

Marisa Peña, Sharon Lyon

VERFUXT!



6+
2-4
20+

Ein Fall für die Spürhühner!

Inhalt

- 16 Karten mit Verdächtigen (weiß)
- 16 Karten mit Dieben (rot)
- 12 Hinweis-Plättchen
- 4 Detektiv-Spielfiguren (Hüte)
- 3 Würfel
- 1 Fuchs-Spielfigur
- 1 Fuchs-Scanner
- 1 Spielplan

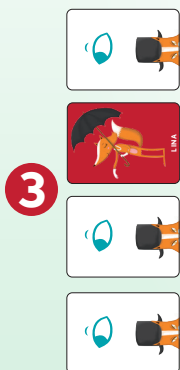
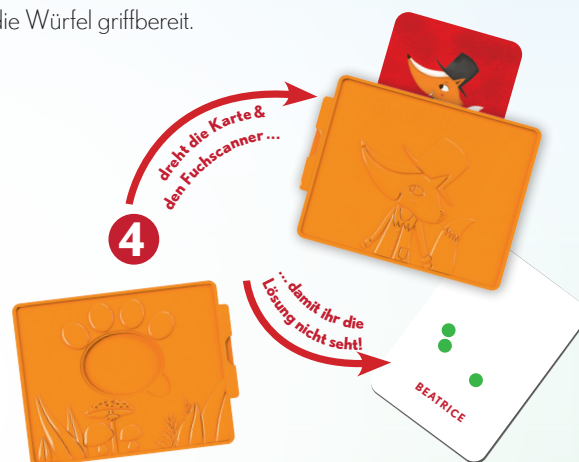
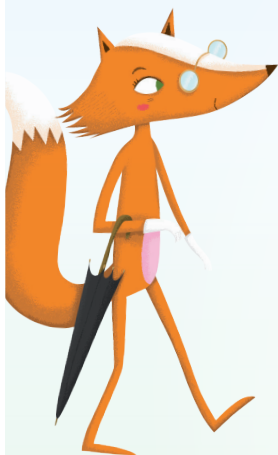
Ziel

Ein schlauer Fuchs hat das goldene Ei gestohlen und eilt nun zurück in seinen Fuchsbau! Arbeitet zusammen als Spürhühner, sammelt Hinweise oder deckt Verdächtige auf. Findet heraus, wer der Schuldige Fuchs ist, bevor er in seinem Fuchsbau verschwindet.

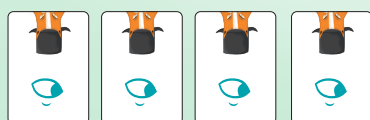


Spielvorbereitung

- 1 Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält eine Detektiv-Spielfigur (Hut) und platziert sie in der Mitte des Spielplans.
- 2 Setzt die Fuchs-Spielfigur auf ihr Startfeld (Fuchs-Abbildung) oben links auf den Spielplan. Dies ist der Beginn des Fuchspfades.
- 3 Die 16 Karten mit den Verdächtigen (weiße Kartenrückseite) werden verdeckt rund um den Spielplan gelegt, sodass auf jeder Seite 4 Verdächtige liegen. Wählt dann 2 von den 16 Karten aus, die aufgedeckt werden.
- 4 Mischt die 16 Karten mit den Dieben (rote Kartenrückseite) und wählt eine Karte aus, ohne die Vorderseite anzusehen. Diese Karte muss nun in den Fuchs-Scanner, ohne dass ihr die Vorderseite der Karte sehen könnt. Am besten haltet ihr dafür den Fuchs-Scanner mit der Fuchs-abbildung nach oben und schiebt die Diebeskarte so in den Fuchs-Scanner, dass alle Spieler nur die rote Seite sehen können. Haltet den Fuchs-Scanner neben dem Spielplan bereit. Legt die restlichen Diebeskarten mit der roten Seite nach oben zurück in die Box.
- 5 Verteilt alle 12 Hinweis-Plättchen verdeckt auf dem Spielplan (Pfoten).
- 6 Legt die Würfel griffbereit.



Die 12 Hinweis-Plättchen



Spielablauf

Der Spieler, der zuletzt ein Omelett gegessen hat, ist der Startspieler.

Du nimmst alle 3 Würfel in die Hand und hast zwei Möglichkeiten, was du würfeln möchtest:

1 Hinweis suchen



«Pfotenabdruck»

2 Verdächtige aufdecken



«Auge»

Bevor du würfelst, musst du deinen Detektiv-Kollegen mitteilen, für welche Möglichkeit du dich entschieden hast. Da ihr gemeinsam den diebischen Fuchs aufspüren möchtet, dürft ihr euch natürlich absprechen.

1 Hinweis suchen

Du suchst nach Hinweisen? Dafür müssen alle Würfel das Pfotenabdruck-Symbol zeigen. (Die Anzahl der Pfoten dürfen unterschiedlich sein.)



2 Verdächtige aufdecken

Du möchtest Verdächtige aufdecken? Dafür müssen alle Würfel das Augen-Symbol zeigen.



Du darfst bis zu 3× würfeln, kannst aber nach jedem Mal beliebig viele Würfel beiseitelegen. Hast du spätestens nach deinem dritten Wurf 3× das gleiche Symbol gewürfelt, kannst du deine gewählte Aktion ausführen.

Du hast mit deinem dritten Wurf **nicht** 3× das gleiche Symbol (Auge oder Pfotenabdruck) gewürfelt, das du für deine Aktion benötigst? Uuh... jetzt müsst ihr euch sputen, denn der Fuchs macht sich auf den Weg zum Fuchsbau. Ziehe mit der Fuchsfigur 3 Felder auf dem Fuchspfad vorwärts.

Gehe 3 Felder vor.



Nach Hinweisen suchen

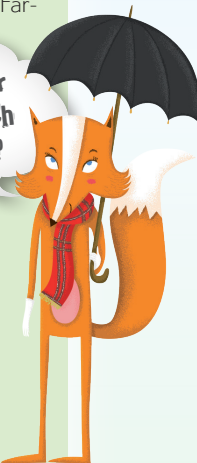


- Zähle die Pfotenabdrücke, die du gewürfelt hast.
- Ziehe deinen Detektiv-Hut um diese Anzahl Felder weiter. Du darfst deine Spielfigur horizontal oder vertikal, aber nicht diagonal ziehen. Du darfst die Hinweiskarten mit Pfotenabdruck an einem anderen Ort verlassen, als du sie betreten hast. Du darfst jedes Feld des Spielplans betreten, auch auf dem Fuchspfad. Falls ihr auf dem gleichen Feld wie der Fuchs steht, geschieht nichts.
- Landest du auf einem Hinweiskarte, darfst du das Hinweis-Plättchen umdrehen und aufgedeckt auf die Vertiefung im Fuchs-Scanner legen. Jetzt darfst du den Schieber öffnen und schauen, welche Farbe du durch das kleine Loch sehen kannst:

Lege das Hinweis-Plättchen in die Vertiefung.



Zieh am Schieber und schaue, ob ich verdächtig bin!



- Seht ihr einen **grünen** Punkt, besitzt der gesuchte Fuchs den Gegenstand. Alle aufgedeckten Karten, auf denen jetzt dieser Gegenstand abgebildet ist, zeigen noch den möglichen Dieb. Ihr könnt sie für die weitere Ermittlung liegen lassen. Alle anderen aufgedeckten Karten legt ihr in die Schachtel zurück. Diese Füchse können nicht mehr der Dieb sein.



Grüner Punkt: Der Dieb besitzt einen Schirm.

- Bei **Weiß** besitzt der gesuchte Fuchs den Gegenstand **nicht**. Ihr könnt nun von den bereits aufgedeckten Verdächtigen jene aus dem Spiel nehmen, bei denen dieser Gegenstand auf den Karten abgebildet ist. Diese Füchse können nicht mehr der Dieb sein.



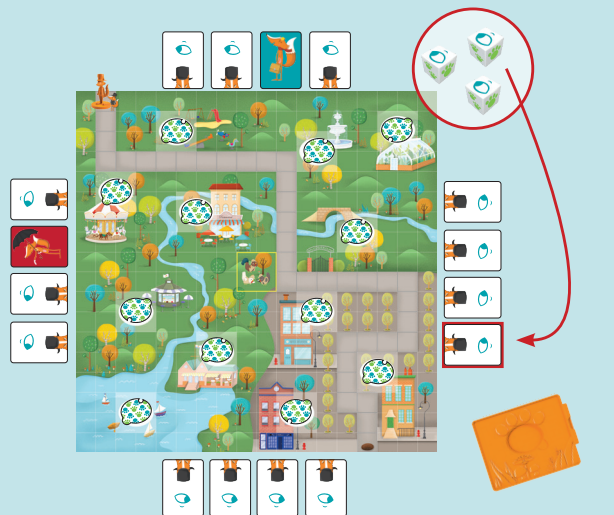
Weißer Punkt: Der Dieb trägt keine Tasche bei sich.



- Merkt euch gut, bei welchem Hinweis ihr im Scanner grün und bei welchem ihr weiß gesehen habt.
- Schließe den Fuchs-Scanner und beende deinen Zug, indem du das Hinweis-Plättchen aufgedeckt auf das Pfotenfeld legst, auf dem deine Figur steht. Jeder Fuchs trägt drei Gegenstände. Deshalb ist es möglich, den richtigen Dieb zu schnappen, wenn ihr bei drei Hinweisen einen grünen Punkt gesehen habt.

Verdächtige aufdecken

- Du hast 3× das Augen-Symbol gewürfelt. Jetzt darfst du eine weitere Karte, die am Spielplan liegt, aufdecken.



- Überprüft mit den Hinweis-Plättchen, die ihr bereits aufgedeckt habt, ob die neuen aufgedeckten Verdächtigen diese Gegenstände besitzen oder nicht. Jetzt ist euer Gedächtnis gefragt! Versucht euch gemeinsam daran zu erinnern, ob das kleine Loch bei den aufgedeckten Gegenständen im Fuchs-Scanner grün oder weiß war. War es **grün**, lasst ihr alle Verdächtigen **liegen**, auf denen diese Gegenstände abgebildet sind. Diese Füchse sind weiterhin verdächtig und ihr braucht noch mehr Hinweise, um den richtigen Dieb zu ermitteln, wenn ihr noch nicht sicher seid.



Spielende

Das Spiel kann auf 3 verschiedene Arten enden:

- Ihr habt einen dringenden Verdacht, wer der diebische Fuchs ist: Nennt den Namen des Fuchses und nehmt die Diebeskarte aus dem Fuchs-Scanner. Stimmt der Name mit eurem Verdacht überein, gewinnt ihr das Spiel! Falls nicht, flieht der diebische Fuchs umgehend in seinen Fuchsbau und entkommt euch. Dann habt ihr leider verloren.
- Ihr habt bis auf einen alle Verdächtigen ausgeschlossen und auf die Seite gelegt: Nehmt die Diebeskarte aus dem Fuchs-Scanner und prüft, ob sie mit diesem letzten Verdächtigen übereinstimmt. Falls ja, Gratulation an euch Spürhühner, ihr habt den Fall gelöst!
- Der Fuchs ist beim Fuchsbau (letztes Feld auf dem Pfad) angekommen: Das kann passieren, dieser gerissene Fuchs ist euch leider entwischt. Probiert es einfach noch einmal, Detektive. Viel Glück dabei!

Varianten

Falls ihr schon richtig clevere Spürhühner seid, könnt ihr mit dem Fuchs auch 4 Felder vorrücken, statt nur 3. Detektiv-Experten können dann sogar auf 5 Felder erhöhen.

Jüngere Spürhühner dürfen jeweils zwei Verdächtige aufdecken anstatt nur einen, wenn sie 3× das Augensymbol gewürfelt und sich vorher für «Verdächtige» entschieden haben.



Game Design: Department of Recreation
(Marisa Peña, Shanon Lyon, Colt Tipaton-Johnson)
Illustration: Mélanie Grandgirard
Game Factory Version: © 2020 Game Factory



GAMEWRIGHT®
Under license from
Gamewright, a division
of Ceaco Inc.

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Industriestr. 10
CH-6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com



Marisa Peña, Sharon Lyon

NOM D'UN RENARD!



6+

2-4

20+

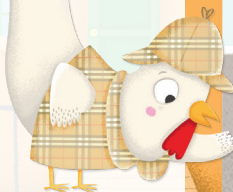
La poulice mène l'enquête

Contenu

- 16 cartes avec des suspects (blanc)
- 16 cartes avec des voleurs (rouge)
- 12 plaquettes d'indice
- 4 figurines de détective (chapeau)
- 3 dés
- 1 figurine Renard
- 1 scanneur de renard
- 1 plateau de jeu

But du jeu

Un renard futé a volé l'œuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses - les joueurs - s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer les suspects. Découvrez le renard voleur avant qu'il ne disparaisse dans sa tanière.

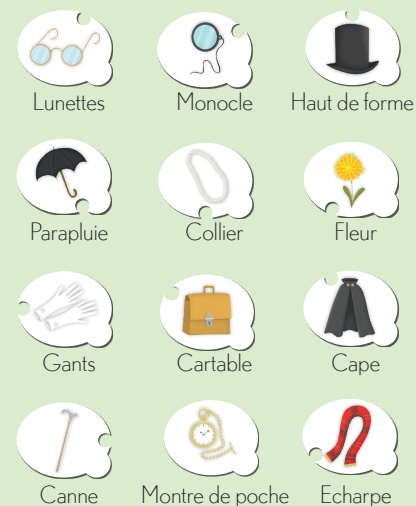


Préparation

- 1 Placez le plan de jeu au milieu de la table de sorte qu'il soit bien visible de tous. Chaque joueur reçoit une figurine de détective (chapeau) et la place au milieu du plan de jeu.
- 2 Placez la figurine Renard sur la case de départ (image de renard) en haut à gauche du plan de jeu. C'est le début du parcours du renard.
- 3 Les 16 cartes avec les suspects (dos blanc) sont placées, face cachée, autour du plan de jeu. Au final, 4 suspects se trouvent de chaque côté du plan de jeu. Choisissez 2 de ces 16 cartes et retournez-les.
- 4 Mélangez les 16 cartes avec les voleurs (dos rouge) et sélectionnez une carte sans la regarder. Cette carte doit être placée dans le scanneur de renard, sans que vous ne puissiez voir le dessous de la carte. Le plus simple est de tenir le scanneur avec l'image du renard vers le haut puis de glisser la carte «Voleur» dans le scanneur de sorte que tous les joueurs ne voient que le dos rouge de la carte. Placez le scanneur près du plan de jeu et posez les cartes «voleurs» restantes, face rouge visible, dans la boîte de jeu.
- 5 Distribuez les 12 plaquettes d'indice, face cachée, sur le plan de jeu (empreinte de pattes).
- 6 Placez les dés à portée de main.



Les 12 plaquettes d'indice



Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir mangé une omelette est le joueur de départ.

Prends les 3 dés en main. Tu as alors deux options:

1 Chercher un indice



«empreinte de patte»

2 Démasquer le suspect



«œil»

Avant de lancer les dés, tu dois dire à tes collègues détectives quelle option tu choisis. Etant donné que vous essayez ensemble de retrouver la trace du renard voleur, il va de soi que vous pouvez vous concerter.

1 Chercher un indice

Tu cherches des indices? Dans ce cas, tu dois obtenir trois fois le symbole de la patte aux dés. (Le nombre d'empreintes n'a pas d'importance).



2 Démasquer le suspect

Tu aimerais démasquer le suspect? Dans ce cas, tu dois obtenir trois fois le symbole de l'œil aux dés.



Tu peux lancer les dés jusqu'à trois fois. Après chaque essai, tu peux mettre de côté autant de dés que tu le veux. Si tu as trois symboles identiques après la troisième tentative au plus tard, tu peux réaliser l'action choisie (chercher un indice ou démasquer le suspect).

Tu n'as **pas** obtenu 3× le même symbole (œil ou patte) après trois tentatives? Oh là là, dans ce cas, vous devez faire vite car le renard se dirige vers sa tanière. Avancez la figurine du renard de 3 cases sur son chemin.

Avance de 3 cases.



Chercher des indices



- Compte les empreintes de pattes que tu as obtenues aux dés.
- Avance ton chapeau de détective du même nombre de cases. Tu peux le déplacer à l'horizontale ou la verticale, mais pas en diagonale. Si tu arrives sur une case d'indice depuis une certaine direction, tu peux la quitter dans une autre direction, mais jamais en diagonale! Tu peux occuper toutes les cases du plan de jeu, même celles du chemin du renard. Si tu te retrouves sur la même case que le renard, il ne se passe rien.
- Si tu arrives sur une case d'indice, tu peux retourner la plaquette d'indice et la poser, face visible, dans le scanneur. Tu peux maintenant ouvrir la partie coulissante du scanneur et regarder quelle couleur tu vois au travers du petit trou:

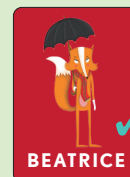
Pose la plaquette d'indice dans le renforcement.



Fais coulisser et regarde si je suis suspecté?!

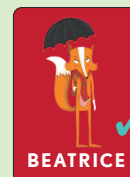


- Si vous voyez un point **vert**, le renard recherché possède l'objet. Toutes les cartes retournées sur lesquelles se trouve cet objet, représentent le voleur potentiel. Vous pouvez les laisser sur la table pour la suite de votre enquête. Rangez toutes les autres cartes retournées dans la boîte. Ces renards ne sont pas les voleurs!



Point vert: le renard possède un parapluie.

- Si un point **blanc** apparaît, le renard recherché ne possède **pas** cet objet. Parmi les cartes de suspects retournées, vous pouvez alors ranger dans la boîte toutes les cartes représentant cet objet. Ces renards ne sont pas les voleurs!



Point blanc: le voleur ne porte pas de sac.



- Il s'agit de bien se souvenir pour quel indice un point vert ou blanc est apparu dans le scanneur.
- Referme le scanneur et termine ton tour de jeu en posant la plaquette d'indice, face visible, sur la case d'empreinte de patte sur laquelle se trouve ta figurine. Chaque renard possède trois objets. C'est pourquoi, vous parviendrez à attraper le renard voleur lorsque vous aurez un point vert pour trois indices.

Démasquer le suspect

- Tu as obtenu 3× le symbole de l'œil aux dés. Tu peux maintenant retourner une nouvelle carte placée autour du plan de jeu.



- Vérifiez à l'aide des plaquettes d'indice que vous avez déjà retournées si les nouveaux suspects retournés possèdent ces objets ou pas. C'est maintenant que votre mémoire est mise à l'épreuve! Essayez de vous souvenir ensemble si le petit trou du scanneur était blanc ou vert pour les objets en question. S'il était **vert**, vous **gardez** tous les suspects qui sont en possession de cet objet. Ces renards sont encore suspectés et il vous faut encore davantage d'indices pour démasquer le véritable voleur si vous n'êtes pas encore sûrs de vous.



Fin de la partie

La partie peut se terminer de trois manières différentes:

- Vous avez un soupçon solide et êtes presque sûrs de savoir qui est le renard voleur: annoncez le nom du renard et sortez la carte du voleur du scanneur. Si le nom correspond à celui que vous avez précédemment annoncé, alors vous avez gagné! Si le nom ne correspond pas, le renard voleur se sauve directement dans sa tanière et vous ne pouvez plus rien faire contre lui. Vous avez perdu...
- Vous avez exclu tous les suspects, sauf un que vous avez mis de côté: sortez la carte de voleur du scanneur et vérifiez si elle correspond à votre suspect. Si oui, bravo, vous êtes d'excellentes poules renifleuses car vous avez résolu le cas!
- Le renard est arrivé à sa tanière (dernière case de son chemin). Cela peut arriver! Le renard futé peut vous échapper. Dans ce cas, chers détectives, prenez votre courage à deux mains et recommencez! Bonne chance...

Variantes

Si vous êtes déjà des poules renifleuses expérimentées, vous pouvez avancer le renard de 4 cases au lieu de seulement 3. Si vous êtes de véritables experts, vous pouvez même le faire avancer de 5 cases! Les poules renifleuses qui sont un peu plus jeunes, peuvent retourner deux suspects au lieu de seulement un quand elles obtiennent 3× le symbole de l'œil aux dés et qu'elles ont préalablement opté pour l'option «démasquer le suspect».



Game Design: Department of Recreation
(Marisa Peña, Shanon Lyon, Colt Tipaton-Johnson)
Illustration: Mélanie Grandgirard
Game Factory Version: © 2020 Game Factory



GAMEWRIGHT®
Under license from
Gamewright, a division
of Ceaco Inc.

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Industriestr. 10
CH-6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com



Marisa Peña, Sharon Lyon

FURBI COME VOLPI!



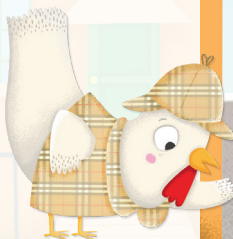
Un caso per galline detective!

Contenuto

- 16 carte dei sospettati (bianche)
- 16 carte dei ladruncoli (rosse)
- 12 cartoncini degli indizi
- 4 pedine (cappelli) degli investigatori
- 3 dadi
- 1 pedina della volpe
- 1 scanner della volpe
- 1 tabellone di gioco

Scopo del gioco

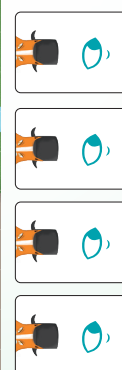
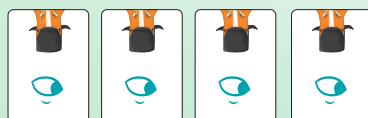
Una volpe astuta ha rubato l'uovo d'oro dal pollaio e si affretta a dileguarsi! Collaborate nel ruolo di investigatori a rintracciare la volpe colpevole, raccogliendo indizi o scoprendo i ladruncoli sospetti prima che la volpe raggiunga la sua tana!



Preparativi

- 1 Sistematate il tabellone al centro del tavolo alla portata di tutti. Ogni giocatore riceve una pedina investigatore (cappello) che viene messa al centro del tabellone.
- 2 Collocate la pedina della volpe nella casellina di partenza con la figura della volpe in alto a sinistra del tabellone che costituisce l'inizio della pista della volpe.
- 3 Le 16 carte dei sospettati vengono poste coperte con la parte bianca visibile intorno al tabellone. Su ogni lato dovranno trovarsi 4 carte. Tra le 16 carte, sceglierne 2 e scoprirle.

- 4 Mescolate le 16 carte dei ladruncoli (col retro rosso) e sceglietene una senza guardare la parte anteriore. Mettete la carta nello scanner della volpe in modo che la parte inferiore rimanga coperta. Per effettuare più facilmente l'operazione, tenete lo scanner con la figura della volpe in alto e inserite la carta del ladruncolo in modo che i giocatori vedano solo la parte rossa. Tenete poi lo scanner a portata di mano vicino al tabellone e rimettete le rimanenti carte dei ladruncoli nella scatola, con la parte rossa visibile.
- 5 Distribuite coperti i 12 cartoncini degli indizi (quelli con le impronte) nelle relative caselle del tabellone.
- 6 Tenete i dadi a portata di mano.



12 cartoncini degli indizi



Svolgimento della partita

Inizia il giocatore che per ultimo ha mangiato una omelette.

Lancia i tre dadi e ha due possibilità di scelta:

1 cercare indizi
«impronta»


2 scoprire sospettati
«occhio»


Prima di lanciare i dadi il giocatore dovrà dire ai suoi colleghi investigatori quale delle due possibilità ha scelto. Visto che dovrete cercare insieme la volpe ladruncola, avete la possibilità di mettervi d'accordo.

1 cercare indizi
Cerchi indizi? In questo caso tutti i dadi tirati dovranno avere il simbolo dell'impronta. (Il numero delle impronte può essere diverso da dado a dado).



2 scoprire sospettati
Cerchi persone sospette? In questo caso dovrai ottenere il simbolo dell'occhio con tutti e 3 i dadi.



Hai la possibilità di lanciare 3 volte i dadi e ogni volta mettere da parte i dadi che desideri. Se dopo il terzo lancio hai ottenuto lo stesso simbolo con tutti e tre i dadi, allora puoi attuare l'azione scelta.

Se dopo il terzo lancio **non** hai ottenuto lo stesso simbolo (occhio o impronta) necessario per mettere in atto la tua azione allora non la esegui, e dovrai affrettarti in quanto la volpe prosegue il cammino verso la sua tana! Sposta la pedina della volpe di tre caselline sul tracciato.

Avanza la volpe di 3 caselline.



Cercare indizi



- Conta le impronte che hai ottenuto coi dadi!
- Sposta il tuo cappello da investigatore di altrettante caselline sul tabellone. Puoi spostarlo in senso orizzontale e verticale ma non diagonale. Puoi lasciare le caselline degli indizi con le impronte in un punto diverso da quello in cui sei arrivato. Puoi attraversare o fermarti in ogni casellina del tabellone, anche in quelle del percorso della volpe. Se arrivi in una casellina occupata dalla volpe non succede nulla.
- Se arrivi in una casellina degli indizi dovrai girare il cartoncino dell'indizio e metterlo scoperto nell'incavatura dello scanner della volpe. Successivamente dovrai spostare il cursore e controllare il colore che vedi attraverso la piccola apertura.

Metti il cartoncino dell'indizio nell'incavatura



Fai scorrere lo sportellino e controlla se sono sospettata!



- Se vedi un punto **verde**, la volpe ricercata possiede l'oggetto in questione. Tutte le carte scoperte che riportano l'oggetto in questione potrebbero essere il possibile ladruncolo. Le altre carte scoperte vanno rimesse nella scatola, in quanto queste volpi non rappresentano più il presunto ladruncolo.



- Se vedi un punto **bianco**, la volpe ricercata **non** possiede l'oggetto in questione. Tutte le carte scoperte che mostrano l'oggetto in questione vanno rimesse nella scatola, in quanto queste volpi non rappresentano più il presunto ladruncolo!



- Ricordatevi bene la segnalazione apparsa nello scanner col il punto verde o col punto bianco.
- Chiudi lo scanner e, per terminare il tuo turno, rimetti il cartoncino con l'indizio nella casellina dell'impronta dove si trova la tua pedina, ma lascialo a faccia in su. Le volpi sono contraddistinte da tre oggetti. Per questo motivo è possibile acciuffare il vero ladruncolo se con tre indizi viene visualizzato un punto verde.

Scoprire i sospettati

- Se hai ottenuto il simbolo degli occhi con tutti e tre i dadi, puoi scoprire un'altra carta sui bordi del tabellone.



- Servendosi dei cartoncini degli indizi già scoperti, verificate se i nuovi sospettati hanno o non hanno quegli oggetti. Ora dovete ricorrere alla vostra memoria! Cercate tutti di ricordarvi se il piccolo foro degli oggetti scoperti con lo scanner era verde o bianco. Se era **verde, lasciate al loro posto** tutti i sospettati che riportano questi oggetti. Queste volpi sono ancora sospette e avete bisogno di altri indizi per accertare il vero ladruncolo se non siete ancora sicuri.



Fine del gioco

La partita può terminare in 3 diversi modi:

- Avete un forte sospetto della vera identità della volpe ladruncola. Dite a voce alta il nome della volpe e togliete dallo scanner la carta della volpe briccona. Se il nome è lo stesso di quello che avete sospettato, vincete la partita. In caso contrario, la volpe ladruncola fugge, si rifugia subito nella sua tana e, purtroppo, avete perso.
- Avete escluso e messo da parte tutti i sospettati, tranne uno. Togliete la carta dallo scanner e controllate se corrisponde all'ultimo indiziato. In caso affermativo avete vinto. Congratulazioni a tutti gli investigatori per aver risolto il caso!
- La volpe è arrivata alla sua tana, l'ultima casellina del suo percorso. Può succedere che quest'astuta briccona riesca a farla franca! Non vi resta altro che tentare nuovamente. Buona fortuna!

Varianti

Se avete maturato un certa esperienza come investigatori, potete fare avanzare la volpe di 4 caselline anziché di 3. I più bravi potranno farla avanzare perfino di 5 caselline.

Gli investigatori alle prime armi potranno scoprire due carte dei sospettati, anziché una, dopo aver ottenuto coi dadi 3 volte il simbolo degli occhi e aver prima optato per «scoprire i sospettati».



Game Design: Department of Recreation
(Marisa Peña, Shanon Lyon, Colt Tipaton-Johnson)
Illustration: Mélanie Grandgirard
Game Factory Version: © 2020 Game Factory



GAMERIGHT®
Under license from
Gamewright, a division
of Ceaco Inc.

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Industriest. 10
CH-6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

