

# ELASUND REGOLE

*Negli anni che seguirono la scoperta e la colonizzazione di Catan da parte dei valorosi marinai, la popolazione crebbe costantemente. Nelle terre e sulle coste, delle nuove colonie apparvero e lo scambio di beni tra le regioni diventò sempre più importante. Era necessario che un luogo di commercio venisse creato. Un luogo dotato di un porto, di case per gli artigiani ed i commercianti, di un banco di scambio, di una locanda e di una grande chiesa nel suo centro. Ed è così che gli abitanti di Catan hanno eretto la loro prima città. Gli diedero il nome del luogo della loro vecchia patria dal quale era partito il loro viaggio verso Catan: **Elasund**.*

## MATERIALE

- 1 libretto di regole
- 1 tabellone di gioco
- 40 cubi "punti vittoria" e 4 pedine tonde per il conteggio, 2 dadi
- 1 nave
- 37 edifici (16 nei colori dei giocatori e 21 neutri)
- 9 tessere "chiesa"
- 36 tessere "bastioni", 9 per colore
- 90 carte, di cui 51 "Oro" e 39 "potere"
- 2 porte della città
- 4 aiuti di gioco nei colori dei giocatori
- 20 gettoni costruzione, 5 per colore

## PREPARAZIONE

Il tabellone di gioco rappresenta le fondamenta non costruite di **Elasund**, col mare da un lato, i riquadri per la costruzione dei muri della città così come lo scavo per la costruzione della chiesa al centro.

### Superficie da costruire

La superficie da costruire di **Elasund** dipende dal numero di giocatori e sarà determinata dalla posa delle due porte della città prima dell'inizio della partita. Per una partita con due giocatori, le porte saranno piazzate sull'area



"2" (freccia bianca), con tre giocatori sull'area "3" (freccia grigia) e con quattro giocatori sull'area "4" (freccia nera). Le porte della città sono erette in modo tale che le frecce blu siano puntate in direzione del mare.

### Distribuzione del materiale

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve:

10 cubi "punti vittoria"



4 Edifici (operaio, commerciante, artigiano)



5 gettoni costruzione



1 aiuto di gioco



### 9 tessere "bastioni"

Ogni giocatore costituisce coi suoi bastioni una pila seguendo a verso l'ordine delle cifre indicate. La tessera che riporta la cifra "9" sarà posta in basso nella pila; l'"1" sarà dunque sopra a tutti.



### 1 pedina conteggio rotonda

Ogni giocatore pone la sua pedina sulla casella "0" della scala del conteggio dei punti che sta a sinistra sul tabellone di gioco.



### Piazzamento delle tessere di partenza

Ogni giocatore riceve 2 tessere "edificio" sulle quali si trova un totem. Si tratta delle sue tessere di partenza. I giocatori piazzano queste ultime sulle caselle del tabellone di gioco il cui riquadro porta il loro proprio colore. La freccia sulle tessere deve puntare verso nord, indicato sulla rosa dei venti.

### Le tessere "chiesa"

Le 9 parti della chiesa sono mescolate e messe in una pila (coperte) piazzate a lato dell'illustrazione di questo edificio.



### Piazzamento degli edifici neutri

Gli edifici neutri vengono divisi per tipo. Gli edifici identici sono riuniti in una pila e piazzata accanto al tabellone di gioco.



Commerciante



Locanda



Banche del mercato



Pozzo



Sala Riunioni,  
Sala del Trono,  
Ufficio commerciale

*Nota: I grandi edifici "Sala riunioni", "Sala del Trono", e "Ufficio commerciale", sebbene siano illustrati diversamente, si trovano nella stessa pila perché hanno la stessa funzione.*



Le carte "potere" sono mescolate e formano una pila coperta messa accanto al tabellone di gioco.

Le carte "Oro" formano una pila scoperta e sono piazzate accanto alla pila delle carte "potere."



Ogni giocatore riceve 3 Oro ed una carta "potere" come capitale di partenza. Le carte sono tenute in mano coperte.

La barca ed i due dadi si mettono accanto al tabellone.



Desiderate apprendere direttamente come giocare ad **Elasund**?  
Visitate allora il mio sito web  
[www.profeasy.de](http://www.profeasy.de)  
e lasciatevi guidare da  
Marlene, Vicky e Siegfried

## Visione del gioco



Tutti i giocatori insieme costruiscono una città. Ogni giocatore prova ad erigere il massimo di edifici nella zona urbana compresa tra il mare ed i bastioni.

La grandezza della zona urbana dipende dal numero di giocatori ed è determinata (qui per 3 giocatori), dalle porte della città. ①

Un edificio può essere costruito quando il costo di costruzione (in Oro) è stato pagato - in funzione della grandezza dell'edificio - e 1, 2 o 3 **gettoni di costruzione** sono piazzati sulla superficie da costruire.

② Sulla superficie bordata di rosso si trovano un gettone rosso ed un gettone giallo. Il giocatore rosso ha il gettone di maggior valore e può costruire qui un grande edificio di 4 caselle. La tessera con le caselle gialle è ritirata del gioco perché i grandi edifici sopprimono i più piccoli.

Gli edifici portano delle rendite. All'inizio di ogni turno, sono lanciati i dadi e la nave si sposta sulla fila corrispondente alla cifra tirata ③

Per ogni edificio di questa fila, il proprietario riceve delle carte Oro o Potere, secondo il tipo di edificio.

Ogni giocatore possiede 4 edifici con un tetto del suo colore che solo lui può costruire. Inoltre, esistono degli edifici neutri che ciascuno può costruire. Colui che costruisce un edificio neutro lo segna depositandoci sopra un cubo "punti vittoria" del suo colore.

Con le carte "**potere**", si possono o piazzare o spostare dei gettoni di costruzione o ritirare dal gioco un grande edificio avversario identico. Colui che costruisce una sezione dei bastioni riceve in ricompensa una carta "potere", oppure può piazzare un cubo "punti vittoria." ④

**Le caselle "commercio"** sono delle caselle segnate con 1 o 2 punti commercio. ⑤ Colui che costruisce un edificio su una casella "commercio" può avanzare la sua pedina congegno sul tracciato di tante caselle quanti sono i punti commercio raccolti. ⑥

Ogni volta che un giocatore raggiunge le caselle 3, 5, 7, 9 o 11 con la sua pedina di congegno, può piazzare un cubo "punti vittoria.".

Il **vincitore** è colui che piazza per primo i suoi 10 cubi "punti vittoria" sul tabellone di gioco.

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Quello che fa il risultato più alto col dado inizia. Al suo turno, un giocatore effettua le seguenti azioni in questo ordine preciso:

1. Produzione per tutti, secondo il risultato del dado
2. Realizzazione di una o due costruzioni
3. Piazzamento di un gettone costruzione o raccolto di 2 Oro
4. Realizzazione di un'azione bonus

Poi è il turno del giocatore seguente in senso orario.

### 1) PRODUZIONE

Il giocatore lancia i due dadi e piazza la barca sul numero ottenuto. La barca indica la fila di riquadri interessati della pianta della città. **Ogni** giocatore riceve una rendita per **ciascuno** dei suoi edifici in questa fila: per ogni edificio che è indicato con una carta Oro, il proprietario riceve una carta Oro; per ogni edificio sul quale vi è indicata una carta "potere", il proprietario ne pesca una.

Quando viene lanciato un 7 con i dadi, la barca è attaccata dai pirati. Vedere le regole a pagina 5: "7 ai dadi".

**Importante:** La barca deve sempre essere spostata. Se il lancio dei dadi di un giocatore indica lo stesso risultato di quello del turno precedente, quest'ultimo deve spostare la barca di **2 file** verso l'alto o verso il basso.



*Esempio: Un giocatore ha lanciato un "3". Dato che la nave si trovava già in "3" il turno precedente, si sposta verso il basso la nave di 2 posizioni, alla fila 5. Tutti i giocatori possiedono un edificio in questa fila, il rosso ne ha due. Il giocatore rosso riceve una carta Oro ed una carta "potere." Il giocatore blu riceve una carta "potere", i giocatori giallo e verde ricevono ciascuno una carta Oro.*

### 2) COSTRUZIONE

Il giocatore può erigere una o due costruzioni tra le seguenti:

- Edifici (proprio o neutro)
- Sezione del bastione
- Una parte della chiesa

Possono essere combinate due costruzioni (per esempio 1 sezione dei bastioni ed una parte della chiesa).

**Erigere una costruzione propria oppure una neutra**

**a) La superficie da costruire deve contenere il numero richiesto di gettoni costruzione.** Gli edifici ricoprono una superficie di 1, 2, 4 o 6 caselle. Colui che vuole erigere un edificio ha il dovere di annunciare prima su quale superficie e/o casella vuole costruire.

Sulla superficie indicata ora devono trovarsi almeno tanti (è consentito metterne di più) gettoni costruzione quanti ne sono necessari per la costruzione dell'edificio. Il numero di gettoni richiesti è indicato per ogni Edificio nell'angolo in basso a destra.



*Esempio: Il giocatore rosso può costruire una Sala riunioni sulla zona bordata di rosso perché 2 dei suoi gettoni di costruzione si trovano in questa zona.*

**Importante:** La posizione della nave non ha nessuna influenza sulla costruzione di un edificio. Questo perché l'edificio non deve essere costruito necessariamente sulla fila dove si trova la barca.

### b) Costruire degli edifici

Il giocatore che costruisce un edificio paga prima di tutto le spese di costruzione. Ciò significa che deposita dalla sua mano altrettante carte Oro sulla pila degli scarti quante indicate dalla cifra nera nel cerchio giallo, simbolo di una moneta, stampato nell'angolo in basso a destra della tessera "edificio".

Poi, riprende i gettoni di costruzione presenti sulla superficie da costruire. Recupera i suoi gettoni e rende gli altri al loro proprietario (vedere prossimo paragrafo). Piazza l'edificio sul tabellone, facendo attenzione ad orientare la freccia verso la rosa dei venti.

Quando si tratta di un edificio neutro, piazza uno o due cubi

del suo colore su la/le casella/e, corrispondenti nell'angolo in alto a sinistra della tessera (la bandiera rossa). Su ciascuna di queste bandiere, il giocatore può piazzare un solo cubo "punto vittoria".

**Importante:** Un edificio deve essere costruito dentro ai bastioni della città e non deve ricoprire una delle caselle riservate alla costruzione di un bastione, né il punto di costruzione della chiesa.

### c) I gettoni costruzione possono essere piazzati da più giocatori

I gettoni di costruzione necessaria per la costruzione di un edificio possono provenire da più giocatori. Il permesso di costruire va al giocatore che possiede il/i, gettone/i il cui valore globale è il più alto di tutti gli altri giocatori. Il valore globale è ottenuto dalla somma delle cifre presenti sui gettoni.

*Esempio: Un gettone "4" ha un valore più alto dei gettoni "0", "1" e "2" messi insieme.*

In caso di parità, nessuno giocatore può costruire sulla superficie interessata. Se il valore dei gettoni di un giocatore supera quella di uno o più gettoni avversari, li restituisce al/i, proprietario/i. Inoltre, paga a questi avversari, come **compenso**, tanto Oro quanto indicato sul/i loro gettone/i.

Se un giocatore non possiede abbastanza Oro per pagare i suoi avversari e liberarsi dai costi di costruzione, non può costruire.

#### d) I piccoli edifici sono sostituiti dai più grandi

Quando un edificio è costruito, distrugge un edificio più piccolo che si trova interamente o anche parzialmente sulla sua superficie di costruzione. Gli edifici distrutti da un giocatore sono resi al/i loro proprietario/i. Gli edifici neutri distrutti tornano nella loro pila ed i cubi "punti vittoria" sono resi al/i loro proprietario/i. Gli edifici di partenza (quelli col totem, NdTr.) distrutti, devono essere ricollocati immediatamente. Maggiori dettagli sono forniti per questo argomento a pagina 6: "Le capanne degli operai."

**Esempio:** Il giocatore rosso ha piazzato, dentro alla zona bordata di rosso, dei gettoni costruzione che hanno il valore globale più alto. Ha quindi il diritto di costruire un banco su questa zona. Egli paga al giocatori giallo e blu 2 Ori ciascuno, come risarcimento, e versa 5 Ori alla banca. Tutti i giocatori riprendono i loro gettoni costruzione. Il giocatore rosso piazza l'edificio. L'edificio giallo è distrutto ed è reso al suo proprietario.



#### e) Ricoprire degli edifici della stessa taglia

Quando un giocatore gioca tre carte "potere" dello stesso colore, o 3 verdi, 3 blu o 3 rosse, ha il diritto di ricoprire con un edificio, un altro edificio o due edifici della stessa taglia.

**Esempio:** Il giocatore giallo ha il gettone costruzione più alto. Dà 1 Oro di compenso al giocatore rosso e costruisce una sala riunioni sulla zona bordata di rosso.

Per potere demolire i due edifici rosso e blu della stessa taglia, deve dare 3 carte potere identiche. Il giocatori rosso e blu rimettono il loro edificio distrutto sulla pila appropriata e riprendono il loro cubo "punto vittoria".



#### Costruire dei bastioni

Il giocatore che desidera costruire un bastione prende la tessera in cima alla sua pila di bastioni, la gira e la posa su un lato di una porta della città o accanto ad un'altra tessera bastione già piazzata. La costruzione di un bastione costa 2 Ori quando è piazzata in direzione della freccia blu, 4 Ori quando è piazzata in direzione della freccia rossa (sulla porta).

Colui che costruisce un bastione sul quale sono indicate 1 o 2 carte "potere", pesca una o due carte "potere". Colui che costruisce un bastione con una torre piazza uno dei suoi cubi "punto vittoria".

**Esempio:** Il giocatore giallo paga 2 Ori. Costruisce un Bastione 1 e riceve una carta "potere". Egli costruisce un secondo bastione 2, paga 4 Ori e piazza uno dei suoi cubi "punti vittoria" sulla torre.



#### Costruire la chiesa

La chiesa è composta da 9 tessere da assemblare come un puzzle. Il giocatore che vuole costruire una parte della chiesa paga 7 Ori e pesca la prima tessera "chiesa" della pila. Chi piazza la prima tessera ha un vantaggio: pesca le prime due tessere, ne sceglie una e la piazza sul luogo di costruzione della chiesa, con la freccia in direzione della rosa dei venti. Ripone poi l'altra tessera sotto la pila. Con il piazzamento della prima tessera, si indica la superficie da costruire della chiesa. Tutte le altre parti della chiesa devono essere piazzate nella posizione che corrisponde alla prima, ed essere dirette verso nord. La raffigurazione della chiesa nell'angolo in alto a sinistra del tabellone di gioco serve da modello.

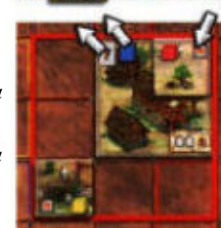
Quando una parte della chiesa è piazzata su una casella sulla quale si trova un gettone costruzione, il proprietario di questo ultimo lo recupera. Se la casella è occupata da una parte di un edificio, questo è eliminato, non importa la sua taglia. Sulle caselle ancora libere della superficie di costruzione della chiesa, si possono sempre piazzare dei gettoni costruzione o delle parti di edifici (sebbene ciò non abbia molto senso, vista la minaccia).

**Importante:** Le tessere "chiesa" non possono in nessun caso essere distrutte per effetto della costruzione di un altro edificio.

Il giocatore giallo costruisce la prima parte della chiesa sulla casella degli scavi di costruzione e segna questa tessera con uno dei suoi cubi "punto vittoria". In questo modo, la superficie di costruzione della chiesa è indicata (bordo rosso).



Il giocatore rosso costruisce la seconda parte della chiesa. La sala riunione del giocatore blu è demolita. Il giocatore blu rimette la sala di riunione sulla pila corrispondente e riprende il suo cubo "punto vittoria".



#### 3) PIAZZARE DEI GETTONI O PRENDERE 2 ORI

Il giocatore prende o 2 Ori oppure piazza uno dei suoi gettoni costruzione su una casella libera della fila dove si trova la nave. Se decide di piazzare un gettone, deve pagare tante carte Oro quante indicate dalla cifra sul gettone. Piazza queste carte Oro sulla pila.

**Esempio:** Il giocatore vuole posare un gettone costruzione "2". Egli paga 2 carte Oro e le piazza su una delle tre caselle libere della fila dove si trova la nave.



Se non ci sono più caselle libere nella fila indicata dalla nave, il giocatore può piazzare il suo gettone nella fila appena sotto o sopra nella quale si trovano ancora delle caselle libere.

#### • Piazzare un gettone su una fila di sua scelta

Se il giocatore spende due carte "potere" dello stesso colore, o due verdi, due blu o due rosse, ha il diritto di piazzare il suo gettone costruzione nella fila che desidera.



#### 4) AZIONI BONUS

Alla fine del suo turno, il giocatore ha ancora la possibilità di realizzare una sola di 4 azioni bonus. Un'azione bonus è facoltativa. Ogni azione bonus costa delle carte "potere" e/o, eventualmente dell'Oro.

Un'azione bonus può essere effettuata dunque soltanto se il giocatore può pagare il numero richiesto di carte "potere" e/o di Oro.

##### a) Spostare un gettone costruzione

Il giocatore può spostare uno dei suoi gettoni costruzione che si trova già sul tabellone, verso una qualunque altra casella libera. **Costo:** 2 carte "potere" dello stesso colore.

##### b) Rivalutare un gettone costruzione

Il giocatore può sostituire uno dei suoi gettoni costruzione che si trovano già sul tabellone con un gettone della sua riserva che ha un valore più alto. Riprende il gettone dal tabellone e piazza quello di valore più alto nello stesso posto.

**Costo:** 2 carte "potere" dello stesso colore e tanto Oro quanto il risultato della differenza tra il valore del nuovo gettone e quello tolto dal tabellone.

##### c) Piazzare liberamente un gettone costruzione

Il giocatore può piazzare un gettone costruzione dalla sua riserva su una fila di sua scelta. Questa azione è, come le precedenti, indipendente dalla posizione della nave.

**Costo:** 3 carte "potere" di colori diversi ed il valore di Oro del gettone giocato.

##### d) Prendere 2 Ori

Il giocatore può prendere 2 carte Oro dalla pila.

**Costo:** 3 carte "potere" di colori diversi.

## FINE DELLA PARTITA

Appena un giocatore, durante il suo turno, ha disposto tutti i suoi 10 cubi "punti vittoria", è dichiarato vincitore e la partita si conclude immediatamente.

## REGOLE NEL DETTAGLIO

### "7" ai dadi

Se un giocatore ottiene "7" ai dadi, sposta la nave verso un'altra fila di sua scelta (non può essere lasciata nella stessa fila dove si trovava all'inizio del turno). La nave adesso indica una ciurma di pirati. Non si ottengono redditi nella fila indicata. Al posto di questo, ogni giocatore (ivi compreso quello che ha spostato la nave), deve scartare tante carte "potere" o carte Oro di quanti cubi "punto vittoria" sono presenti nella fila indicata. Se un giocatore non ha più (o non abbastanza) carte, egli non ne dà nessuna o da tutte quelle che gli restano. Il giocatore che ha spostato i pirati può prendere, tra queste, una carta per ogni torre che possiede (= un cubo del suo colore), sui bastioni. Il giocatore continua poi, normalmente il suo turno. Piazza un gettone nella fila designata dalla nave, e se non ci sono caselle libere (come descritto a pagina 4), sceglie una fila libera successiva.



**Esempio:** Un giocatore ha fatto "7" ai dadi. Sposta la nave, adesso pirata, nella fila 5. Il giocatore rosso possiede 3 cubi "punti vittoria" in questa fila e deve scartare dunque 3 carte. Il blu possiede un cubo "punti vittoria" e scarta una carta.

### Le caselle "commercio"

Le caselle portuali (così come le caselle vicino alle porte della città in una partita con 3 o 4 giocatori), mostrano un simbolo di commercio (mulino).



Il che significa che sono delle caselle "commercio". Quando un giocatore costruisce un edificio su una casella "commercio", riceve 1 punto commercio per porto e 2 punti commercio per casella vicino ad una porta. Invece, non si riceve nessun punto commercio per la costruzione di una parte della chiesa su una casella "commercio". I punti commercio sono conteggiati grazie alla pedina di conteggio tonda sulla scala dei punti commercio.

Quando la pedina di un giocatore raggiunge una casella "punto vittoria" (caselle 3, 5, 7, 9, 11), o ci passa sopra, può usare un cubo "punto vittoria" là. Al contrario: Se un giocatore perde un edificio localizzato su una casella "commercio", deve arretrare la sua pedina di conteggio del numero di caselle adeguate. Se la pedina di conteggio si trova allora su una casella che precede una casella "punto vittoria" sulla quale il giocatore ha già un cubo "punto vittoria", deve rimuoverlo.

**Esempio:** Il giocatore rosso possiede 5 punti commercio e può piazzare 2 cubi "punti vittoria".

1 Il giocatore blu distrugge un edificio rosso.

2 Il giocatore rosso perde un punto commercio e deve arretrare la sua pedina di punteggio. Egli deve ritirare il suo cubo "punto vittoria".

3 Il giocatore blu ottiene 2 punti commercio e può piazzare un cubo "punti vittoria" sulla casella 3.



### Il mazzo di carte "potere"

Quando un giocatore gioca una carta "potere", la mette su una pila degli scarti. Quando il mazzo di carte "potere" è esaurito, si mescolano le carte degli scarti per formare un nuovo mazzo, coperto.

### Le capanne degli operai...

...sono rappresentate sui due edifici di partenza con i totem scolpiti. Se un edificio di partenza è demolito, il suo proprietario ha il diritto di riposizionarlo **immediatamente**. Viene fatto direttamente, prima che lo stesso giocatore che ha distrutto l'edificio continui il suo turno, su una delle caselle libere del tabellone di gioco. Non è permesso occupare delle caselle "commercio" o delle caselle che contengono dei gettoni costruzione **propri** o **avversari** con un edificio di partenza. Se non restano caselle libere, un edificio di partenza non potrà più essere piazzato. E allora sarà ritirato dal gioco.

Se degli edifici di partenza di 2 giocatori o più sono demoliti, si ricollocano uno dopo l'altro rispettando l'ordine dei giocatori in senso orario. Quando un giocatore distrugge uno dei suoi propri edifici di partenza, lo ricolloca in seguito (ciò non conta come una costruzione). Poi, gli altri giocatori seguono, sempre in senso orario. E' solamente nel momento in cui tutti gli edifici di partenza demoliti sono stati ricollocati sul tabellone, che il giocatore di cui è il turno può finire di giocare.

### Quando la riserva di carte è esaurita...

In un primo momento, nessun giocatore riceve carte. Se mancano delle carte "potere", ogni giocatore da la metà delle proprie carte "potere" (arrotondata per difetto), sulla pila degli scarti. Vengono mescolate per formare una nuova pila. Poi, ogni giocatore riceve i redditi che doveva avere. Si agisce nello stesso modo quando vengono a mancare le carte Oro.

## PRIMA PARTITA

Ecco alcuni consigli tattici per iniziare bene la prima partita:

- All'inizio del gioco, è importante costruire degli edifici su tutte le file (soprattutto quelle nel mezzo), per garantirsi un reddito costante di carte "potere" e di oro.
- La costruzione delle case di artigiani necessita solamente di un gettone costruzione e 1 o 2 Ori. Queste devono essere giocate prima possibile. Anche se poi saranno demolite, porteranno fino a che non saranno demolite, un certo profitto.
- Un grosso edificio di sei caselle deve essere costruito quando si hanno dei redditi sufficientemente sicuri.
- Dovete provare ad avere sempre abbastanza carte "potere" per essere in grado di reagire agli attacchi degli avversari o per poter porre liberamente un secondo gettone costruzione al momento giusto.
- Colui che inizia la costruzione della chiesa ha un grosso vantaggio. Ha un'influenza sulla posizione della superficie di costruzione di questa e conosce l'ultima tessera "chiesa."

### IMPRESSUM © 2005

Auteur : Klaus Teuber - [www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de)  
Licence: Catan GmbH - [www.catan.com](http://www.catan.com)  
Illustrations: Tanja Donner  
Graphisme: Michaela Schelk - [www.fine-tuning.de](http://www.fine-tuning.de)  
Redaction: TM-Spiele GmbH

KOSMOS Verlag  
Postfach 106011  
D-70049 Stuttgart  
[www.diesiedlervoncatan.de](http://www.diesiedlervoncatan.de)  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

*"Elasund" è citato nel romanzo di Rebecca Gablé: "I Coloni di Catan", il nome del piccolo villaggio sulla costa norvegese dal quale alcuni abitanti hanno iniziato un lungo periplo sui mari verso Catan.*

*Ringrazio di cuore la Sig.ra Gablé per avermi dato l'autorizzazione a poter utilizzare "Elasund" come titolo per questo gioco.*

*Klaus Teuber, luglio 2005*



[www.ilv.be](http://www.ilv.be)

plato  
Le magazine des jeux de bonne société

[www.plato-magazine.com](http://www.plato-magazine.com)

*Traduzione curata da Morpheus*

*Fotoritocco curato da: Dominex*

*Dicembre 2005 - V 1.1*



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

