



All the standard rules of Concordia apply unless specified below.
The fish-market may also be used with each other game board/expansion of Concordia.

ITALIA

Setup

The city tokens with a D are returned to the box.
The mini-map is the bonus marker section.

BALEARICA

Setup

The city tokens with a B are returned to the box.
The mini-map is the bonus marker section.

Capital city

There is no capital city to start from. All players start with two sea colonists, one on each of the starting spaces between the islands. They place the remaining four colonists into their storehouse. If new land or sea colonists are placed (using either TRIBUNE, COLONIST or the fish-market), they start inside cities with their own houses.

Movement of colonists

The first movement step of a starting sea colonist goes to one of the adjacent sea lines. These sea lines are connected by a thin blue line with the starting space.

Land colonists can move over sea lines that are occupied by sea colonists of the same player. But they cannot stop on a sea line. They also need one movement step for each ship they use for transport.

The green sea colonist may take their first movement step in one of the three lines depicted in the graphic to the right.



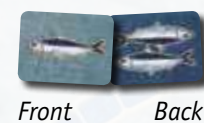
In the graphic below, yellow owns 2 sea and 1 land colonists. Thus yellow has 3 movement steps. The land colonist moves according to the red arrows over the ship to the other island. This takes 2 movement steps. The remaining movement step could even be used to move the sea colonist that was needed for transport.



Fish-market variant

Game material

35 fish markers



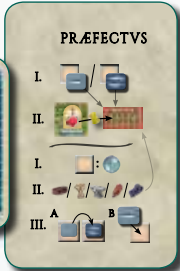
Front Back

A fish marker represents either 1 fish (front) or 2 fish (back).

1 PRÆFECTVS PISCATVS



Front: Replaces PRÆFECTVS MAGNVS



Back: PREFECT summary

1 fish-market board FORVM PISCATORVM



Front: Coastal fish-market

Back: Mountainside fish-market

Game-play overview

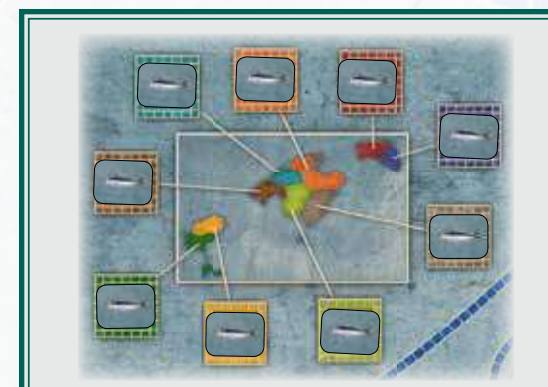
If a player uses a PREFECT to let a province produce, they get fish instead of the usual bonus goods. During the fish-market phase at the beginning of each players turn, fish may be used to carry out the actions available on the fish-market.

Setup

Instead of bonus markers place 1 fish on each of the bonus marker spots. The remaining fish markers serve as a common, unlimited supply.

The player that goes last gets the PRÆFECTVS PISCATVS instead of the PRÆFECTVS MAGNVS.

Place the fish-market board with the chosen side next to the game board.



Fish markers on the bonus marker spots at the beginning of the game.

Personality card PREFECT

These sections change the rules of the PREFECT personality card:

The player chooses either a) let one province produce, or b) take the cash and goods bonus.

a) The player chooses a province that still has 1 or 2 fish on its bonus marker spot. They take the fish marker that shows 1 or 2 fish and place it into a free space inside their storehouse. In addition all houses inside the province produce one unit of their type for their owner as usual. If there are no houses in that province, the player only takes the fish.

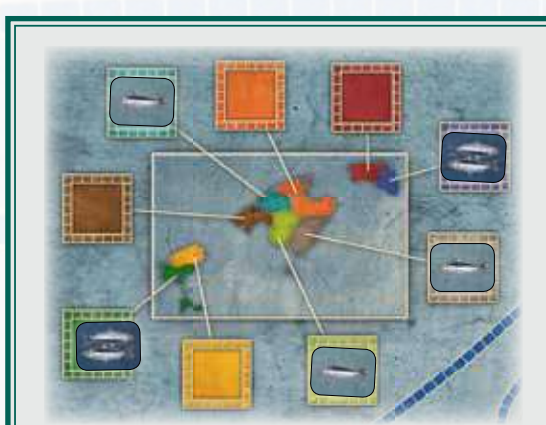
OR

b) The player takes 1 sestertius from the bank for each province that is inactive, i.e. there is no fish on its bonus marker spot. In addition, they take 1 good of their choice (either brick, food, tool, wine or cloth) from the supply and place it inside their storehouse. Afterwards they flip each remaining marker that shows 1 fish to their back side that shows 2 fish. Finally they place 1 fish from the supply on each empty bonus marker spot.

If the player that has the PRÆFECTVS PISCATVS card plays the personality card PREFECT and chooses (a), they take 1 additional fish from the supply and then pass the PRÆFECTVS PISCATVS card to the next player to the right. If they choose (b) instead, they keep the PRÆFECTVS PISCATVS card and receive no extra fish.



PREFECT player's aid: on the back of the PRÆFECTVS PISCATVS is a player's aid for the PREFECT.



The 4 provinces without fish cannot produce. If for example the dark green province is chosen to produce, the player then takes the 2 fish and places them into their storehouse. All houses in the dark green province produce as usual.

If a player instead chooses the cash and goods bonus in the situation above, they receive 4 sestertii from the bank, as there are 4 empty bonus marker spots. Afterwards they take 1 good of their choice from the supply and place it in their storehouse.

Finally they flip all remaining fish markers with 1 fish to their 2 fish side and place 1 fish from the supply on each empty bonus marker spot.



Fish in the storehouse

Fish is stored in the storehouse like any other type of goods. Each empty space inside the storehouse can take one single fish marker (either as 1 or 2 fish). Two markers with 1 fish each may be combined to one single marker with 2 fish at any time.

If a player earns fish that they may

not store, they must discard them immediately. If a storehouse spot is only occupied by a single fish it may store another fish if necessary by simply flipping it to its 2 fish side.

Scoring fish

During final scoring each fish in the storehouse counts as 3 sestertii (for scoring the goddess VESTA).



Fish-market phase

A player may only use the fish-market at the beginning of their turn, i.e. before playing their personality card.

When a player uses the fish-market for the first time during a game, they may start at a market spot of their choice. They place their scoring marker (from the Concordia base game) on that market spot, pay the number of fish to the supply and use the action of that market stand.

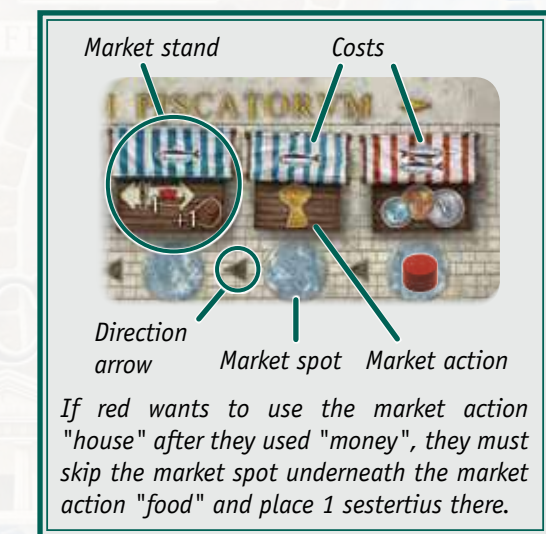
Afterwards the scoring marker moves in the direction indicated by the arrows. Players may skip market spots, but they must place 1 of their sestertii on each market spot they skip. Entering and skipping is not hindered

by the presence of scoring markers of other players.

During their fish-market phase players may enter one or multiple market spots. Each action has to be paid for and can be used only once. But they must stop if they reach the market spot again that they began on this turn. They may only use the corresponding market action of the market spot they began on, if they encircle the fish-market completely.

If a player enters a market spot with their scoring marker that already contains sestertii, they take them, pay the costs in fish and carry out the market action of this market stand.

In general each market action of a



If red wants to use the market action "house" after they used "money", they must skip the market spot underneath the market action "food" and place 1 sestertius there.

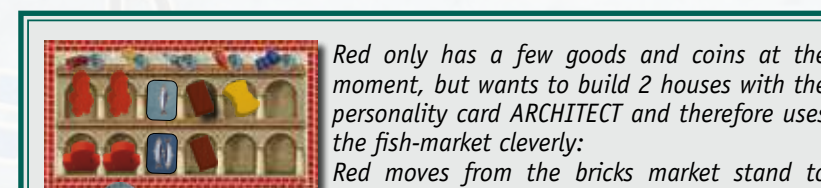
market spot that is entered must be paid and carried out. And players must place 1 sestertius on each market spot that they skip. If a player has not enough fish or not enough money to pay the costs, they may not move their scoring marker. Each market action may only be used **once**, when the market spot is entered.

A player must have enough room in their storehouse for their goods, even if they are later used up by the playing of their personality card.

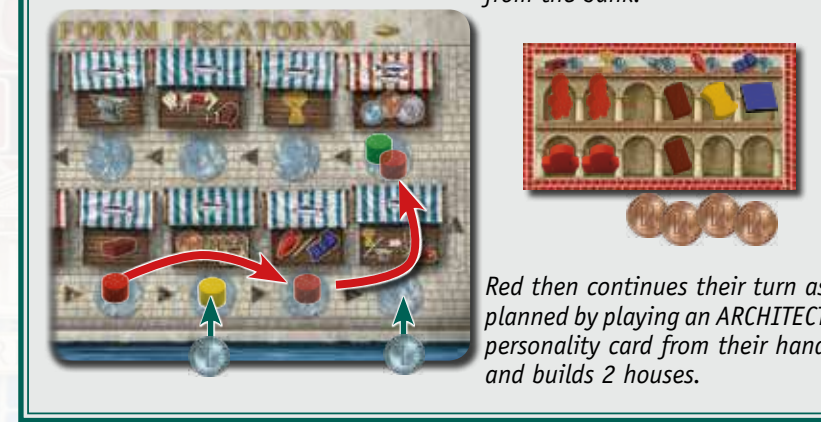
Specific rules of the mountainside market

During their fish-market phase on the mountainside market players may enter only one single market spot. From there they have access to two adjacent market stands, of which they may use one or both. Each action has to be paid for and can be used only once in any order.

From the topmost spot players must jump back to the lowest step.



Red only has a few goods and coins at the moment, but wants to build 2 houses with the personality card ARCHITECT and therefore uses the fish-market cleverly:
Red moves from the bricks market stand to the wine/cloth-market stand. Red thus places 1 sestertius on the market spot they skipped.
Red enters the market stand, pays 1 fish and then takes 1 cloth to their storehouse. Red then moves to the money-market stand. Red therefore places 1 sestertius on the skipped spot, pays 2 fish and receives 8 sestertii from the bank.



Red then continues their turn as planned by playing an ARCHITECT personality card from their hand and builds 2 houses.

Market actions

The player pays 1 or 2 fish to the bank and then:



They place 1 unit of the good into their storehouse.



They take 1 movement step with 1 colonist and build 1 house according to the usual rules of the personality card ARCHITECT.



They take 3 or 8 sestertii respectively from the bank.



They pay either 1 food or 1 tool to place either 1 new land or sea colonist into the capital city (for example ROMA or on BALEARICA next to one of their houses).



They buy 1 personality card according to the usual SENATOR personality card rules and pay any additional costs as usual.



They take 2 sestertii from the bank and then trade in 1 type of good according to the usual rules of the personality card MERCATOR.

Combining the fish-market with the other Concordia expansions

The fish-market variant may be combined with any other game board of Concordia. Using the fish-market together with the forum cards of Concordia Salsa and/or the team play of Concordia Venus is recommended only for veteran Concordia players. The higher degree of complexity usually results in longer play times.

Concordia Venus team-play variant

The team partners first place their chosen personality card(s) on the table. Firstly, the active player uses the fish-market and carries out the played personality card(s). Only afterwards the partner also uses the fish-market and carries out the card(s).

Forum cards of Concordia Salsa and the mini expansion

Fish can never be exchanged for salt.

All forum cards that are only used in combination with the personality card ARCHITECT, may also be used when moving 1 movement step and building 1 house with the corresponding stand on the fish-market.

Faustus, Gaius, Vitus Marcellus or Sextus: These forum cards may also be used with the trading market action.

Servius Marcellus: This forum card may also be used with the MERCATOR market action, but players may only either buy 2 types of goods or sell 2 types of goods.

Cornelius Scipio: This forum card may also be used with the SENATOR market action.

Emeritus Scipio: This forum card may also be used with the

SENATOR market action, but players must pay 3 instead of 2 fish to carry it out.

Claudius Pompeius: The player may sell the fish marker just taken from the bonus marker spot immediately for 3 or 8 sestertii respectively.

Donatus Pompeius: The player receives either 1 or 2 sestertii additionally, depending on whether they took 1 or 2 fish from the bonus marker spot.

Linus Pompeius: If Linus Pompeius is used, the player discards the fish marker from the bonus marker spot to the supply and takes a good as usual instead for that province.

Tiberius
The player takes the fish marker from the supply instead of the bonus marker spot.

CONCORDIA

VENUS

BALEARICA

ITALIA



EXPANSION / ERWEITERUNG

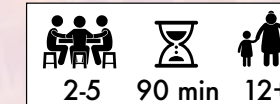
Only playable with Concordia Venus.
/ Nur mit Concordia Venus spielbar.

Game design: Mac Gerds

Graphics and illustrations: Marina Fahrenbach

Cover: Dominik Mayer

Copyright: © 2019




PD-Verlag, Everstorfer Str. 19,
D-21258 Heidenau,
www.pd-verlag.com

Germany Diese Erweiterung enthält den doppelseitigen Spielplan BALEARICA - ITALIA, der auf der einen Seite die balearischen Inseln Ibiza, Mallorca und Menorca zeigt, sowie die Halbinsel Italia auf der anderen.

Insbesondere enthält diese Erweiterung auch das FORVM PISCATORVM (lat. Fischmarkt) als Variante für jedes Concordia Szenario. Der Fischmarkt ermöglicht ganz neue und ungewöhnliche Strategien.

USA This expansion includes the double sided game board BALEARICA - ITALIA, featuring the Balearic islands of Ibiza, Mallorca and Menorca on the one side and Italia the center of Roman power on the other.

This expansion contains in particular the FORVM PISCATORVM (Latin for fish-market) variant that can be combined with any other version of Concordia. The fish-market adds new layers of strategy to the game.

 Im Folgenden werden nur die Änderungen gegenüber der Concordia Spielregel erklärt. Der Fischmarkt kann auch mit allen anderen Spielplänen/Erweiterungen von Concordia genutzt werden.

ITALIA

Spielaufbau

Stadtplättchen

Die Stadtplättchen mit einem "D" werden aussortiert.

Bonusablage

Die Minikarte dient als Bonusablage.

BALEARICA

Spielaufbau

Die Stadtplättchen mit einem "B" werden aussortiert.

Die Minikarte dient als Bonusablage.

Hauptstadt

Es existiert keine Hauptstadt. Die Spieler starten mit je 1 Seekolonisten auf den beiden Startfeldern zwischen den Inseln. Die 4 übrigen Kolonisten werden wie gewohnt ins Lagerhaus gelegt. Werden **neue Land- oder Seekolonisten aufgestellt** (Personenkarten TRIBUN oder KOLONIST bzw. Fischmarkt), so werden diese in eigenen Städten platziert.

Bewegung der Kolonisten

Der erste Bewegungsschritt der auf den Startfeldern aufgestellten Seekolonisten führt auf einen der angrenzenden Seewege. Diese Seewege sind durch einen dünnen Strich mit dem Startfeld verbunden.

Landkolonisten dürfen über von eigenen Seekolonisten besetzte Seewege ziehen, dort aber nicht stehen bleiben. Es wird hierbei auch für jeden Seeweg ein Bewegungsschritt benötigt.



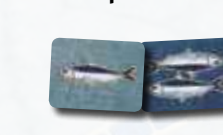
Der Grüne Seekolonist hat mit seinem ersten Bewegungsschritt die in der nebenstehenden Grafik dargestellten 3 Zugmöglichkeiten.

In der nachfolgenden Grafik hat Gelb 2 See- und 1 Landkolonisten. Also hat er 3 Bewegungsschritte. Er zieht seinen Landkolonisten entsprechend der roten Pfeile über das Schiff auf die andere Insel. Hierfür verbraucht er 2 Bewegungsschritte. Mit dem verbleibenden Bewegungsschritt darf er auch den Seekolonisten, der für den Transport nötig war, versetzen.

Der Fischmarkt - FORVM PISCATORVM

Spielmaterial

35 Fischplättchen

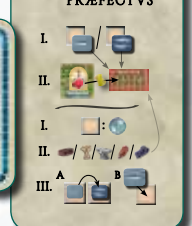


Die Fischplättchen stehen für die Anzahl der angezeigten Fische (1 Fisch oder 2 Fische).

1 PRAEFECTVS PISCATVS

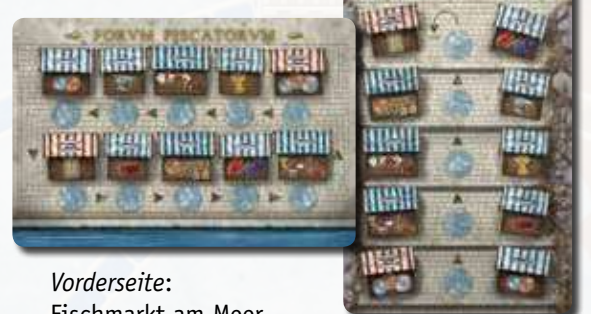


Vorderseite: Dieser ersetzt den PRAEFECTVS MAGNVS



Rückseite: PRAEFEKTE Spielhilfe

1 Fischmarkt-Tableau



Vorderseite: Fischmarkt am Meer

Rückseite: Fischmarkt am Berghang

Spielidee

Statt einer Bonusressource erhalten die Spieler Fische, wenn sie mit dem Praefekten in einer Provinz produzieren. In der Fischmarkt-Phase am Beginn jedes Zuges können die Fische auf dem Fischmarkt gegen Aktionen eingetauscht werden.

Spielaufbau

Statt der Bonusplättchen wird auf jedes Feld der Minikarte ein Fisch gelegt. Die übrigen Fischplättchen kommen in den Vorrat neben den Spielplan. Der Fischvorrat gilt als unbegrenzt.

Der letzte Spieler erhält den PRAEFECTVS PISCATVS statt des PRAEFECTVS MAGNVS.

Das Fischmarkt-Tableau wird mit der gewünschten Seite neben den Spielplan gelegt.



Fischplättchen auf den Bonusfeldern zu Spielbeginn

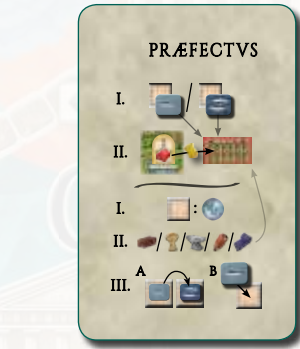
Personenkarte PRAEFEKTE

Folgende Abschnitte ersetzen den Regel-Text der Personenkarte PRAEFEKTE: Es darf entweder produziert a) oder der Geld- und Warenbonus kassiert werden b).

a) Der Spieler kann eine Provinz auswählen, in der alle Häuser Waren produzieren. Allerdings kann er nur aktive Provinzen auswählen, also Provinzen auf deren Provinzablage noch 1 oder 2 Fische liegen. Er nimmt diese 1 oder 2 Fische und legt sie in sein Lagerhaus. Außerdem produzieren die Häuser aller Spieler in der ausgewählten Provinz jeweils 1 Ware der in der Stadt abgebildeten Warensorte (so wie sonst auch). Hat die Provinz bisher keine Häuser, gibt es nur den Fisch.

oder
b) Der Spieler erhält so viele Sesterzen wie Provinzen auf der Provinzübersicht inaktiv sind, auf deren Provinzablage entsprechend keine Fische liegen. Zusätzlich nimmt er sich 1 Ware seiner Wahl (Ziegel, Nahrung, Werkzeug, Wein oder Tuch) aus dem Vorrat und legt sie in sein Lagerhaus. Danach werden die auf den Provinzablagen verbliebenen Fischplättchen mit 1 Fisch umgedreht, so dass sie nun 2 Fische anzeigen. Anschließend wird jedes freie Provinzfeld mit 1 Fisch aus dem Vorrat wieder aufgefüllt.

Der Spieler mit dem PRAEFECTVS PISCATVS erhält einen zusätzlichen Fisch, wenn er mit der Personenkarte PRAEFEKTE produziert a). Danach gibt er den PRAEFECTVS PISCATVS an seinen rechten Sitznachbarn weiter. Wählt der Spieler die Möglichkeit b) gibt es jedoch keinen extra Fisch und der PRAEFECTVS PISCATVS wird auch nicht weiter gegeben.



PRAEFEKTE-Spielhilfe: Auf der Rückseite des PRAEFECTVS PISCATVS ist eine Spielhilfe für den PRAEFEKTE angeführt.



In den 4 Provinzen ohne Fische kann nicht produziert werden. Wird z. B. die dunkelgrüne Provinz zum Produzieren ausgewählt, so nimmt sich der Spieler die 2 Fische und legt sie in sein Lagerhaus. Alle Häuser in der dunkelgrünen Provinz produzieren dann wie üblich.

Wählt ein Spieler in der oben dargestellten Situation den Geldbonus, so würde er 4 Sesterzen aus der Bank bekommen, denn es sind insgesamt 4 leere Bonusfelder vorhanden. Anschließend darf er sich 1 beliebige Ware aus dem Vorrat nehmen und legt diese in sein Lagerhaus.

Zum Abschluss werden alle 1er Fischplättchen auf den Bonusfeldern auf ihre 2er Seite gedreht und dann die leeren Bonusfelder mit je 1 Fisch aufgefüllt.

Fische im Lagerhaus

Fische müssen wie auch Waren im Lagerhaus gelagert werden. Jeder freie Lagerplatz kann ein Fischplättchen aufnehmen, egal ob es 1 oder 2 Fische anzeigt. Zwei einzelne Fische können jederzeit in ein Plättchen mit 2 Fischen umgewandelt werden und umgekehrt.

Falls ein Spieler Fische bekommt, die

se aber nicht lagern kann, verfallen diese Fische sofort. Sind Lagerplätze nur mit 1 Fisch belegt, so können sie einen weiteren Fisch aufnehmen, indem das Plättchen auf die Seite mit 2 Fischen gedreht wird.

Fische bei der Schlusswertung

Am Spielende zählt jeder Fisch im Lagerhaus 3 Sesterzen (für die Wertung der Gottheit VESTA).

Die Fischmarkt-Phase

Die Spieler können den Fischmarkt nur zu Beginn ihres Zuges nutzen, also vor dem Ausspielen der Personenkarte.

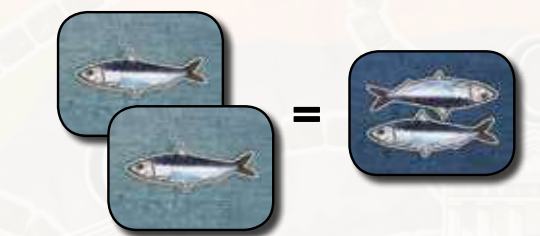
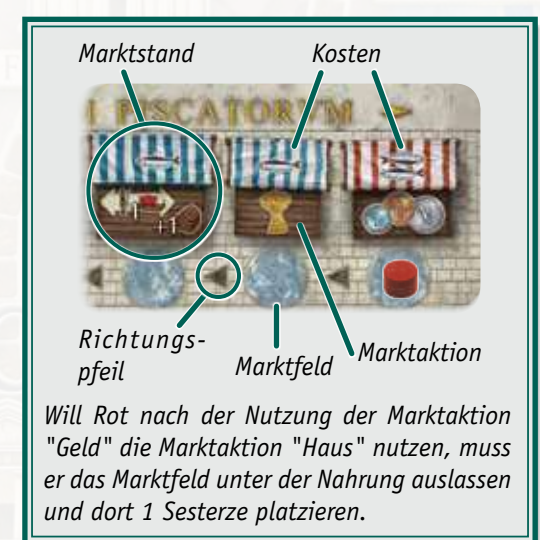
Bei der ersten Benutzung des Fischmarktes können die Spieler frei auswählen, welches Marktfield sie betreten wollen. Sie setzen ihren Zählstein (aus dem Concordia Basisspiel) auf dieses Marktfield, zahlen die am Dach des Marktstandes angegebene Anzahl an Fischen und nutzen die dargestellte Marktaktion.

Nachfolgend darf der Zählstein nur in Pfeilrichtung weiter gezogen werden. Es muss nicht jedes Marktfield betreten werden, allerdings muss der Spieler auf jedes ausgelassene Marktfield

1 seiner Sesterzen legen. Das Betreten und Überspringen von Marktfieldern ist unabhängig von Zählsteinen anderer Spieler.

Während der Fischmarktphase können, nacheinander auch mehrere Marktfielder betreten werden. Allerdings muss der Zug spätestens auf dem Feld enden, auf dem der Zählstein zu Beginn der Fischmarktphase stand. Das Feld auf dem der Zählstein zu Beginn stand, kann nur nach einer kompletten Umrundung des Marktes genutzt werden.

Wenn ein Spieler mit seinem Zählstein ein Marktfield betritt, auf dem bereits Münzen liegen, nimmt er sich diese Münzen, zahlt die angegebenen Fische und führt die Marktaktion aus.

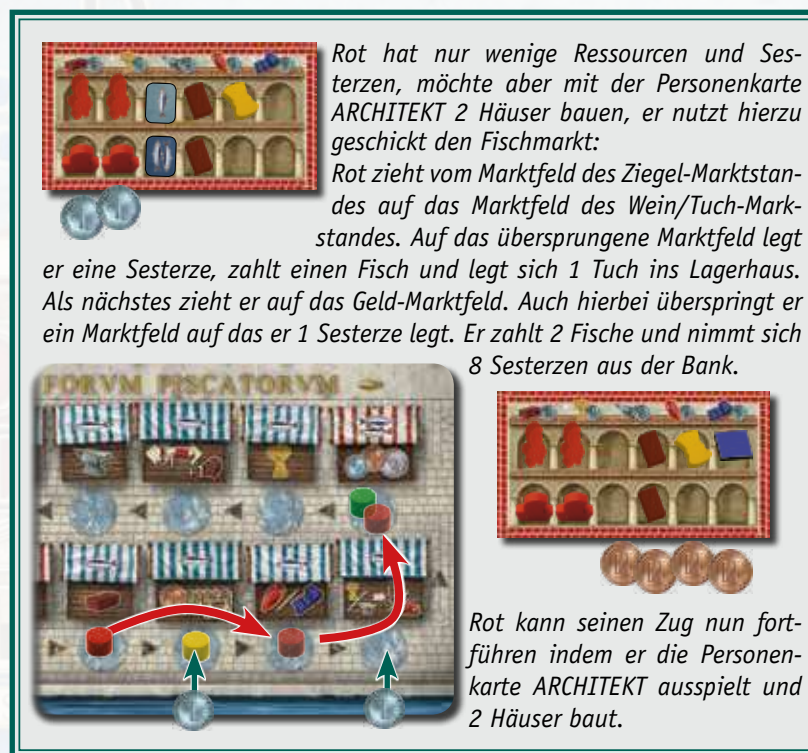
Will Rot nach der Nutzung der Marktaktion "Geld" die Marktaktion "Haus" nutzen, muss er das Marktfield unter der Nahrung auslassen und dort 1 Sesterze platzieren.

Generell müssen die Aktionen aller betretenen Felder mit Fisch bezahlt werden und auf die ggf. ausgelassenen Felder muss je 1 Sesterze gelegt werden. Reichen die Fische oder Sesterzen nicht, kann der Zählstein nicht weiter bewegt werden. Jede Aktion des Fischmarktes darf beim Betreten des Marktfieldes nur **einmal** ausgeführt werden. Auch in der Fischmarktphase müssen ausreichend Lagerplätze vorhanden sein, selbst wenn Waren später beim Ausspielen der Personenkarte wieder abgegeben werden.

Besonderheiten des Fischmarktes am Berghang

In der Fischmarktphase darf **nur ein** neues Marktfield betreten werden.

Von jedem Marktfield aus sind jeweils 2 Marktstände zu erreichen und können auch beide in beliebiger Reihenfolge von dort aus genutzt werden. Von der obersten Stufe zieht man als nächstes wieder auf die unterste Stufe des Marktes.

Rot hat nur wenige Ressourcen und Sesterzen, möchte aber mit der Personenkarte ARCHITEKT 2 Häuser bauen, er nutzt hierzu geschickt den Fischmarkt: Rot zieht vom Marktfield des Ziegel-Marktstandes auf das Marktfield des Wein/Tuch-Marktstandes. Auf das übersprungene Marktfield legt er eine Sesterze, zahlt einen Fisch und legt sich 1 Tuch ins Lagerhaus. Als nächstes zieht er auf das Geld-Marktfield. Auch hierbei überspringt er ein Marktfield auf das er 1 Sesterze legt. Er zahlt 2 Fische und nimmt sich 8 Sesterzen aus der Bank.

Rot kann seinen Zug nun fortführen indem er die Personenkarte ARCHITEKT ausspielt und 2 Häuser baut.

Die Marktaktionen

Die Marktaktionen müssen jeweils mit 1 oder 2 Fischen bezahlt werden.



Es wird 1 mal die abgebildete Ware ins Lagerhaus gelegt. Bei Wein/Tuch muss sich für 1 Ware entschieden werden.

Der Spieler erhält 3 bzw. 8 Sesterzen aus der Bank.

Es wird 1 Personenkarte nach den ansonsten üblichen Regeln der Personenkarte SENATOR gekauft.

Es kann 1 Kolonist 1 Schritt weit bewegt werden und anschließend 1 Haus nach den ansonsten üblichen Regeln der Personenkarte ARCHITEKT gebaut werden.

Für entweder 1 Nahrung oder 1 Werkzeug wird 1 neuer Land- oder Seekolonist in der Hauptstadt (bzw. bei BALEARICA in einer Stadt mit einem eigenen Haus) aufgestellt.

Der Spieler erhält 2 Sesterzen aus der Bank und darf 1 Warensorte nach den ansonsten üblichen Regeln der Personenkarte MERKATOR handeln.

Den Fischmarkt mit anderen Concordia Erweiterungen nutzen

Die Variante Fischmarkt kann mit allen Concordia Spielplänen kombiniert werden. Die Kombination mit den Forumskarten aus Concordia Salsa oder dem Concordia Venus Teamspiel wird nur sehr erfahrenen Concordia Spielern empfohlen. Wegen der hohen Komplexität muss mit einer deutlich längeren Spieldauer gerechnet werden.

Concordia Venus Teamspiel

Die Partner legen zunächst ihre Personenkarte(n) auf den Tisch. Danach nutzt der aktive Spieler zuerst den Fischmarkt und führt dann die Karte(n) aus. Erst im Anschluss ist der Partner dran und führt auch den Fischmarkt und dann die Karte(n) aus.

Forumskarten Concordia Salsa und Mini-Erweiterung

Allgemein: Fische können nicht in Salz eingetauscht werden.

Alle Forumskarten, die nur gemeinsam mit der Personenkarte ARCHITEKT genutzt werden: Die Karten können auch beim Bau eines einzelnen Hauses bzw. eines einzelnen Bewegungsschrittes über den Fischmarkt genutzt werden.

Faustus, Gaius, Vitus Marcellus oder Sextus: Die Karten dürfen auch mit dem Marktfield des Fischmarktes genutzt werden.

Servius Marcellus: Die Karte darf auch mit dem Marktfield des Fischmarktes genutzt werden, es dürfen aber entweder nur 2 Warensorten eingekauft werden oder nur 2 Warensorten verkauft werden.

Cornelius Scipio: Die Karte darf auch mit dem Marktfield des Fischmarktes genutzt werden.

Emeritus Scipio: Die Karte darf auch mit dem Marktfield des Fischmarktes genutzt werden.

Linus Pompeius: Wird Linus Pompeius eingesetzt, wird das Fischplättchen vom Bonusfeld in den Vorrat gelegt und stattdessen wie gewohnt eine Ware aus der Provinz gewählt.

Tiberius: Das Fischplättchen wird aus dem Vorrat genommen, nicht vom Bonusfeld.

Taucht in die Welt von Concordia ein - dive deeper into the world of Concordia

Concordia Salsa

- 2 neue Szenarien: BYZANTIUM und HISPANIA.
- Salz als neue Jokerware.
- 27 Forum-Karten erlauben individuelle Strategien.
- Salz und Forum mit allen Szenarien kombinierbar!



- 2 new scenarios: BYZANTIUM and HISPANIA.
- Salt as joker good.
- 27 forum cards allow for individual strategies.
- Salt and forum cards can be combined with each scenario!

Gallia / Corsica



Britannia / Germania

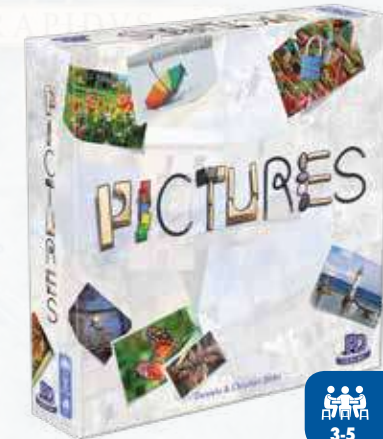


Aegyptus / Creta



Entdeckt mehr vom PD-Verlag - discover more from PD-Games

PICTURES von Daniela und Christian Stöhr bietet kurzweiligen Spielspaß mit sehr einfachen Regeln. Baut mit eurem Spielmaterial, entweder Bauklötze, farbige Würfelchen, Schnürsenkel, Steine und Stücke oder Symbolkarten, eines der Fotos möglichst treffend nach und rätselt danach, was eure Mitspieler so gebaut haben.



PICTURES by Daniela and Christian Stöhr is a quick-playing family game with very simple rules. Form the image on your secret picture card with one set of components, either shoelaces, color cubes, icon cards, sticks and stones or building blocks in such a way that the other players guess what image you have pictured.



Besucht uns auf www.pd-verlag.de

- visit us at www.pd-games.com