- 1 увеличенный трек года для игры в 4 раунда
- 4 тайла Жена Фермера (двусторонние)
- 4 наклейки Увеличенного Тоннеля (двусторонние)
- 4 маркера Водного канала
- 4 жетона Победных очков
- 20 серых железных опор (деревянные)
- Этот буклет правил

13 новых тайлов развития (уровни 1-4)

Эти 13 новых тайлов развития можно использовать в любом сочетании по Вашему желанию, объединив их с тайлами уровней 1-4 из базовой игры. Более того, их можно использовать также с любым модулем этого дополнения. Каждый тайл следует класть на уровень, совпадающий с ним по цвету.

Примечание: Эти 13 тайлов развития отмечены иконкой, чтобы Вы могли легко отличить их от тайлов базовой игры.



16 – Плетеная корзина

Игрок сразу получает соответствующий маркер действия. Он может использовать его один раз в других фазах действий – игрок может разместить любое количество разноцветных дисков действий на одного рабочего, чтобы получить разные ресурсы. После использования маркер действия возвращается в общий запас.

Примечание: Бонус синергии не работает при использовании этого маркера.

17 – Кирка и Лопата

Игрок немедленно получает 1 кубик угля и 1 Талер из общего запаса. Но игрок должен добавить 1 фишку грунтовых вод в свою текущую зону добычи.

Рекомендуем заменить тайл Коромысло (11) из базовой игры на тайл Кирка и Лопата.

18 - Водоканал

Игрок получает маркер Водоканала и кладет его рядом со своим планшетом. Теперь, убирая жетоны грунтовой воды из шурфа и/или тоннеля, он кладет их на этот маркер. Когда на нем будет 3 жетона, игрок возвращает их в общий запас и получает 1 победное очко. Этот маркер остается у игрока до конца игры.

Если игрок занял тайл развития Ведро (21) из базовой игры, то, получая 1 жетон грунтовой воды весной и осенью в фазу грунтовых вод, он кладет его на этот маркер.

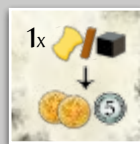
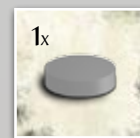
19 - Жена Фермера

Игрок немедленно получает дополнительный тайл «Жена Фермера». Теперь у него есть дополнительная зона, где он может размещать свои диски действий в фазу планирования. Игрок кладет тайл «Жена Фермера» на свой планшет ниже фермера стороной с 1 черным диском вверх. Чтобы активировать «Жену Фермера», игрок должен на этом тайле разместить 1 черный диск. Жена фермера может добыть 1 кубик угля, поднять 1 уголь на поверхность или убрать до 2 жетонов грунтовой воды (из шурфа или из тоннеля)*

Если игрок занял тайл развития Лестница (23) из базовой игры или займет его позднее, то он может перевернуть тайл «Жена Фермера». Размещая желтый диск на Жену Фермера игрок производит 1 еду из общего запаса.

***Напоминаем о правиле из базовой игры:**

Иконки грунтовой воды на Фермере и его Помощнике относятся к воде **только в шурфе!**



26 - Дом

Игрок немедленно получает соответствующий маркер действия. Он может использовать его один раз в одну из следующих фаз действий. Этот маркер используется только для получения новых тайлов развития. Маркер заменяет 2 любых диска. После этого маркер возвращается в общий запас.

27 - Бечевая Лошадь

При подсчете ценности своих дисков действий для определения порядка хода игрок может выбрать, из какой ячейки тележки – 1 или 2 – подсчитать свои диски.

28 - Коробейник

Положите **1 дерево** на этот тайл при подготовке к игре. Первый игрок, занявший этот тайл, получает дерево и еще 1 любой ресурс (это также может быть дерево) из общего запаса. Кроме того, игрок получает маркер действия. В обмен он должен положить **1 ресурс со своей фермы, который отличается от тех, что он сам взял с этого тайла**. Другие игроки, занимающие этот тайл, должны положить 1 ресурс со своей фермы на Коробейника, но не такой же, что взяли.

При игре с Модулем 2 – Железо Вы также можете брать или класть обратно железо. Маркер действия можно использовать 1 раз в одну из следующих фаз действий. Он считается как диск любого цвета по выбору игрока. После использования верните маркер в общий запас.

Пример: Первый игрок забирает дерево с тайла развития и 1 еду из общего запаса. Взамен он кладет на Коробейника 1 уголь. Другой игрок берет этот ресурс (уголь) и кладет обратно, например, 1 дерево. А также из общего запаса взять 1 еду, 1 уголь или 1 железо (Модуль 2). Ресурс, который Вы берете из общего запаса, всегда должен отличаться от того, что Вы положили на Коробейника!

29 - Благодарение

Игрок немедленно получает 1 еду. Во время фазы осенней грунтовой воды этот игрок может дать 1 еду любому игроку, который еще не занял этот тайл развития. За это игрок получает 3 победных очка и сам решает, получить жетон воды или нет. Если все игроки уже заняли этот тайл, то игрок может заплатить 1 еду в общий запас (если хочет).

Накройте ячейку фазы осенней грунтовой воды на колесе года тайлом Благодарения.

36 - Фермерский рынок

Для Фермерского рынка Вам потребуется 3 диска разных цветов. **Важно:** Это значит, что у Вас должен быть как минимум 1 маркер как замена одного диска действий. Игрок немедленно получает соответствующий маркер действий. Его можно использовать 1 раз в одну из следующих фаз действий. На маркере указана бартерная сделка: если игрок отдаст 1 еду, 1 дерево и 1 уголь в общий запас, то получит 2 талера и 5 победных очков. После использования маркер действия верните в общий запас.

Важно! Если тайл Фермерского рынка присутствует в игре, то Вы должны также взять как минимум 1 из следующих тайлов: Тачка (22), Лестница (23) или Молот и Кирка (33) – из базовой игры и/или Коробейник (28) – из этого расширения!

37 - Деревеская церковь в Штипеле

Эта тысячелетняя церковь предлагает 2 варианта:

а) Игрок отдает 1 уголь со своей фермы любому другому игроку. В качестве компенсации игрок получает 3 из 4 указанных ресурсов из общего запаса;

или б) игрок отдает 1 уголь из той области планшета, где он проводит разработку любому другому игроку (для этой цели уголь не требуется добывать и/или поднимать на поверхность). В качестве компенсации игрок получает 2 из 4 указанных ресурсов из общего запаса.

В обоих случаях если игрок решает взять Талер, он также должен взять 1 жетон воды и положить его в текущую зону добычи угля.

38 - Водяная мельница

а а̀ ù Äýðöýäýòò ù ùòäö Äýü÷ ùäö þñ ýòÇùú äöþþöüç Äý 2 ùÄòùññ ÄöüÐ þñ ùòäýùñ Äüöóñ þñÄäñöý. ÖýðÇÇñ Ðäýöý ÄöüÐ Äý ÇýòÄ ùòäÇ äñú÷ ò ÄäýÇýðùä Äüöóñ þñÄäñöý. Ûòäýù, øñþÐö ç ùú Ðäýä äñúú äñöóùäùð, öýü÷ òþ Äýü÷ ùäç 1 öðäöóý Äý Äöýöú äöäýÇ þñ ùäñúþð'ä' üöóÄð' ÄÄÄäÄð' öðäöóðþð'ä' ýÄýäÄ, ñ øñäöý øñòùäñöä 2 ùÄòùññ ÄöüÐ ÄÄäñöñ ýä äýöý öðäöóñ. à ýÄüö Ðäýöý ùòäýù öýü÷ òþ Äýü÷ ùäç 1 ùø ÐäùÇ ùÄòùýö þñ äöäýÄ üð'öýöý öäÄöýöý ùòäýùñ, ñ 2-ú Ç þñ Äöýð' äöäýÄ. Ûäýýö äýöý, ùòäýù ÄýüÄÇñöä 1 äñüöä ù 1 öðÄ ùø ýðÇöðý øñÄñÄñ ùüú 1 äñüöä ù ýý÷ öä öðäþÄäç 1 öýüöýöÄð' äñÄÄùÄùÄ.

ä äù ýðÇñþò: ä äù ùòäö Ä ÝýðÄüöý 2 ùòäýùú ýýðÄä üññÄäç ÷ öüöøý öýöÄäý öðäöóñ (î äù öóñ ýñäöäùññ ýýðÄä öÇäç Äöäöýö çñþÇ þñ Ðäýý äñúüö)

46 - Карьерная тачка

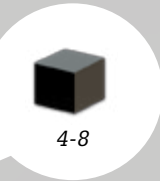
äöÄöäç ùòäýù ùòþýäùäÄöä **ýðÇÇþÄð'** ÄüñäÄ ööýäðþäöÄ øùýýú. **ÖýöÄäý Ðäýöý** ýþ äöÄöäç ö ÐäÄ äñøÄ öýü÷ òþ øñÄüñäùäç äýöþý 1 Äöýüç, 1 öðäöóý ù 1 öðÄ. Þý ùòäýù öÄö äñöþý öýü÷ òþ öøÐäç 1 öýüöýöÄð' äñÄÄùÄùÄ øñ ùñ÷ öÇú äýöñä, ùýäýäÇú ýþ þö ýý÷ öä ýäöñäç. Ó üýþçö ùòäÇ öýüöýöÇö äñÄÄùÄùú ýäþùýñð'ä ÄýðöðþÇö ýÇüù. В Äüñäñ ÐöüÐöäÄÐ ýðÐøñäöüçþý; ùòäýù þö ýý÷ öä ýäñøñäçÄÐ ýä öÇÄüñäÇ ù ÄäýÄäý ÄýüÄÇùäç öýüöýöÇö äñÄÄùÄùú.

ÖÄùù ö ùòäö ýðþýöäöýöþþý é Äüç ä ööüÄ ù ÝñüÇú äöýüçþÇú äÄöþñù (45) (ùø öñøýöýú ùòäÇ), ýÇ äöüýýöþðöý öÇüý÷ ù ä ç ýðñ Ðä ùÇ ä ñúññ ùñú ýý÷ þý öñüç ç ö öäÄö ýä öäÄöñ.

47 - Золотая шахта

Ûòäýù þöýöðüöþþý ÄýüÄÇñöä 1 äñüöä ùø ýðÇöðý øñÄñÄñ. Öýüöö äýöý, ùòäýù ÄýüÄÇñöä 1 öýÄýüþùäöüçþýö Äýðöðþýö ýÇüý øñ ùñ÷ öýö ÄýüÄÇöþùö äñúññ äñöóùäùð ö öÄöÄÇöý Ääù ÄÄüýöùù, Çäý ýþ ÄýüÄÇñöä ùñú ýùþùýÄý 1 ýÇüý øñ Ðäý Ääùýðäöäöþùö (ÄýöññÄþý öÄÄýýýðñäöüçþÇý äñúññý)

Пример: 1-й игрок, занявший тайл развития первого ряда, получает 1 дополнительное победное очко, если у него уже есть Карьерная тачка. Все другие игроки, занявшие этот же тайл развития первого ряда, не получают победные очки, а значит, они не получают и дополнительного победного очка, даже если у них есть Карьерная тачка.



Модуль 1 – Черные тайлы развития

Подготовка к игре:

Сначала следуйте подготовке к базовой игре. Затем добавьте следующие новые компоненты:

3-5 Черных тайлов развития (=количество игроков +1)



Вспомогательный тайл для 5-го уровня



6 маркеров для финального подсчета



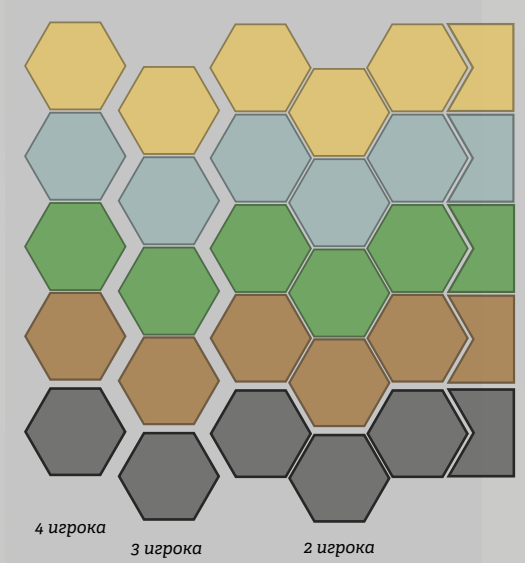
По 1 маркеру победных очков на игрока



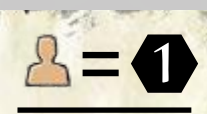
Если в игре меньше 4 человек, игроки могут решить, какие именно тайлы развития использовать. Черные тайлы развития размещаются в случайном порядке в нижнем ряду (5-й ряд сверху) поля развития. Лишние черные тайлы верните в коробку. Вне зависимости от номеров черных тайлов развития в игре используется все 6 маркеров для финального подсчета.

Вспомогательный тайл для черных тайлов развития положите справа от них чуть ниже коричневого вспомогательного тайла.

Примечание: 5 тайлов этого модуля отмечены иконкой в левой части тайла



4 игрока 3 игрока 2 игрока



Особое правило:

В отличие от тайлов развития других цветов игроки могут получить только 1 черный тайл развития. Также черный тайл развития не доступен игроку, если на тайле уже есть диск другого игрока.

Теперь игроки отмечают количество своих победных очков, используя маркеры победных очков. Это значит, что в распоряжении игроков 10 деревянных дисков, которые они могут использовать для получения тайлов развития.

Победные очки за черные тайлы развития:

Первый игрок, занявший черный тайл развития, немедленно получает 5 победных очков; 2-й игрок – 4 очка; 3-й – 3 очка и 4-й получает 2 победных очка.

Немедленные эффекты и бонусные маркеры для финального подсчета за черные тайлы:

Дополнительно каждый игрок, занявший черный тайл развития, **сразу** получает 1 из 2 указанных на тайле наград (разовый эффект). Также игрок выбирает 1 из доступных бонусных маркеров для финального подсчета и кладет его перед собой лицом вниз.

Немедленные одноразовые эффекты черных тайлов развития



51 – Баржа с углем:

Игрок получает 1 талер из общего запаса и может убрать 1 жетон грунтовой воды **ИЛИ** игрок получает 1 еду из общего запаса и может вернуть 1 долговую расписку в общий запас (если они у него есть).



52 – Маркшейдер:

Игрок получает 1 талер из общего запаса и может убрать 1 жетон грунтовой воды **ИЛИ** игрок берет 1 любой маркер, относящийся к одному из тайлов развития **из базовой игры**, но при условии, что этот тайл уже был занят как минимум 1 игроком.



53 – Новый Тоннель:

Игрок получает 3 кубика угля из общего запаса и кладет их на свою ферму и может убрать 1 жетон грунтовой воды **ИЛИ** игрок может убрать до 5 жетонов грунтовой воды.



54 – Конноприводная мельница:

Игрок получает 2 еды из общего запаса **ИЛИ** игрок может убрать до 5 жетонов грунтовой воды.



55 – Тропа в шахту:

Игрок может вернуть 1 долговую расписку в общий запас и убрать 1 жетон грунтовой воды **ИЛИ** игрок берет 1 любой маркер, относящийся к одному из тайлов развития **из базовой игры**, но при условии, что этот тайл уже был занят как минимум 1 игроком.

Бонусные маркеры для финального подсчета очков:



При подсчете бонуса за здания игрок добавляет 1 здание; теперь у игроков может быть максимум 5 зданий (вместо 4). Игрок также получает 1 победное очко за каждый полностью выработанный участок с символом «Тачка» (**дополнительно** к победным очкам, которые игрок получает, если он занял тайл развития «Тачка» (22) из базовой игры).



Игрок получает победные очки, в количестве равном половине его дисков на тайлах развития (округляя вниз). (Пример: У игрока 6 тайлов развития, он получает 3 победных очка).



Игрок получает 1 победное очко за каждый полностью выработанный участок с символом «Масляная Лампа» (**дополнительно** к победным очкам, которые игрок получает, если он занял тайл развития «Масляная Лампа» (32) из базовой игры). Кроме того, он получает 1 победное очко.



Игрок возвращает 1 долговую расписку в общий запас перед ее использованием, а также получает 1 талер для подсчета очков за наличные деньги.



Игрок возвращает 2 долговые расписки в общий запас перед их использованием, а также игнорирует оставшиеся жетоны грунтовой воды во время финального подсчета.



При подсчете бонуса за здания игрок добавляет 1 здание; теперь у игроков может быть максимум 5 зданий (вместо 4). Игрок также получает 1 победное очко за каждый полностью выработанный участок с символом «Вагонетка» (**дополнительно** к победным очкам, которые игрок получает, если он занял тайл развития «Вагонетка» (42) из базовой игры).

При использовании этого модуля игроки теперь могут получить победные очки за 5 зданий, а не за 4: **5 иконок зданий = 15 победных очков**



Увеличенный бонус зданий:

- 1 иконка здания = 1 победное очко
- 2 иконки здания = 3 победных очка
- 3 иконки здания = 6 победных очков
- 4 иконки здания = 10 победных очков
- 5 иконок здания = 15 победных очков

Модуль 2 = Железо

Подготовка к игре:

Сначала следуйте подготовке к базовой игре. Затем добавьте следующие новые компоненты:

По 1 маркеру победных очков на игрока



1 увеличенный трек года для игры в 4 раунда



1 тайл оплаты зимой



20 серых железных опор (деревянные)



4 тайла Мастерская



По 1 накладке Увеличенного Тоннеля на игрока (двусторонние, игрок сам выбирает сторону А или В)



По желанию: Новые особые тайлы развития и соответствующие им маркеры: Разносчик; Деревенская Кузница; Заброшенная Ферма.



Подготовка к игре (продолжение):

Использование 3 новых особых тайлов развития не обязательно, но мы рекомендуем их включить в игру. Но при игре вдвоем возьмите только 1 из них.

Накройте трек года на центральном круге года накладкой с увеличенным треком года для игры в 4 раунда.

Каждый игрок кладет Увеличенный Тоннель на свой планшет, оставляя видимыми только первые 2 секции тоннеля на своем планшете.

Примечание: При игре вчетвером кубиков угля будет не хватать. Заполните тоннель кубиками угля только после того, как Вы его уберете из шурфа.



1 увеличенный трек года для игры в 4 раунда



Накладка Увеличенного Тоннеля на планшете игрока

Формируя поле развития, убедитесь, что Вы используете достаточно тайлов развития, которые принесут как минимум 4 Талера для оплаты аренды дворянству.

Теперь игроки отмечают количество своих победных очков, используя маркеры победных очков. Это значит, что в распоряжении игроков **10 деревянных дисков**, которые они могут использовать для получения **тайлов развития**.

Положите тайл зимней оплаты на центральное поле, накрыв сектор зимней оплаты.

Возьмите столько тайлов Мастерских, сколько участников в игре.

Добавьте 20 (деревянных) железных опор в общий запас к еде, дереву, талерам и различным маркерам.

Процесс игры

Игра проходит по правилам базовой игры с учетом следующих изменений:

В игре 4 раунда (вместо 3), поэтому каждый игрок выполнит в сумме 12 фаз действий (вместо 9). Финальный подсчет очков проводится после 4-го раунда. Использованные в тоннеле железные опоры добавляют победные очки.

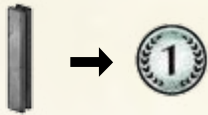
Новые компоненты:

Тайл оплаты зимой 4-го года требует от каждого игрока оплатить дворянству 1 еду, 1 талер и 1 железо.

Оплата обязательна, если у игрока есть требуемые ресурсы. Игрок не может специально отказаться от оплаты и вместо этого взять долговую расписку. Игрок должен взять 1 долговую расписку за каждый товар, который он не может отдать. В конце игры долговые расписки отнимут победные очки.

При использовании Мастерской* и новых особых тайлов развития игрок может производить железо. Железо служит для тех же целей, что и дерево, но может быть использовано только как опора в тоннеле. Железо **нельзя использовать в шурфе**.

Каждая **железная опора**, закрепленная в тоннеле, принесет игроку **1 победное очко** при финальном подсчете при условии, что участок справа от опоры **полностью выработан**.



* Положите тайл **Мастерской** в верхнем правом углу Вашего планшета сразу под ячейками тележек для дисков действий. Разместите так, чтобы он совпадал с местностью. Полностью очистив шурф, игрок получает доступ к своему тайлу Мастерской дополнительно к его тайлу «Шахтер и Лебедчик (Coal Miner and Haspelknecht)» В Фазе Планирования игрок может разместить только 1 желтый диск на свою Мастерскую, чтобы произвести 1 железо. В Фазу хранения зимой игрок может сохранить 1 железо в своей Мастерской, получив при этом 1 победное очко.

Важно: Мастерская не является зданием!



Тайл зимней оплаты на центральном поле



Железные опоры – 20х



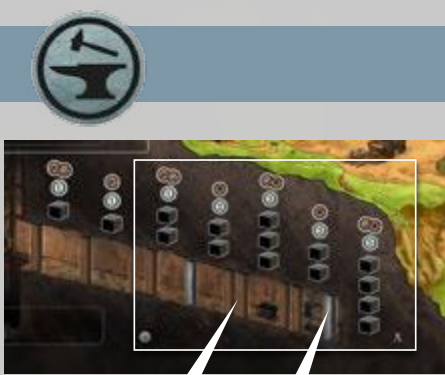
Тайл оплаты зимой



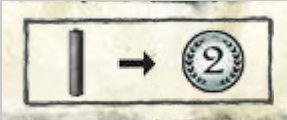
Мастерская



Мастерская на планшете игрока



Экстра бонус



Некоторым участкам **«Увеличенного Тоннеля»** требуется 2 железные опоры. Если указана деревянная опора, то игрок может по своему выбору использовать или деревянную или железную опору. Сторона «А» каждого Увеличенного Тоннеля одинаковая, а Стороны «В» - различны. Игрокам следует договориться перед началом игры, какую сторону выбрать. Для каждого тоннеля требуется всего 9 опор, чтобы его полностью выработать, и как минимум 2 из них должны быть железными.

3 особых тайла развития для этого модуля с левой стороны обозначены символом:



10Е – Зброшенная Ферма:

Игрок немедленно получает соответствующий маркер действия. Он может использовать его один раз в других фазах действий – игрок получает 1 дерево и 1 железо из общего запаса. После использования маркер действия возвращается в общий запас.

Рекомендуем использовать этот тайл развития только при игре втроем или вчетвером.

30Е - Разносчик:

Игрок может
а) обменять 1 кубик угля на 1 железо или 1 еду **ИЛИ**
б) обменять 2 кубика угля на 1 железо или 1 еду и получить 1 талер.

Не рекомендуем использовать Разносчика вместе с «Угольными Мешками» (34) из базовой игры.

40Е – Деревенская Кузница:

Если при занятии этого тайла развития игрок использовал хотя бы 2 черных диска действий, то он немедленно получает 1 железо из общего запаса. Игрок, занявший этот тайл развития, при финальном подсчете очков получает 2 победных очка (вместо 1) за каждую железную опору в своем тоннеле при условии, что участок справа от опоры полностью выработан.

Историческая справка:

Использование железа при добыче угля:

Исторический период игры **Haspelknecht** – 16 век в долине реки Рур, хотя добыча угля в шурфе началась еще раньше. В этот период железо использовалось редко и по большей части для изготовления инструментов. В 1787 году железо впервые было использовано в деревянных настилах для уменьшения износа при транспортировке. В 1834 году веревку заменили на трос для более эффективного подъема угля на поверхность. Позднее стали использовать железные опоры в шахтах. В игре **Haspelknecht** дерево используется в начале как вспомогательный материал для лестниц, досок, укрытия и опор. На планшетах игроков мы могли отметить использование дерева только как деревянные балки при разработке угля. Железо рассматривалось как укрепляющий материал для деревянных изделий – гвоздей, инструментов, а совсем не для изготовления настоящих железных опор, которых в то время еще не существовало.

Второй Волшебник

Автор: Thomas Spitzer

Художник: Johannes Sich

Графический дизайн: Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich

Редактор книги правил на немецком языке: Ferdinand Köther

Перевод на русский язык: Алексей Мягих

Авторы благодарят всех, кто тестировал игру: Björn Schmale, Ralf Menzel, Kora Jöher, Nae-mi Jöher, Noah Jöher, Sonja Jöher, Thomas Fedder of NRW spielt!, Stephan Fabri, Andreas Molter, Bernd Rudi и Anja Emter of "Menede spielt!", Robèr Boonmann, Johannes Sich, Daniel Goll, и Karsten Höser (Autorentreffen Mittleres Ruhrgebiet) и посетителей выставки SPIEL '16 в Эссене.

Особая благодарность Stefan Wegner и Ralf Jöher.



Quined Games bv

P.O. box 1121

3260 AC Oud-Beijerland

Nederland