



The Castles of Burgundy



Класична стратегічна гра на забудовування та торгівлю

Події розвиваються в центральній Франції XV століття, в герцогстві Бургундія. Ви - впливовий герцог. Ваша мета - привести свої маєтки до процвітання, шляхом стратегічного розширення та торгівлі.

Кидайте кубики та вдало обирайте стратегію, що приведе вас до перемоги: торгівля чи фермерство, будівництво чи дослідження...

В цій грі є безліч способів для отримання переможних балів.

Обирайте стратегію розумно! Завдяки достатній кількості різних герцогств, гра залишається складною навіть для досвідчених гравців, оскільки жодна партія не повторюється.

Перемагає гравець з найбільшою кількістю переможних балів в кінці гри.

Гравці беруть на себе роль герцогів Бургундії XV століття.

Протягом п'яти етапів гравці набирають переможні бали за рахунок торгівлі, фермерства, будівництва чи наукових досліджень.

Гравець, що набрав найбільшу кількість балів в кінці гри, стає переможцем.

ВМІСТ КОРОБКИ

Базова гра:

164 жетони територій (шестикутні):

- 7 x 8 будівель (40 бежевих, 16 чорних)
- 7 x 4 тварин (20 світло-зелених, 8 чорних)
- 26 монастирів (20 жовтих, 6 чорних)
- 16 замків (14 темно-зелених, 2 чорних)
- 12 копалень (10 сірих, 2 чорні)
- 26 кораблів (20 блакитних, 6 чорних)

42 жетони товарів (квадратні, по 7 кожного кольору)

24 срібні монети

26 жетонів робочих

12 жетонів досягнень (1 малий і 1 великий в 6 кольорах)

4 жетони переможних балів (номіналом 100/200 для кожного із 4 гравців)

8 фішок гравців (по 2 кожного кольору)

9 кубиків (по 2 для кожного гравця, та 1 білий)

1 ігрове поле (двостороннє)

16 планшетів гравців (по чотири №1 і №2 та по одному №3-10)

4 планшети-пам'ятки

Доповнення:

4 додаткові жетони територій

6 дод. планшетів (№11a-11f): "Сторожова вежа"

9 дод. жетонів території: "Білі замки" (включ. жетон монастиря №29)

5 дод. жетонів території: "Гостинний двір"

12 дод. планшетів: "Торгові шляхи"

2 x 4 додаткові планшети гравців (№12a1 і №12a2 + №12b1 і №12b2): "Командна гра"

2 дод. планшети (№13a + №13b): "Гра для одного"

18 жетонів: "Щити"

Якщо ви читаете ці правила вперше, ми рекомендуємо ігнорувати жирний текст на полях кожної сторінки. Цей текст для швидкого ознайомлення з правилами гри після тривалої перерви.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Покладіть ігрове поле посередині столу.

Сторона для 4 гравців містить:
"Таблиця переможних балів"

5 "Етапи гри" (А-Е)

5 "Ігрові раунди"

6 "Склад" (1-6), з місцем для жетонів товарів та 4 кольоровими ділянками для жетонів територій

1 "Чорний ринок"

1 "Місток" (трек почерговості ходу)

6 ділянок для жетонів досягнень

1 трек переможних балів (0-100)



На зворотній стороні зображено ігрове поле для гри удвох або втрох. Єдина відмінність - кількість зображених на ігровому полі ділянок для жетонів територій та чорного ринку. (див. стор. 11)

Помістіть 24 срібні монети, 26 жетонів робочих і білий кубик поряд з ігровим полем.

Розділіть 164 жетони територій за кольором і покладіть їх, зображенням донизу, поруч з ігровим полем.

Перемішайте 42 жетони товарів зображенням донизу. Поділіть їх на 5 стосів, кожна з яких містить 5 жетонів. Помістіть по 1 стосу на кожен із 5 місць на лічильнику етапів, позначеними буквами від А до Е на ігровому полі, зображенням донизу. Відкладіть решту, 17 жетонів, в стіс, зображенням донизу, поряд з ігровим полем.

Розмістіть 12 жетонів досягнень на відповідні ділянки на ігровому полі (великі жетони на маленькі).

Кожен гравець обирає колір і отримує:

- планшет гравця №1 або №2, (всі гравці починають з однаковим планшетом гравця; додаткову інформацію стосовно планшетів №3-10, див. стор. 16); покладіть його перед собою;
- 1 замок (темно-зелений жетон території); помістіть його на ділянку відповідного кольору в центрі вашого планшета №1 (або №2);
- 3 випадкові жетони товарів із 17 жетонів, що залишились; покладіть їх зображенням догори в правому нижньому кутку вашого планшета на відповідні ділянки. Складайте жетони товарів одного кольору у стіс. (Решта жетонів товарів, що залишились, відкладіть у коробку, вони більше не знадобляться в цій грі);
- 1 планшет-пам'ятка; розмістіть його поряд з нижнім краєм вашого планшета гравця;
- 2 кубики одного кольору на ваш вибір;
- 2 фішки гравця; помістіть одну фішку на початок треку переможних балів(0/100), іншу на "Місток"(див. стор. 3);
- 1 срібна монета; помістіть її на відповідну ділянку в правий верхній кут вашого планшета;
- 1 жетон переможних балів(100/200). Покладіть його поряд із вашим планшетом.

Покладіть 24 срібні монети, 26 жетонів робочих, 164 шестикутні жетони (посортвані за кольором) і білий кубик поряд з ігровим полем.

Помістіть 5x5 стосів жетонів товарів зображенням донизу на лічильник етапів А-Е

Помістіть 2x6 жетонів бонусів на відповідні місця на ігровому полі

Кожен гравець отримує:

- 1 планшет гравця
- 1 жетон замку
- 3 випадкові жетони товарів
- 2 кубики, обраного кольору
- 1 фішка гравця (переможні бали)
- 1 фішка гравця (черговість ходу)
- 1 жетон переможних балів (100/200)
- 1 срібна монета
- 1-4 жетони робочих (від 1-го до 4-го гравця відповідно)

Починаючи з першого гравця (обирається випадковим чином), за годинниковою стрілкою, всі учасники гри по черзі беруть собі жетони робочих. Перший гравець бере 1 жетон, другий - два, третій - три, четвертий - чотири і кладуть ці жетони на відповідну ділянку на своєму ігровому планшеті (правий верхній кут).

Тепер всі гравці розміщують по 1 своїй фішці (одна на одну) на початку треку почерговості ходу ("Місток") на ігровому полі таким чином, щоб фішка першого гравця була зверху, а останнього знизу.

Перший гравець отримує білий кубик.

Визначте першого гравця і розподіліть від 1 до 4 робочих за годинниковою стрілкою

Помістіть фішки гравців на Місток(трек почерговості ходу)

Перший гравець отримує білий кубик

ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ (ГЕРЦОГСТВО)

Місце для зберігання кубиків



Місце для срібних монет

Місце для жетонів робочих

Місто (розмір: 3)

Річка (розмір: 3)

Пасовище (розмір: 1)

3 місця для зберігання жетонів товарів

Місце зберігання проданих товарів

Місце для зберігання жетонів територій (особисте сховище)

Номер герцогства(гра містить по 4 планшети №1 і №2, та по 1 планшету №3-10)

Ваш планшет складається з 37 шестикутних ділянок, об'єднаних за кольорами(приклад: пасовище(світло-зелений), річка(блакитний), місто(бежевий) тощо)

ХІД ГРИ

(4 гравці)

Гра складається з 5 етапів, позначених буквами від А до Е. Кожний етап складається з 5 раундів.

ПЕРЕД КОЖНИМ ЕТАПОМ

На початку *кожного* етапу, зробіть наступне:

- перемістіть всі невикористані жетони територій з ігрового поля в коробку. (Пропустіть цей крок на початку етапу А)
(Увага: не забирайте жетони товарів зі складів!);
- по черзі заповнюйте ділянки на ігровому полі жетонами територій відповідного кольору, вибраними випадковим чином, зображенням донизу. Переверніть їх зображенням догори;
- заповніть чорний ринок жетонами територій чорного кольору, вибравши їх випадковим чином;
- візьміть стіс із 5 жетонів товарів поточного етапу і помістіть їх зображенням догори на 5 ділянок лічильника раундів.



ХІД ГРИ

На початку кожного етапу:

- перемістіть всі невикористані жетони територій з поля у коробку (крім етапу А)
- не забирайте жетони товарів зі складів
- поновіть жетони територій із запасу на ігровому полі
- виложіть жетони товарів на 5 раундів

П'ЯТЬ ІГРОВИХ РАУНДІВ

Після підготовки до нового етапу, ви граєте 5 раундів. Кожен раунд грається однаково:

Спочатку кожен гравець кидає свої 2 кубики. Перший гравець також кидає білий кубик. Кубики мають бути у полі зору гравців.

Примітка: кидання всіх кубиків одночасно дозволяє гравцям планувати свій хід.

Перший гравець починає раунд. Спочатку він бере з лічильника раундів перший жетон товару та кладе його зображенням догори на склад, що відповідає значенню білого кубика. Білий кубик більше не використовується в цьому раунді. Перший гравець не може використовувати його для дії під час свого ходу (і значення білого кубика не може бути змінено за допомогою жетонів робочих).

Далі перший гравець виконує свої дії. Після того, *хід переходить до наступного гравця в порядку черги, відповідно до фішок гравців на "Містку"* (ближче до центру міста і зверху вниз).

Коли усі гравці закінчили свої ходи, починається наступний раунд.

Оскільки ви починаєте кожен етап з 5 жетонами товарів на лічильнику раундів, і кожного раунду 1 жетон товару поміщається на склад, ви завжди можете побачити, в якому раунді знаходитесь і скільки раундів ще залишилось в даному етапі та грі.

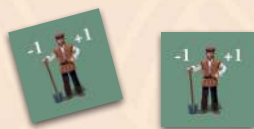
ХІД ГРАВЦЯ

Під час свого ходу гравець може виконати дві дії, по одній на кожен кубик. Використані кубики поміщаються на портрет герцога (верхній лівий кут планшета).

Жетони робочих:

Жетони робочих можуть бути використані в будь-який момент ходу для зміни значення вашого кубика. Щоб скористатися робочим, поверніть його в запас. Кожен робочий збільшує або зменшує значення кубика на 1. Значення 1 змінюється на 6 і навпаки. Можна використовувати декілька жетонів робочих одночасно.

Приклад: використавши 2 робочих, Анна змінює значення кубика з 2 на 6 і тоді бере жетон території з ділянки зі значенням 6.



ІГРОВА ДІЯ

Один кубик - одна дія. Кожну з ваших 2-х дій під час ходу ви можете виконати в будь-якому порядку (можна виконувати одну і ту саму дію двічі).

➔ Дія "Взяти жетон території з ігрового поля"



Значення на кубиках вказують з якого складу ви можете взяти *один жетон території* на ваш вибір. Вибраний шестикутний жетон помістіть на *порожню* ділянку особистого сховища для зберігання (лівий нижній кут на планшеті). У жодному разі не викладайте цей жетон одразу на шестикутну ділянку у вашому герцогстві! Якщо у вас не має порожньої ділянки в особистому сховищі, ви повинні спочатку звільнити її, скинувши жетон території (покладіть його назад у коробку). *Зазвичай це погана ідея і її слід уникати.*

П'ЯТЬ РАУНДІВ

Всі гравці кидають кубики одночасно

Перший гравець розміщує жетон товару з лічильника раундів, відповідно до значення білого кубика



Кожен гравець виконує 2 дії (по 1 на кожен кубик)

Використовуйте жетони робочих, щоб змінювати результат кубика (додайте або відніміть по 1, за кожен жетон робочого. Змінійте 1 на 6 або навпаки)

➔ **Взяти жетон території з ігрового поля**

Значення на кубіку показує з якого складу обрати жетон території; покладіть цей жетон на порожню ділянку в особистому сховищі (лівий нижній кут на планшеті)



☞ Дія "Помістити жетон території у своє герцогство"

Виберіть *один жетон території* у вашому сховищі (внизу зліва) і помістіть його на порожній шестикутній ділянці у вашому герцогстві, що відповідає значенню на вашому кубіку та кольору обраного вами жетона. Ви можете викласти жетон лише поруч з іншим жетоном території. Колір жетона завжди має співпадати з кольором ділянки.

Коли ви робите цю дію вперше, вам необхідно розмістити жетон території на ділянці поруч з вашим замком.

В залежності від того, на яку територію буде викладено жетон, відбудеться наступне:

Монастир (жовтий): У грі 26 різних жетонів монастирів. Їхні переваги детально описані на стор. 9-11.

Корабель (блакитний): Щоразу, коли ви розміщуєте корабель у вашому герцогстві, *одразу* відбуваються 2 речі:

1. Оберіть *будь-який* склад на ігровому полі і заберіть *всі* жетони товарів з цього складу собі, та покладіть їх на місця для зберігання товарів на вашому планшеті (правий нижній кут).

Важливо: ви можете обрати жетони товарів з будь-якого складу! Вам не потрібно обирати саме той склад, що відповідає значенню кубика, який ви використовували для розміщення корабля.

Гравці можуть зберігати до *трьох* різних типів (кольорів) товарів. Жетони одного кольору складаються *один на одного*. Жетони різного кольору кладуться на різні місця для зберігання. Якщо, через це обмеження гравець не може розмістити жетон товару на одному зі своїх сховищ, тоді цей товар залишається на складі.

Приклад: Карла розмістила корабель. Вона бере зі складу жетони товарів: 1 бірюзовий (викладаючи його зверху свого бірюзового жетону товару), ще 1 жетон товару (рожевий або коричневий), який вона розміщує на єдине порожнє місце для зберігання, третій товар залишається на складі, так як для нього не має місця для зберігання.

2. Перемістіть свою фішку гравця вперед на наступну ділянку "Містка" (треку черговості ходу) до центру ігрового поля. Якщо це місце вже зайняте, покладіть свою фішку *зверху* решти фішок. Якщо тепер ви перший гравець, то з наступного раунду ви отримуйте кубик білого кольору.

Замок (темно-зелений): Кожного разу, викладаючи жетон замку на ділянку герцогства, ви *одразу* виконуєте додаткову дію, так само, ніби у вас є додатковий кубик з будь-яким значенням *на ваш вибір*. *Наприклад: ви можете розмістити ще один жетон території згідно правил, взяти 2 робочих тощо.*

Копальня (сірий): За винятком декількох жетонів монастирів, копальня - єдиний жетон, який *не має негайної дії* при його розміщенні на території герцогства. В *кінці кожного етапу* ви отримуйте одну срібну монету із запасу за кожену копальню у вашому герцогстві.

☞ Викласти жетон території

Викладіть жетон території на ділянку, що відповідає кольору жетона та значенню кубика, поряд з іншим жетоном

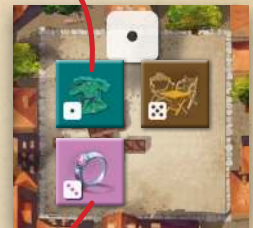
Монастир (жовтий):
див. стор. 9-11



Корабель

(блакитний):

1. Гравець бере *всі, що може* жетони товарів з *будь-якого* одного складу на вибір і розміщує їх у своєму сховищі



2. Гравець рухається вперед по Містку на одну ділянку

Замок (темно-зелений):

дозволяє відразу виконати додаткову дію



Копальня (сірий):

В кінці кожного етапу приносить 1 срібну монету



Тварини (світло-зелений): Щоразу, викладаючи жетон тварин на територію свого герцогства, ви одразу отримуєте переможні бали. Кількість переможних балів дорівнює кількості зображених тварин на викладеному жетоні.

Крім того, якщо у вас є хоч один інший викладений жетон із зображенням такої ж тварини на цьому пасовищі (неперервне поле з світло-зелених ділянок), ви також отримуєте переможні бали за цих тварин (див. приклад нижче).

Примітка: Жетони з однаковими тваринами необов'язково мають бути сусідніми, достатньо, щоб вони були розташовані на одному пасовищі. Ви не отримуєте переможні бали за однакових тварин, розміщених на різних пасовищах.

Приклад: Бен викладає жетон з 4 коровами взорі свого пасовища. Він отримує $4+3=7$ переможних балів. Якщо пізніше в грі він викладе ще один жетон з 4 коровами, тоді отримує $4+4+3=11$ переможних балів. Якщо Бен викладе жетон з 2 вівцями, він отримує $2+3=5$ переможних балів.



Тварини (світло-зелений):

Переможні бали за кількістю зображених тварин на жетоні

При розширенні стада, додайте переможні бали за раніше розміщені тварини того ж типу на тому ж пасовищі



Будівлі (бежевий): Кожного разу, викладаючи жетон будівлі на ділянку свого герцогства, ви одразу – і лише один раз – можете виконати ефект цієї будівлі, який показано символами на планшети-пам'ятці.



Будівлі (бежевий):
Різні ефекти

Важливо: Кожен з восьми типів будівель може бути побудований лише один раз в місті (суцільна зона бежевого кольору). В залежності від герцогства, може бути 2-6 міст різного розміру (1-8 ділянок).



Лише одна будівля одного типу в одному місті!

Наприклад: герцогство №1 має 4 міста: одне розміром в 1 ділянку і одне розміром 5, плюс 2 містечка розміром 3.

БУДІВЛІ

Ринок

Помістивши ринок на територію свого герцогства, ви можете одразу взяти *один* жетон корабля (блакитний), або тварини (світло-зелений) з ігрового поля (крім території чорного ринку) і розмістити його на порожнє місце в особистому сховищі (лівий нижній кут планшета).

Майстерня Столяра

Помістивши Майстерню столяра на ділянку свого герцогства, ви можете одразу взяти бежевий жетон будівлі з ігрового поля (крім території чорного ринку) і розмістити його на порожнє місце в особистому сховищі (лівий нижній кут планшета).

Церква

Помістивши церкву на ділянку свого герцогства, ви можете одразу взяти *один* жетон копальні (сірий), або монастиря (жовтий), або замку (темно-зелений) з ігрового поля (крім території чорного ринку) і розмістити його на порожнє місце в особистому сховищі (лівий нижній кут планшета).

Ринок

Гравець бере жетон тварини або корабля з ігрового поля на свій вибір



Майстерня Столяра

Гравець бере будь-яку будівлю на свій вибір з ігрового поля



Церква

Гравець бере копальню, або монастир, або замок з ігрового поля на свій вибір



Склад

Помістивши Склад на ділянку свого герцогства, ви можете одразу (без використання кубика!) продати один з типів товару, з вашого особистого сховища(нижній правий кут), аналогічно до виконання дії “Продати товар” (див. стор. 9).

Пансіон

Помістивши Пансіон на ділянку свого герцогства, ви можете одразу взяти 4 жетони робочих із запасу.

До речі, якщо уважно придивитись до зображень будівель, ви побачите, що на них зображено їхні ефекти. Наприклад, Церква показує три кольори: сірий, жовтий і темно-зелений; Банк - дві вежі зі срібними дахами; Замок намальований у формі кубика.

Банк

Помістивши Банк на ділянку свого герцогства, ви можете одразу взяти 2 срібні монети з запасу.

Ратуша

Помістивши Ратушу на ділянку свого герцогства, ви можете одразу помістити будь-який жетон території зі свого сховища на ділянку у вашому герцогстві. (Після викладання цього жетона, спрацює його ефект, як зазвичай)

Вартова Вежа

Помістивши Вартову вежу на ділянку свого герцогства, ви одразу отримуєте 4 переможних бали.

Наступне стосується *кожної* будівлі, яку ви викладаєте на ділянку свого герцогства:

- Ефект будівлі активується її розміщенням. Вам не потрібно додатковий кубик чи дія!
- Якщо гравець не може використати ефект будівлі одразу (*наприклад: якщо гравець викладає ринок, але на ігровому полі немає світло-зеленого чи блакитного жетонів*), він все одно може викласти цю будівлю, але не зможе скористатись її ефектом.
- Жетони робочих і срібні монети необмежені в кількості. Якщо у вас вони закінчились, будь ласка, знайдіть їм заміну.

Додаткові правила розміщення жетонів території:

- Коли ви берете жетон території з ігрового поля, ви одразу повинні розмістити його в особистому сховищі(нижній лівий кут). Це також стосується випадків, коли другою дією ви одразу викладаєте його на ділянку свого герцогства.
- Будь-який жетон території, розміщений на ділянці вашого герцогства, не може бути переміщений на іншу ділянку герцогства, вилучений з герцогства чи замінений на інший жетон.

Склад

Гравець продає товар одного кольору на свій вибір



Пансіон

Гравець бере 4 жетони робочих



Банк

Гравець бере 2 срібні монети



Ратуша

Гравець розміщує додатковий жетон території у своєму герцогстві



Вартова вежа

Гравець отримує 4 переможні бали



Ефекти будівель не потребують додаткової дії чи кубика

Ніколи не кладіть жетон території з ігрового поля відразу у своє герцогство

Викладені жетони території не можуть бути видалені з вашого герцогства

- Кожного разу, коли гравець викладає жетон території на останню вільну ділянку одного кольору, вона вважається *добудованою* і гравець отримує переможні бали наступним чином:

1. В залежності від розміру території(1-8 ділянок), ви отримуєте 1-36 переможних балів і одразу переміщуєте свою фішку вперед по треку переможних балів.

2. Крім того, ви отримуєте від 10 до 2 переможних балів, в залежності від діючого етапу гри(10 переможних балів на етапі А та 2 на останньому етапі Е).

- Перший гравець, який закряє *всі ділянки одного кольору* в своєму герцогстві (*наприклад, розмістивши свою 3-ю копальню, або 6-й монастир*) одразу отримує *великий жетон досягнень* з ігрового поля (5 переможних балів при грі у 2-х, 6 при грі у 3-х і 7 при грі у 4-х).

Гравець, що другим закриває всі ділянки того ж кольору, отримує *маленький жетон досягнень* (2-4 переможних бали, в залежності від кількості гравців у грі). Третій і четвертий гравці, що закривають всі ділянки того ж кольору, що і перший та другий, не отримують переможних балів.

Примітка: Після перетину позначки 100 на треку переможних балів, одразу викладіть туди(на герб) свій жетон переможних балів(100/200), стороною з позначкою 100 догори.

Переверніть цю фішку, коли перетнете цей герб вразі, набравши більше 200 переможних балів.



➡ Дія "Продати товар"

Інший можливий варіант використання вашого кубика це продаж стосу товарів *одного типу* зі свого сховища товарів. Значення кубика показує який тип(колір) можна продати. Щоб продати товар, покладіть *всі* жетони товару цього кольору *зображенням донизу* на місце для зберігання проданих товарів на вашому планшеті. Ви отримуєте:

- одну срібну монету з запасу, незалежно від того скільки жетонів ви продали (перевернули зображенням донизу);
- 2/3/4 переможних бали *за кожен* проданий жетон товару (в залежності від кількості гравців (2-4)).

Примітка: При виконанні цієї дії ви завжди зобов'язані продавати всі жетони цього типу(кольору), навіть якщо ви бажаєте залишити декілька з них.



➡ Дія "Взяти 2 жетони робочих"

Ви можете використати *будь-який* ваш кубик (значення неважливе), та взяти *два* жетони робочих із запасу.

Чорний ринок



Протягом свого ходу, *додатковою* дією, ви можете купити *один* жетон на ваш вибір з чорного ринку, що розташований в центрі ігрового поля. Це можна зробити *в будь-який час* протягом вашого ходу, тобто до, *протягом*, між чи після двох дій кубика.

Щоб купити жетон території з чорного ринку, необхідно заплатити 2 срібні монети і розмістити цей жетон на порожнє місце в особистому сховищі(лівий нижній кут планшета).

Завершене поле одного кольору оцінюється двічі:

1.) В залежності від розміру (1-8 ділянок): 1-36 переможних балів

2.) В залежності від етапу гри (А-Е): 10-2 переможні бали



Гравець, що перший закриває всі ділянки одного кольору, отримує великий жетон досягнень: +5/6/7 п.б.

Другий гравець отримує малий жетон досягнень: +2/3/4 п.б.



➡ Продати товар

Значення кубика визначає тип товару для продажі: усі товари цього типу мають бути продані (покладіть їх зображенням донизу на відповідну ділянку):

- + 1 срібна монета (*загалом*)
- + 2/3/4 п.б. за жетон(2/3/4гравці)

➡ Взяти 2 жетони робочих

Незалежно від значення кубика, візьміть 2 жетони робочих з запасу

Один раз за хід, гравець може купити один жетон території з чорного ринку за 2 срібні монети

Кінець етапу

Кожен етап закінчується після 5 раундів. Гравці отримують 1 срібну монету за кожен копальню розміщену на особистому планшеті. Також, спрацьовує ефект декількох жетонів монастиря. Після цього розпочинається наступний етап (див. стор. 3).

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після завершення п'ятого раунду в етапі Е. Починається фінальний підрахунок переможних балів і кожен гравець отримує додаткові переможні бали за невикористані ресурси, що у нього залишилися:

- за кожен жетон непроданого товару: 1 переможний бал;
- за кожен срібну монету: 1 переможний бал;
- за кожних два жетони робочих: 1 переможний бал;
- за кожен жетон монастиря з переможними балами (див. стор. 9-11)
(Увага: Жетони монастирів у вашому сховищі не враховуються!)

Гравець, що набрав найбільшу кількість переможних балів, перемагає. У разі нічиєї, гравець, що має найбільше порожніх шестикутних ділянок у своєму герцогстві, перемагає. Якщо все ще присутня нічия, гравець, що знаходиться позаду на містку, стає переможцем.

ЖЕТОНИ МОНАСТИРІВ

У грі є 26 різних жовтих жетонів. Багато з них мають постійний ефект, що змінює правила гри, після викладання на територію герцогства. Інші не мають жодного ефекту до кінця гри.

- 1) Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, ви можете викладати жетони будівель однакового типу в одне місто, ігноруючи обмеження.
- 2) Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, в кінці етапу ви отримуєте +1 жетон робочого за кожен вашу копальню, викладену у вашому герцогстві.
- 3) Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, ви отримуєте 2 срібні монети замість 1, щоразу коли продасте товар (при виконанні дії кубика або викладанні будівлі "Склад").
- 4) Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, кожного разу, продаючи товар (при виконанні дії кубика або викладанні будівлі "Склад"), ви отримуєте додатково 1 жетон робочого.
- 5) Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, кожного разу, розміщуючи жетон корабля, ви берете жетони товарів не з одного складу, а з двох сусідніх.
- 6) Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, ви можете використати жетони робочих замість срібних монет (в будь-якій комбінації), щоб купити жетон території з ігрового поля (можна обирати зі всіх складів, не лише з чорного ринку). Ви можете купувати лише один жетон території в раунд. Вважається дією купівлі з чорного ринку.

Кожен етап закінчується після 5 раундів: всі гравці з копальнями отримують срібні монети

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується в кінці етапу Е (25 раундів / 50 дій кубиків)

Підрахунок балів:

- 1 непроданий товар: 1 п.б.
- 1 срібна монета: 1 п.б.
- 2 жетони робочих: 1 п.б.
- жовті жетони: див. стор. 9-11

Гравець, що набрав найбільше переможних балів, перемагає

Жетони Монастирів



7) Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, кожного разу, викладаючи жетон тварини на територію герцогства, ви отримуєте на 1 переможний бал більше за кожний жетон тварини (але не за кожне зображення тварини!) цього ж типу(кольору) на пасовищі.

Приклад: Бен викладає жетон з 3 вівцями на пасовище, що вже містить жетон з 4 вівцями: він отримує $(3+1)+(4+1)=9$ переможних балів. В подальшому, якщо він покладе жетон з 2 поросятами, він отримає лише 3 переможні бали.

8) Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, кожного разу, використовуючи робочого для зміни значення кубика, ви можете додавати або віднімати 2 замість 1.

Приклад: щоб змінити 3 на 6, Карлі необхідно лише 2 робочих замість 3.

9) Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, кожного разу, викладаючи жетон будівлі у вашому герцогстві, ви можете змінити значення вашого кубика на 1(аналогічно до використання робочого).

10) Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, кожного разу, викладаючи жетон корабля чи тварини у вашому герцогстві, ви можете змінити значення вашого кубика на 1(аналогічно до використання робочого).

11) Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, кожного разу, викладаючи жетон замку, копальні, чи монастиря у вашому герцогстві, ви можете змінити значення вашого кубика на 1(аналогічно до використання робочого).

12) Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, кожного разу, вибираючи жетон території з ігрового поля, ви можете змінити значення вашого кубика на 1(аналогічно до використання робочого).

13) Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, кожного разу, виконуючи дію "Взяти 2 жетони робочих" ви отримуєте додатково 1 срібну монету.

Примітка: Цей і наступний жетон не діють при викладенні Пансіону.

14) Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, кожного разу, виконуючи дію "Взяти 2 жетони робочих", ви отримуєте 4 робочих, замість 2.

15) В кінці гри, якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, ви отримуєте по 2 переможні бали за кожен тип(колір) проданого товару. Непродані товари ігноруються.

Примітка: ви можете переглядати свої продані товари в будь-який момент гри.

Приклад: Даріо продав наступні товари: 4 червоні, 3 фіолетові, 3 рожеві і 1 оранжевий. Сумарно у нього 4 різних типи. Він отримує $4 \times 2 = 8$ переможних балів.

16-23 та 29) В кінці гри, якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, ви отримуєте по 4 переможні бали за відповідний тип будинку, що викладений у вашому герцогстві.

Приклад: Бен виклав жовті жетони №17 (Сторожова вежа) і №22 (Банк) у своєму герцогстві, а також 2 жетони Сторожова вежа і 4 жетони Банк. Він отримує $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ переможні бали.



24) В кінці гри, якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, ви отримуєте по 4 переможні бали за кожен вид тварин у вашому герцогстві.

Приклад: У Анни в герцогстві є 3 жетони овець, 1 жетон корів і 1 жетон поросят. В кінці гри вона отримує $3 \times 4 = 12$ переможних балів.

25) В кінці гри, якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, ви отримуєте по 1 переможному балу за кожен проданий жетон товару.

Непродані товари ігноруються.

Приклад: Якщо Даріо розмістив би ще і цей жетон, він отримав би ще 11 переможних балів (див. приклад до жетону №15 стор. 10).

26) В кінці гри, якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, ви отримуєте по 3 переможні бали за кожен жетон досягнень (не має значення великий він чи маленький).

Для гри удвох чи утрьох

... переверніть ігрове поле. Для гри утрьох ви використовуєте всі ділянки на ігровому полі з цієї сторони. Для гри удвох ви використовуєте всі ділянки на ігровому полі з цієї сторони, крім ділянок з позначкою "3".



Важливо: при грі у трьох, темно-зелена ділянка в складі 6 є особливою: на етапах А, С і Е, викладається жетон замку (темно-зелений). Однак на етапах В і D, викладається жетон копальні (сірий)!

Доповнення

4 додаткові жетони територій: перед початком гри, вони докладаються до жетонів відповідного кольору (чорного або жовтого).

Міст (монастир/жовтий №27)

Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, ваша фішка на містку завжди розміщується зверху над іншими фішками (якщо на одній ділянці Містка більше однієї фішки). Діє кожного разу коли будь-який гравець рухається по містку.

Робочі (монастир/жовтий №28)

Якщо цей жетон знаходиться у вашому герцогстві, ви можете купити по 2 жетони робочих за 1 монету. Не є дією.

Підіймальний кран (будівля/чорний)

Помістивши цей жетон у своєму герцогстві, ви можете одразу виконати ефект будь-якої будівлі (бежевий колір) на ваш вибір.

Наприклад: ви можете продати товар (Склад), або взяти 2 срібні монети (Банк)..

Під час підрахунку балів цей жетон є будь-якою однією будівлею на ваш вибір для жетонів монастиря (16-23 або 29). Може відрізнятись від будівлі, яку ви вибирали раніше, для використання ефекту.

Гуси (тварини/чорний)

Помістивши цей жетон у своєму герцогстві, ви одразу отримуєте 2 переможні бали плюс переможні бали за один із видів тварин на тому ж пасовищі на ваш вибір. Приносить додаткові 2 переможні бали кожного разу, коли ви викладаєте жетон тварин на пасовище, у якому є гуси. Є додатковим видом тварин, для жетону монастиря №24.

Приклад: Карла викладає жетон гусей на пасовище де вже є жетони тварин по 2 і 3 корови. Карла отримує $2+2+3=7$ переможних балів. Під час свого наступного ходу, вона викладає жетон тварин з 4 поросятами на це ж пасовище; вона отримує $4+2=6$ переможних балів.



"Сторожова вежа"

Кожен гравець отримує одне з герцогств під №11а-11f. Вони мають наступні відмінності від звичайних герцогств:

Коли ви з'єднаєте 2 сторожові вежі у своєму герцогстві за допомогою жетонів територій, ви отримуєте переможні бали відповідно до поточного етапу (тобто 10, 8, 6, 4 чи 2).

Якщо ви приєднаєтесь до третьої сторожової вежі, ви знову отримуєте переможні бали відповідно до поточного етапу гри, а також отримуєте велике досягнення (5, 6, чи 7 переможних балів для 2-4 гравців). Наступний гравець, що з'єднає всі три сторожові вежі отримує маленьке досягнення (2, 3, чи 4 переможні бали).



"Білі Замки"

На початку гри 9 жетонів змішуються з жетонами відповідних кольорів (6 жетонів будівель, 1 жетон монастиря і 2 жетони з чорного ринку).

Коли ви розміщуєте "білий замок" у своєму герцогстві, одразу виконайте додаткову дію, використавши значення білого кубика. Можна змінювати значення цього кубика за допомогою робочих. (Щоб уникнути плутанини фізично не перевертайте цей кубик)

"Гостинний двір"

На кожному етапі розміщуйте по одному жетону Гостинного двору біля чорного ринку. Гостинний двір залишається на ігровому полі в кінці кожного етапу. Якщо на початку етапу, поряд з чорним ринком вже є такий жетон, розмістіть новий жетон зверху.

Як і будь-який жетон з чорного ринку, Гостинний двір можна купити за 2 срібні монети і розмістити його в особистому сховищі.

Його можна викласти на будь-яку порожню ділянку у вашому герцогстві (згідно з правилами викладання жетону території). Однак, ви можете розмістити тільки один жетон Гостинного двору на ділянці кожного кольору!

Гостинний двір не має жодної дії, його основна функція - закрити порожню ділянку.

Важливо: виклавши Гостинний двір у своєму герцогстві, ви збільшуєте розмір ділянки одного кольору на 1, але не більше 8.

"Торгові шляхи"

Кожен гравець отримує декілька планшетів Торгового шляху, вибраних випадково (для гри у 4-х, кожен гравець отримує по 3 планшети, у 3-х - по 4, у 2-х - по 5). Кожен планшет має 3 ділянки. Розмістіть отримані планшети в будь-якому порядку над вашим герцогством так, щоб сформувати Торговий шлях.

Кожного разу, коли ви продасте товар, замість того, щоб розмістити ці жетони на місці проданих товарів, розміщуйте їх по черзі зліва на право на місцях вашого Торгового шляху. Якщо кольори співпадають, ви одразу отримуєте відповідний бонус. Коли шлях буде заповнений, поверніть жетони товарів на відповідну ділянку проданих товарів у вашому герцогстві.

Жетони товарів на Торговому шляху враховуються під час підрахунку балів за монастирі №15 і №25.



Приклад: Коли ви викладете Гостинний двір на ділянку одного кольору розміром 4, вона збільшується до розміру 5 і приносить 15 переможних балів замість 10.

КОМАНДНА ГРА

Поділіться на команди по 2 гравці. Учасники однієї команди сідають поруч. Випадковим чином виберіть черговість ходу. А - перша команда, В - друга команда. А1, В1 - перші гравці відповідної команди, А2, В2 - другі. Діють всі правила базової гри, за винятком наступних змін:

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розділ, що починається з "кожен гравець отримує" у правилах базової гри, змінено на:

Кожна команда отримує:

- командний планшет, складається з 2 планшетів (12a1 + 12a2) (Після декількох партій, можете спробувати командний планшет 12b);

- замок, розмістіть його у центрі вашого командного планшета на темно-зелену ділянку зі значенням "1". (На стороні 12b, кожна команда вибирає темно-зелену ділянку зі значенням "1" або "6");



- три випадкові жетони товарів, розмістіть їх на відповідних місцях на планшеті, згідно базових правил;

- 3 жетони робочих (для команди А) і 5 жетонів робочих (для команди В), та по 2 срібні монети кожній команді; розмістіть їх на командному планшеті. Крім того, кожний гравець отримує 2 кубики, 2 фішки гравця і жетон переможних балів свого кольору. Вони використовуються, як в базовій грі, окремими гравцями. У першому раунді, розставте фішки гравців на початку Містка(трек черговості ходу) наступним чином: А1, В1, А2, В2. Усі наступні раунди гравці ходять в порядку черги на Містку, згідно правил базової гри.

ХІД ГРИ

Використовуйте правила базової гри, за винятком того, що кожен гравець у команді має лише 2 особисті місця для зберігання жетонів територій, та 2 спільні місця для зберігання жетонів територій команди (внизу, в центрі планшета команди).

Усі ресурси, крім жетонів територій в особистих сховищах, є спільними(жетони робочих, срібні монети, жетони товарів та жетони територій у спільному сховищі на планшеті команди) і можуть використовуватись будь-яким гравцем команди.

Ви не можете використовувати кубики гравця вашої команди або жетони територій з його особистого сховища. Жетони територій не можна переміщувати з одного сховища в інший.

Примітка:

- Крім особистих місць для зберігання, учасники команди можуть взаємодіяти з будь-якою половиною командного планшета, а не лише зі своєю.

- Оскільки один гравець може розмістити більше 6 кораблів, якщо ваша фішка розташована на останній ділянці Містка і ви викладаєте жетон корабля, перемістіть свою фішку зверху над іншими.

КІНЕЦЬ ГРИ

Додайте переможні бали двох учасників команди. Команда з найбільшою кількістю переможних балів, перемагає. У разі нічиєї, команда з найбільшою кількістю порожніх шестикутних ділянок у герцогстві, перемагає.

(Окрема подяка Matthias Nagy з "Frosted Games" за ідею та реалізацію цього доповнення.)

Гра Для Одного

Застосовуються всі правила базової гри, крім наступних уточнень та доповнень:

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Ви починаєте гру з 1 срібною монетою, 2 жетонами робочих і 3 випадковими жетонами товарів (розмістіть їх біля вашого планшету гравця). Візьміть жетон замку та розмістіть його на будь-якій ділянці відповідного кольору у вашому герцогстві (*сторона 13a для початківців, сторона 13b для досвідчених гравців*). В грі для одного ви можете зберігати будь-яку кількість типів (кольорів) товарів.

Візьміть фішки та кубики, обраного вами кольору, та білий кубик. Викладіть одну фішку на початок треку переможних балів, а іншу в якості "цільового маркера переможних балів" на позначці 50 треку переможних балів. Подальшу розкладку гри виконуйте як для гри у двох.



ХІД ГРИ

Ви граєте 5 етапів по 5 раундів. На початку кожного раунду кидайте всі 3 кубики:

1. Покладіть жетон товару з лічильника раундів на склад зі значенням *білого кубика*.
2. Потім заберіть з гри жетон території з цього складу наступним чином (поле повернуте лицем до вас): якщо це склад 2, 3, 5 чи 6, то забирається верхній жетон, що є в складі, якщо це склад 1 чи 4, то лівий жетон, що там є. Якщо склад, з якого необхідно забрати жетон - порожній, тоді заберіть жетон з наступного складу за часовою стрілкою згідно правила цього складу. Далі виконайте свої 2 дії, як зазвичай.

Підрахунок переможних балів відбувається аналогічно до базової гри, за винятком наступних уточнень та доповнень:

- Ви можете викладати жетони територій на інших частинах вашого герцогства тільки після того, як викладете на них територію з кораблем.
 - Кожного разу, коли ви викладете жетон *корабля*, візьміть усі жетони товарів з вибраного вами складу собі, *решту* жетонів товарів з *інших* складів на ігровому полі покладіть у коробку. Крім того, ви отримуйте змогу (*лише зараз!*) обміняти будь-які 5 жетонів товарів зі свого сховища на один жетон території з чорного ринку (ці 5 жетонів видаляються з гри). Покладіть цей жетон *зображенням донизу* (чорною стороною догори) у ваше особисте сховище. "Чорний жетон території" можна викласти на ділянку *будь-якого* кольору у вашому герцогстві, згідно правил базової гри. Цей жетон *не має ніякого ефекту*, але допомагає вам добувати область одного кольору та отримати за неї переможні бали, виконати ефект за закриття всіх територій одного кольору (*див. нижче*), і врешті решт, перемогти у грі). *Наприклад: копальня, викладена чорним кольором догори, не приносить срібну монету в кінці кожного етапу.*
 - *Переможні бали з жетонів монастирів отримуються одразу після їхнього викладання у герцогстві (а не в кінці гри).* (Коли ви викладете жетон монастиря №26, негайно отримайте по 3 переможні бали за кожен колір, що ви закінчили.)
 - Закривши всі ділянки одного кольору, ви *не* отримуйте жетон досягнень. Замість цього, ви отримуйте жетон території з чорного ринку та *одразу викладете його у своє герцогство*, згідно правил. Виконайте ефект цього жетона. Якщо, викладання цього жетона, закриває інший колір, ви можете взяти ще один жетон території з чорного ринку (якщо такий є) і помістити його у своє герцогство і т.д.
 - Щоразу, коли ви отримуйте переможні бали, рухайтесь по треку переможних балів (як у базовій грі). Кожного разу, коли ви це робите, можете купити додаткові переможні бали. Кожен переможний бал коштує 1 срібну монету. Як тільки ви дійдете до цільового маркера переможних балів, поверніть свою фішку назад на початок треку (бали не переносяться на початок треку, вони згорають), опустіть цільовий маркер на 5 позначок (*наприклад, з 50 до 45, потім до 40 і т.д.*). *Одразу після того ви можете виконати одну додаткову дію (аналогічно до викладання жетону замку на ділянку герцогства).*
- Примітка: ви обираєте порядок, в якому будете виконувати будь-які ігрові дії.*

КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо вам вдалось заповнити всі 37 шестикутних ділянок у герцогстві за 25 раундів, ви перемогли.

* *Якщо вам занадто складно грати, почніть гру з цільовим маркером переможних балів менше 50: 49, 48 ... 45. Якщо гра занадто легка, збільшіть це значення: 51, 52 ... 55. Ви продовжуєте зменшувати кількість очок перемоги на 5 щоразу, коли досягаєте ділянки з цільовим маркером переможних балів.*

Щити

Застосовуються всі правила базової гри, крім наступних уточнень та доповнень:

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перемішайте 18 жетонів щитів, зображенням донизу. Випадковим чином розмістіть їх на ігровому полі в складах для жетонів товарів, згідно кількості гравців у грі (див. нижче). Після розміщення переверніть їх:

2 гравці:

по 1 щиту у кожен склад

3 гравці:

по 1 щиту у складах 1, 3 і 5;

по 2 щити у складах 2, 4 і 6

4 гравці:

по 2 щити у кожен склад

Решта щитів не знадобляться у цій партії, покладіть їх назад у коробку. Це також означає, що щити, взяті за допомогою дії з ігрового поля, знову викладатись не будуть!

ХІД ГРИ

Кожного разу, коли у вас випадає дубль*, замість того, щоб виконати 2 дії, ви можете виконати лише 1 дію - взяти щит зі складу, що відповідає значенню кубиків. Цей щит ви можете викласти на будь-який жетон замку у вашому герцогстві. Ви можете скинути викладений щит та замінити його новим (старий щит виходить з гри). З цього моменту щит стає активним для вас (див. нижче).

* Ви можете змінювати значення своїх кубиків, за допомогою робочих, щоб утворити дубль. Наприклад: Якщо у вас випало значення 3 і 5, то ви можете використати 2 жетони робочих, щоб отримати: дві 5, або дві 3, або дві 4.

Важливо! Якщо монастир і щит мають однакові чи протилежні дії, то завжди використовують дію щита. В кінці фази, *перед* тим, як отримати срібні монети, за копальні, ви повинні заплатити по одній монеті за кожен ваш щит! Якщо ви не можете чи не хочете платити за деякі щити, заберіть їх з вашого герцогства!



Дії щитів:



1) Поки цей щит у вашому герцогстві, всі ваші пасовища вважаються одним для підрахунку балів за жетони тварин. В кінці гри приносить 12 переможних балів.

2) Поки цей щит у вашому герцогстві, кожного разу, коли інший гравець отримує робочого, ви також отримуєте робочого із запасу. (+12 переможних балів)



3) Поки цей щит у вашому герцогстві, в кінці етапу ви можете заплатити за свої щити жетонами робочих замість монет. Допускається будь-яке поєднання монет та робочих (+12 переможних балів)

4) Поки цей щит у вашому герцогстві, у вас є необмежена кількість особистих сховищ для зберігання жетонів територій у вашому герцогстві. (+12 переможних балів)



5) Поки цей щит у вашому герцогстві, кожного разу, викладаючи жетон корабля, ви можете обрати тип товару, а не склад, і взяти цей тип товару зі всіх складів на ігровому полі. (+12 переможних балів)

6) Після взяття щита, в будь-який момент гри оберіть *одного* гравця. Вважається, що будь-які монастирі в його герцогстві, ніби стануть вашими і ви використовуєте всі їхні дії. Коли цей гравець викладає ще один жетон монастиря в своєму герцогстві, ви також отримуєте дію цього жетона. В кінці гри ви також дублюєте монастирі цього гравця, що приносять переможні бали (+12 переможних балів)



7) Якщо в кінці гри цей щит у вашому герцогстві, переможні бали на жетонах досягнуть подвоюються. (+8 переможних балів)

8) Поки цей щит у вашому герцогстві, в кінці епохи ви отримуєте за кожен свою копальню по 2 срібні монети замість однієї. (+8 переможних балів)



9) Поки цей щит у вашому герцогстві, ви отримуєте 1 срібну монету за кожен проданий жетон товару, а не *тип* товару. (+8 переможних балів)



10) Якщо в кінці гри цей щит викладений у вашому герцогстві, переможні бали за жетони монастирів подвоюються. (+ 8 переможних балів)

11) Поки цей щит у вашому герцогстві, кожного разу, викладаючи замок, замість додаткової дії ви можете взяти щит. (+8 переможних балів)



12) Поки цей щит у вашому герцогстві, кожного разу, продаючи жетони товару, ви отримуєте подвійну кількість переможних балів. (+8 переможних балів)

13) Якщо в кінці гри цей щит викладений у вашому герцогстві, ви отримуєте подвійну кількість переможних балів (тобто 24, 16 або 8) за кожен ваш щит (включаючи цей). (+4 переможних бали)



14) Поки цей щит у вашому герцогстві, в кінці кожного етапу, після того як всі гравці виконають свої дії, візьміть жетон території (якщо він є) з ігрового поля (крім чорного ринку) та викладіть його одразу на ділянку у герцогстві, виконайте ефект жетона. (+4 п. б.)

15) Поки цей щит у вашому герцогстві, в кінці кожного етапу, після того як всі гравці виконають свої дії, візьміть жетон території (якщо він є) з чорного ринку та викладіть його одразу на ділянку у герцогстві, виконайте ефект жетона. (+4 переможних бали)



16) Поки цей щит у вашому герцогстві, в свій хід, перед виконанням дії, ви можете змінити значення одного свого кубика на будь-яке число. (+4 переможних бали)

17) Поки цей щит у вашому герцогстві, кожного разу, закриваючи поле одного кольору, розмір цього поля збільшується на 1, максимальне значення 8 (Наприклад: поле розміром 3 (6 переможних балів) вважається полем розміром 4 (10 переможних балів)). (+4 переможних бали)



18) Поки цей щит у вашому герцогстві, ви можете викладати жетони території будь-де у вашому герцогстві, а не тільки поряд з викладеними жетонами. (+4 переможних бали)

ДЛЯ ЗНАВЦІВ ГРИ

... ми пропонуємо наступні зміни в правилах гри: герцогства вибираються випадковим чином. Кожен гравець сам обирає сторону планшета та місце розташування стартового замку у своєму герцогстві. Гравці самі обирають: викладати замок одночасно чи по черзі.

Автор та видавець гри висловлюють подяку багатьом гравцям-тестувальникам за їхню відданість та численні пропозиції, особливо

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann а також ігровим групам з Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte та Siegsdorf

З будь-яких питань чи уточнень зв'яжіться з нами:

info@lelekan.com.ua | lelekan.ua

Українське видання підготували: Марія Гошко, Софія Яремчук, Володимир Гошко, Ольга Смічик.

© 2010/2020 Stefan Feld | © 2011/2020

