

Pastiche

Di Sean D. MacDonald



2-4
GIOCATORI



10+
ANNI



45-60
MIN



Un mondo di bellissimi colori prende vita nel momento in cui i giocatori scelgono le carte commissione, che mostrano i capolavori dell'arte europea e americana degli ultimi sei secoli. La parola **Pastiche** è usata nel campo della letteratura e dell'arte per riferirsi a qualcosa che è un'imitazione o una nuova creazione di un lavoro precedente, spesso come rispettoso omaggio o tributo dell'originale. In questo gioco i giocatori creano i pastiche mescolando i colori e ricreando le tavolozze di colori usati per creare i dipinti originali. Esplora i dipinti, i colori e la vita degli artisti in questo unico e stimolante gioco adatto a tutta la famiglia!

INDICE

Componenti.....	pagina 1-2
Obiettivo del gioco	pagina 2
Preparazione	pagina 3
Come giocare.....	pagina 4-6
Fine del gioco & Punteggio	pagina 6-7
Appendice 1: Esempio di creazione dei colori	pagina 8-9
Appendice 2: Imparare a conoscere i colori.....	pagina 10-11

COMPONENTI

1 Regolamento.

34 Carte Commissione. Completare le carte commissioni è il modo principale per fare punti. Le carte commissioni raffigurano 34 diversi famosi quadri, da 17 diversi artisti. Ogni commissione include le seguenti informazioni:

- 1 Informazioni riguardo il lavoro artistico (nome, galleria, date, artista, nazionalità, ecc)
- 2 Punti per le carte commissioni (punti guadagnati per il completamento delle commissioni, da 8 a 16 punti)
- 3 Punti bonus per gli artisti (punti guadagnati per il completamento di entrambe le commissioni dell'artista)
- 4 Una tavolozza da due a sette "macchie" di colori (i colori necessari per completare la commissione)

131 Carte tavolozza. Ogni carta tavolozza mostra un colore, il nome di questo e il numero dei punti per quel dato colore. Le carte tavolozza vengono usate per completare le carte commissione e ottenere i punti commissione.

Questa la distribuzione delle carte tavolozza:

- Colori Primari-rosso, giallo e blu-8 di ciascuno, valore 4 punti
- Colori Secondari-arancio, verde, violetto e marron-12 per ciascuno, valore 1 punto
- Colori Terziari-ambra, scarlatta, verde oliva, verde-azzurro, magenta e viola-6 di ciascuno, valore 2 punti
- Ombre-Bianco e nero- 6 di ciascuno valore 3 punti. Grigio- 6 carte, valore 6 punti
- Bisque-6 carte, valore 4 punti



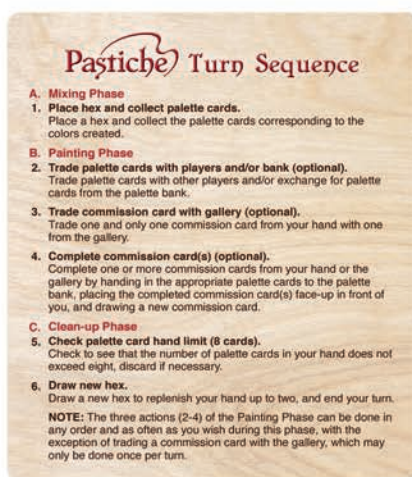


1 carta Primo Giocatore. Questa carta è usata per identificare e ricordare il giocatore iniziale.

1 tabellone con la tavolozza. È usata per tenere le carte di colori che saranno disponibili ai giocatori durante il gioco.



4 carte -aiuto. Queste carte mostrano tutte le possibili combinazioni della tavolozza su un lato e la sequenza del turno sull'altro.



Un copia di questa carta e' disponibile in Italiano qui <http://eagle-gryphon.com/pastiche>



1 pezzo iniziale formato da tre esagoni. Questo pezzo speciale è usato all'inizio del gioco e viene messo sul tavolo come primo pezzo.



54 Tessere esagonali con tavolozza. Ogni tessera esagonale mostra uno dei tre colori primari in "macchie" su ogni punta dell'esagono e al centro dello stesso uno due colori primari.



8 Cavalletti. Questi cavalletti sono usati per tenere le carte commissione.

OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo di Pastiche è totalizzare il maggior numero di punti. I giocatori guadagnano punti per ogni carta commissione completata. Il gioco finisce quando un certo numero di punti per carte commissione viene raggiunto (vedi *Termine del gioco*). Il giocatore con il maggior numero di punti commissione, punti tavolozza utilizzabili e punti bonus è il vincitore.

PREPARAZIONE

Preparazione generale

1. **Pezzo iniziale con i tre pezzi di esagono:** Piazzare il pezzo iniziale (formato da 3 esagoni) al centro dell' area di gioco, lasciando uno spazio di circa 30 cm ad ogni lato per poter aggiungere altre tessere esagonali.
2. **Tabellone e carte:** Piazzare su un lato il tabellone, cercando di renderlo di facile accesso a tutti i giocatori, se possibile. Mettere le carte tavolozza in pile, a faccia in su, nei rispettivi spazi sul tabellone. Le carte tavolozza che stanno sul tabellone verranno chiamate "riserva di tavolozze" da qui in poi.
3. **Esagoni:** Mettere tutti gli esagoni a faccia in giù sul lato opposto, a circa 30 cm dagli esagoni iniziali, cercando anche qui di renderli accessibili, per quanto possibile a tutti i giocatori.
4. **Carte commissioni:** Mescola le carte commissioni, e pescane quattro a faccia in su da mettere nell'area di gioco. Queste quattro carte commissioni si chiamano "Galleria" in queste regole. Le restanti carte commissioni restano nel mazzo faccia in giù alla destra della galleria.

Preparazione del giocatore

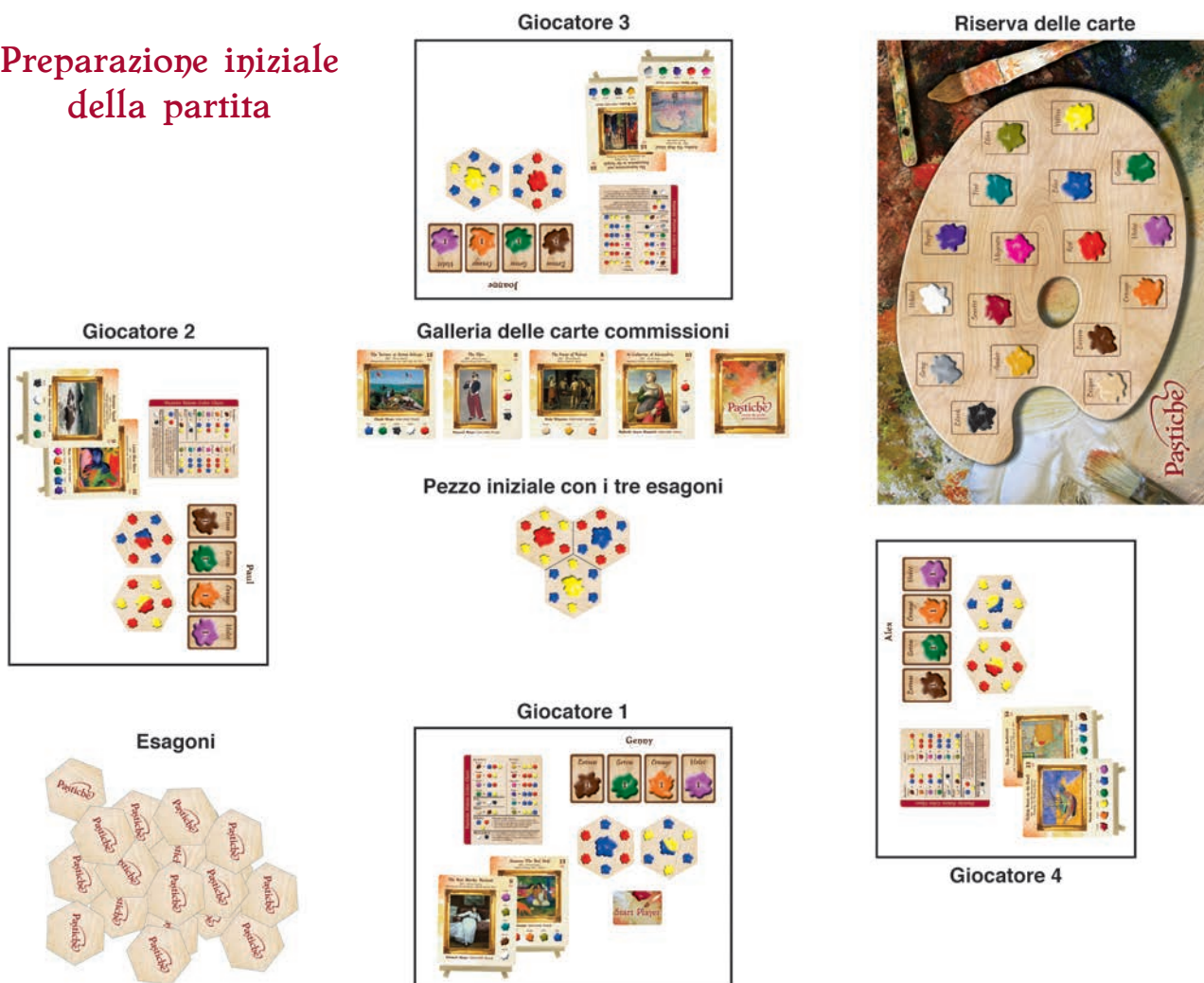
Determina casualmente il giocatore iniziale che prende la carta di Giocatore Iniziale. Poichè il gioco finisce alla fine di un round tutti i giocatori avranno fatto lo stesso numero di turni (vedi *Termine del gioco*). All'inizio del gioco ogni giocatore:

1. Prende due carte commissioni casualmente e i due cavalletti su cui piazza le carte
2. Prende casualmente due esagoni
3. Due carte tavolozza una di ciascun colore secondario (verde, violetto, arancione e marrone)
4. Una carta aiuto

Nota che le carte commissioni, gli esagoni e le carte colori che un giocatore ha in mano sono tenute segreti agli altri giocatori.

Fai riferimento all'illustrazione per un esempio completo di preparazione del gioco.

Preparazione iniziale della partita



COME GIOCARE

Ogni round consiste in turni dei giocatori che giocano in senso orario. Ogni turno del giocatore consiste in tre fasi principali, che sono elencati nella carta aiuto:

A. Fase del mescolamento

1 Piazzare un esagono e ottenere carte colore

B. Fase della pittura

2 Scambiare carte colore con gli altri giocatori e/o la riserva (opzionale)

3 Scambiare una carta commissione con la galleria (opzionale, in qualsiasi ordine ma solamente una volta per fase)

4 Completamento di una carta commissione (opzionale)

C. Fase di pulizia

5 Controllare il limite delle carte in mano (8 carte)

6 Pescare un nuovo esagono

Fase del mescolamento

1 Piazzare un esagono ed ottenere una carta colore

Piazzare un esagono: Piazza una delle due tessere esagonali in modo che sia a contatto (almeno su un lato) o con il pezzo iniziale o con un esagono già piazzato da un altro giocatore.

Ottenere carte tavolozza: dopo aver piazzato un esagono, puoi ottenere una carta tavolozza (colore) in uno dei due modi (ma non entrambi):

1. **Mescolando le piccole "macchie" sulle punte degli esagoni.** Fate riferimento alla tavola dei colori sulla vostra carta-aiuto per vedere quali carte tavolozza vengono generate dalle varie combinazioni di vari colori primari che si creano quando piazzate le tessere esagonali (vedere gli esempi sopra). Da notare che due "macchie" dello stesso colore non generano nessuna combinazione.

2. **Prendendo la "macchia" larga nel centro dell'esagono.**

Ogni esagono ha un colore primario singolo o doppio nel suo centro. Invece di ricevere le carte tavolozza combinando le "macchie" nei vertici dell'esagono, puoi prendere una carta tavolozza di un colore primario (rosso, giallo o blu) come indicato nel centro dell'esagono. Nel caso di un esagono con due colori primari, viene scelto solo uno dei due: non vengono presi entrambi.

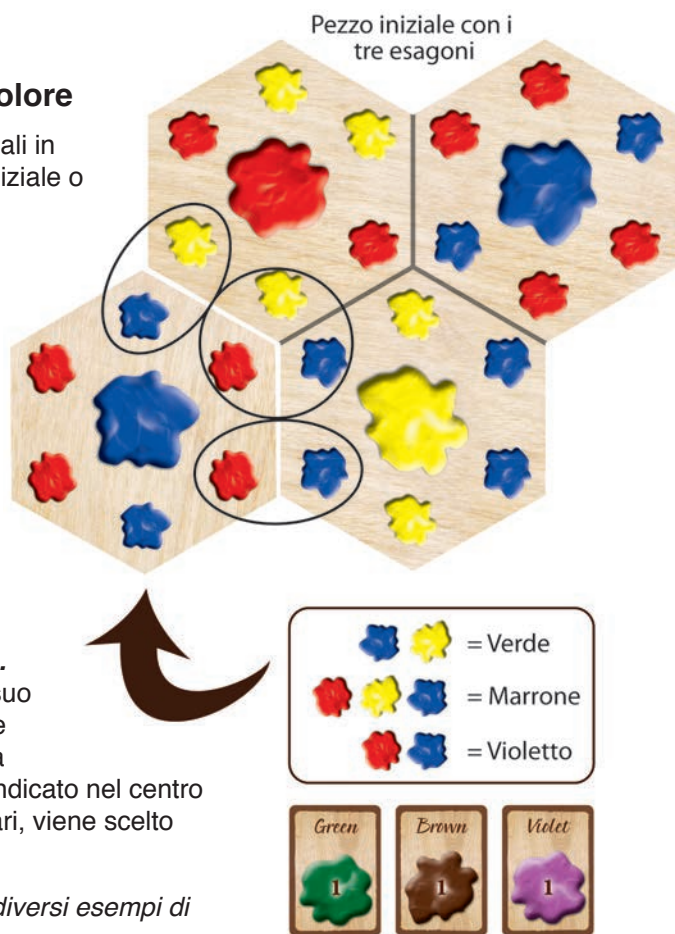
Fai riferimento all'appendice 1 alla fine del regolamento per diversi esempi di creazione di colori da un piazzamento di un esagono.

Consigli strategici – piazzamento di esagoni: La vostra strategia nel piazzare gli esagoni può essere varia, ma è consigliabile che tentiate di raggiungere uno o più dei seguenti obiettivi:

- Massimizzare il numero di carte tavolozza che raccoglierete;
- Combinare specifici colori in modo da raccogliere una o più carte tavolozza che vi servono per completare la vostra commissione;
- Intralciare i piani dei vostri avversari piazzando gli esagoni in modo strategico.

Fase di pittura

La fase di pittura include il libero scambio di carte tavolozza con altri giocatori e/o con la riserva, scambiare una carta commissione con la galleria, e completare una o più carte commissioni. Queste tre azioni possono essere svolte nell'ordine voluto e quante volte si vuole durante questa fase. L'unica eccezione è lo scambio di una carta commissione con la galleria che può essere eseguita una sola volta per turno.



2 Scambio di carte tavolozza con altri giocatori o con la riserva (opzionale)

Scambiare con altri giocatori: I giocatori possono liberamente scambiarsi carte tavolozza (solo carte tavolozza, non carte commissione) con gli altri giocatori. Il giocatore nel cui turno si svolgono gli scambi deve essere coinvolto in ogni scambio fatto in quel turno.

Scambiare carte tavolozza con la riserva: Nello stesso modo, solo il giocatore che è di turno può scambiare le carte tavolozza con la riserva:

- 3 carte tavolozza dello stesso colore possono essere scambiate per una tavolozza nera, bianca o una qualsiasi di colori secondari o terziari (non il grigio, il bisque o colori primari)
- Un giallo e un marron possono essere scambiati con un bisque
- Un nero e un bianco possono essere scambiati con un grigio
- Un colore primario può essere ottenuto scambiando un qualsiasi altro colore primario con in aggiunta una "penalità" costituita da una carta tavolozza di un qualsiasi tipo

Le carte tavolozza che sono state oggetto di scambio, sono poste nell'apposita pila nella Riserva delle tavolozze.

Consigli strategici – ottenere colori primari: Ci sono diversi modi per ottenere uno specifico colore primario di cui hai bisogno per una certa carta commissione:

- Piazzare un esagono e prendere il colore della macchia centrale (scegliendo tra uno dei due possibili)
- Piazzare un esagono e mescolare tre piccole "macchie" dello stesso colore primario che siano adiacenti ad una punta dell'esagono piazzato
- Scambiare con la riserva dando via un diverso colore primario e un'altra carta di un qualsiasi altro colore (come penalità)
- Scambiarlo con un altro giocatore (estremamente raro perché i giocatori tendono a collezionare i colori primari che gli servono per le loro commissioni)



3 Scambiare una carta commissione dalla propria mano con una della galleria (opzionale)

È possibile scambiare una (e solo una) carta commissione dalla propria mano con una delle 4 carte commissione nella galleria, durante il proprio turno. I giocatori non possono scambiare carte commissione tra loro. La galleria è disponibile per tutti i giocatori, durante il loro turno, per completare le carte commissione o per fare scambi.

4 Completare le carte commissione (opzionale)

I giocatori completano le carte commissione facendo coincidere le carte tavolozza con la tavolozza mostrata sulla carta(e) commissione(i). Nello stesso turno è possibile completare anche più di una carta commissione. Le carte commissione possono essere completate soltanto durante il proprio turno. Quando si sta completando una carta commissione, mostrare agli altri giocatori la carta commissione e le carte tavolozza richieste; disporre la carta commissione completata di fronte a sé -visibile a tutti- e rimettere le carte tavolozza utilizzate nella riserva. I giocatori possono completare carte commissione che si trovino nelle loro mani o nella galleria. Quando viene completata una carta commissione dalla galleria essa viene rimpiazzata prendendo dal mazzo delle carte commissione.

Devono esserci sempre 4 carte nella galleria. Quando un giocatore completa una carta commissione dalla sua mano, questa carta deve essere rimpiazzata prendendo dal mazzo delle carte commissione. Ogni giocatore deve sempre avere in mano 2 carte commissione alla fine del suo turno.



Fase di pulizia

5 Controlla che il numero di carte tavoloza nella tua mano (8 carte)

Alla fine del turno un giocatore non può avere in mano più di 8 carte tavoloza. Le carte in eccesso vanno rimesse nella riserva. È possibile avere più di 8 carte in mano in altri momenti che non siano la fine del proprio turno. Per esempio, e' possibile accumulare più di otto carte in mano come risultato di uno scambio durante il turno di un altro giocatore. Questo non è un problema, ma alla fine del proprio turno le carte dovranno essere 8.

Consigli strategici – Gestione della mano: Prova a collezionare le tue carte tavoloze attentamente così da evitare di sprecare carte scartandole. Un buon modo per ottenere questo risultato è quello di scambiarle con il nero, bianco e grigio. Un altro modo è quello di non prendere troppe carte per troppe commissioni tutte insieme. Se pensi che il gioco possa concludersi prima della fine del tuo prossimo turno, prova a combinare le tue carte in mano in modo da fare più punti (come indicato in *Fine del gioco & Punteggi*).

6 Pesca un nuovo esagono

Pesca un nuovo esagono per avere nella tua mano sempre due esagoni. Ora il gioco passa al giocatore nell'ordine e si continua così fino alla fine della partita.

FINE DELLA PARTITA & PUNTEGGIO

Fine della partita

La partita termina quando un giocatore ha raggiunto un certo numero di punti contando solo quelli delle carte commissione completate (escludendo i bonus per gli artisti):

- 4 giocatori: 35 punti
- 3 giocatori: 40 punti
- 2 giocatori: 45 punti

Quando un giocatore raggiunge questo totale, il gioco continua fino alla fine del round, cosicché tutti i giocatori hanno giocato lo stesso numero di turni.

Calcolo del punteggio

Il vincitore è il giocatore con il più elevato punteggio finale determinato dalla somma di:

- carte commissione completate
- carte tavoloza che siano utilizzabili
- punti bonus per artista

Carte commissioni completate sono le carte commissioni completate dai giocatori durante la partita.

Le **carte tavoloza che siano utilizzabili** per completare le carte commissione in mano al giocatore (ma non quelle della galleria)- ogni carta tavoloza si conta solo una volta e per una commissione (per esempio se le 2 carte commissione nella mano del giocatore A richiedono entrambe il verde per essere completate, egli dovrà essere in possesso di due carte tavoloza verdi per segnare 1 punto per ciascuna).

I **punti bonus per artista** per il completamento di due commissioni dello stesso artista. Questi bonus sono indicati nelle carte commissioni e sono stati definiti in questo modo: 3 punti per commissioni che in totale danno 15-17 punti, 4 punti per commissioni che in totale danno 18-22 punti, 5 punti per commissioni che in totale danno 23-27 punti, 6 punti per commissioni che in totale danno 28-31 punti. Questo bonus è guadagnato per ogni **coppia** di carte, non per ciascuna.

In caso di parità, le seguenti regole sono usate per spezzare la parità e determinare il vincitore (seguendo l'ordine indicato):

1. Il numero maggiore di comissioni completate
2. Il numero maggiore di carte tavoloza utilizzabile
3. Il maggior numero di punti per artista

Fai riferimento agli esempi sulla destra per un'illustrazione del punteggio.

Nell'esempio qui sotto Joanne fa finire il gioco quando completa la carta commissione "Il suonatore di Flauto" poiché i suoi punti commissione sono oltre 35 (4 giocatori). Tutte le carte commissione vengono sommate, in più le carte tavoloza utilizzabili per completare le carte commissione in mano al giocatore, più i bonus artista. Joanne vince con 44 punti. Genny e Alex sono in parità con 39 punti (la parità è anche nel numero di carte commissioni e viene risolta perché Genny ha il più alto numero punti per le carte tavoloza utilizzabili). Paul arriva ultimo ma si è molto divertito!

Punteggio di fine partita

Genny

Carte commissioni completate

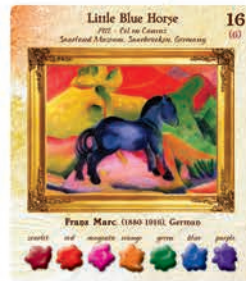
Carte tavolozza in mano



$$13 + 13 + 9 + 5 = 40 \text{ points}$$

Paul

Carte commissioni completate



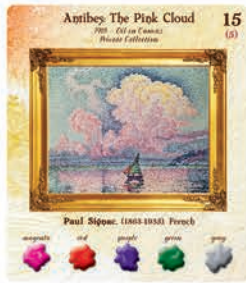
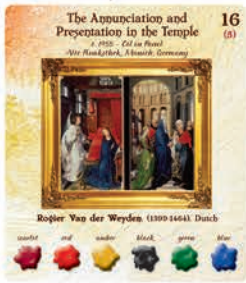
Bonus per
+ artista
Homer

$$9 + 8 + 16 + 3 = 36 \text{ points}$$

Joanne

Carte commissioni completate

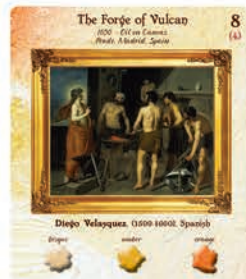
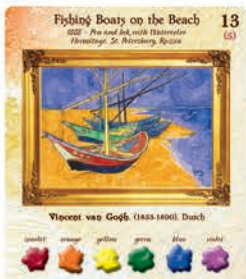
Carte tavolozza in mano



$$16 + 15 + 9 + 4 = 44 \text{ points}$$

Alex

Cartes de contrats remplis



Bonus per
+ artista
Van Gogh

$$13 + 14 + 8 + 5 = 40 \text{ points}$$

APPENDICE 1: ESEMPIO DI CREAZIONE DEI COLORI

Primo round di gioco

Pezzo iniziale con tre esagoni

Genny primo

- Yellow = Verde
- Red = Marrone
- Blue = Violetto

Genny Emma Hilda

Genny primo

- Yellow = Verde
- Red = Marrone
- Blue = Violetto

Paul secondo

- Yellow = Verde
- Red = Arancione

Genny Emma

Genny primo

- Yellow = Verde
- Red = Marrone
- Blue = Violetto

Joanne terzo

- Yellow = Marrone
- Red = Blue verde
- Blue = Violetto

Hilda Emma Paul Hilda

Paul secondo

- Yellow = Verde
- Red = Arancione

Genny Emma

Alex quarto

- Yellow = Verde
- Red = Scarlatto
- Blue = Violetto

Genny Emma Hilda

Joanne terzo

- Yellow = Marrone
- Red = Blue verde
- Blue = Violetto

Hilda Emma Paul Hilda

Genny primo

- Yellow = Verde
- Red = Marrone
- Blue = Violetto

Genny Emma Hilda

Paul secondo

- Yellow = Verde
- Red = Arancione

Genny Emma

Secondo round di gioco

Genny quinto

- Verde
- Porpora
- Ambra
- Violetto

Green Purple Amber Violet

Paul sesto

= Sceglie tra Blue e Giallo

Blue Yellow

Genny quinto

- Verde
- Porpora
- Ambra
- Violetto

Green Purple Amber Violet

Paul sesto

= Sceglie tra Blue e Giallo

Blue Yellow

Joanne settimo

- Arancio
- Magenta
- Blue verde
- Ø

Orange Magenta Blue

Genny quinto

- Verde
- Porpora
- Ambra
- Violetto

Green Purple Amber Violet

Paul sesto

= Sceglie tra Blue e Giallo

Blue Yellow

Joanne settimo

- Arancio
- Magenta
- Blue verde
- Ø

Orange Magenta Blue

8. Alex

- Verde
- Rosso
- Arancio

Green Red Orange

Genny quinto

- Verde
- Porpora
- Ambra
- Violetto

Green Purple Amber Violet

APPENDICE 2: IMPARARE A CONOSCERE I COLORI

UNA INTRODUZIONE AI COLORI

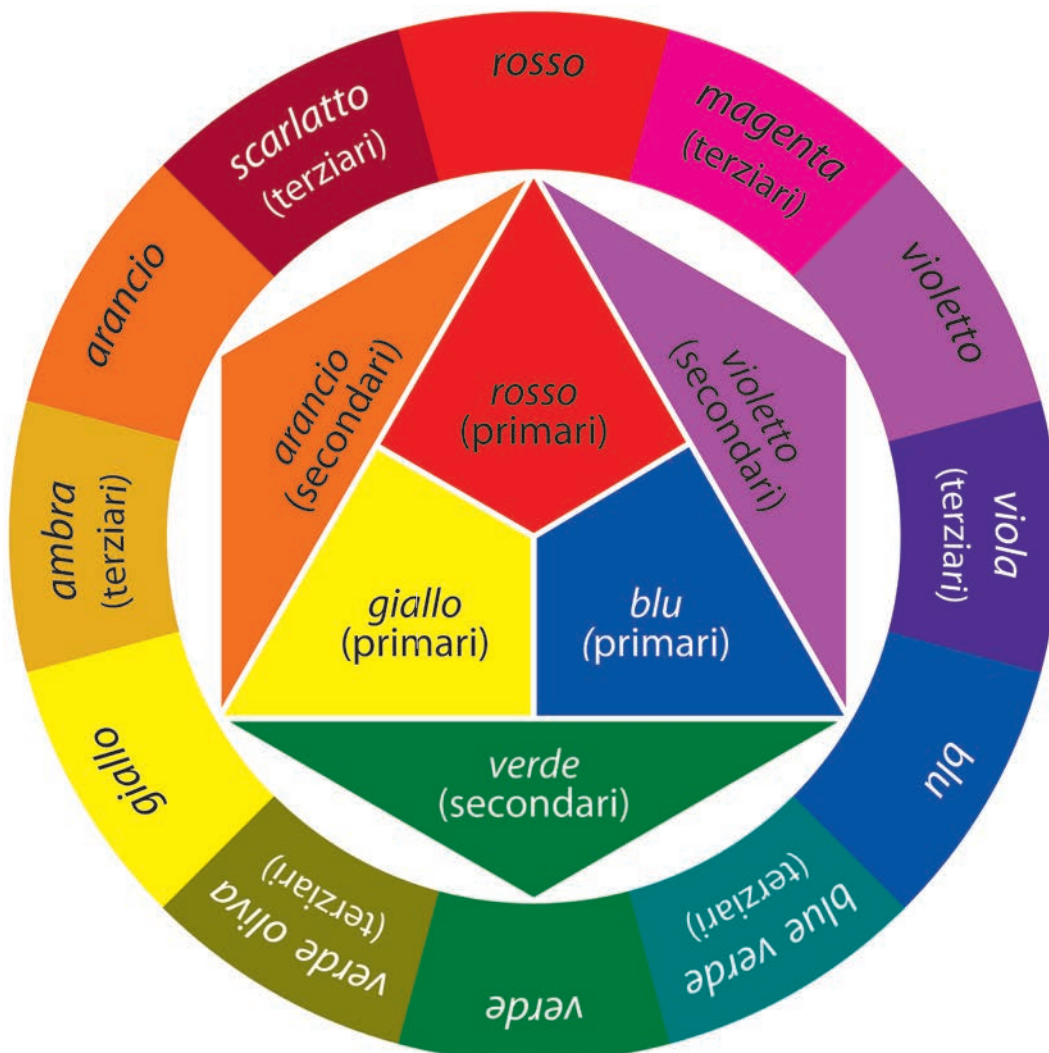
Il gioco **Pastiche** si ispira al famoso lavoro di riproduzione dei dipinti, e alla passione per i colori. Le seguenti informazioni sono date per scopi educativi ma non hanno nessuna informazione per quel che riguarda le regole del gioco.

La parola **pastiche** è usata nel campo della letteratura e dell'arte per riferirsi a qualcosa che è un'imitazione o una nuova creazione di un lavoro precedente, spesso come rispettoso omaggio o tributo dell'originale. In questo gioco i giocatori creano i pastiche mescolando i colori e ricreando le tavolozze di colori usati per creare i dipinti originale.

La ruota dei colori – qualche volta anche detta cerchio dei colori – è un sistema comunemente utilizzato per organizzare i colori in una forma circolare, in modo da visualizzare la relazione tra colori. Usata dagli artisti, dai designer e dagli artisti, aiuta a capire l'uso dei colori. La teoria di base dietro la ruota dei colori – così come il concetto di colori caldi, freddi e complementari – può avere un utilizzo nei campi dell'arte e del design.

L'originale ruota dei colori è usualmente fatta risalire al cerchio dei colori di Sir Isaac Newton nel 1666. Da allora artisti e scienziati hanno proposto diversi modelli della teoria dei colori, alcuni basati sullo spettro della luce, alcuni sulla mescolanza dei pigmenti. Per **Pastiche**, abbiamo creato la nostra versione della ruota dei colori.

La versione di Pastiche della ruota dei colori



bianco (acromatico)
grigio (acromatico)
nero (acromatico)
bisque (tinta)
marron (terziari)

Questi colori hanno uno spazio nel gioco **Pastiche**, ma non nella ruota dei colori.

La maggior parte delle ruote dei colori utilizzati dagli artisti sono composte da 12 divisioni principali:

Colori primari (rosso, giallo e blu) sono i colori di base da cui tutti sono ottenuti tutti gli altri colori.

Colori secondari (verde, arancione e viola) sono creati mescolando i colori primari.

Colori terziari (rosso-arancio, rosso-viola, giallo-arancio, giallo-verde, blu-viola e blu-verde) sono creati mescolando colori primari e secondari.

La teoria dei colori tradizionali usati in arte e design, in particolare pittura, utilizza il **modello di colore RYB** appena descritto. Questa utilizza rosso, giallo e blu come i colori primari, che sono i tre colori che i pittori hanno a lungo usato nelle loro tavolozze per la creazione di altri colori. Altri colori nel cerchio sono di uso comune per rappresentare i modelli di altri colori. Il **modello di colore RGB** si applica a questi principi alla luce, e usa rosso, verde e blu come colori primari per creare una gamma di colori. La moderna teoria del colore scientifiche applicate al mondo della stampa utilizza il **modello di colore CMYK**, che utilizza ciano, magenta e giallo come i tre colori primari (insieme al nero) necessari per la miscelazione e la creazione di tutta la gamma di colori di inchiostro.

È vero che il rosso e blu fanno viola, indaco o violetto? C'è in corso un dibattito sulla convenzione per la denominazione dei colori. Questo è in parte il risultato di diversi modelli di miscelazione del colore, che tengono conto che luce, inchiostro e pigmenti si mescolano in modo diverso. La teoria del colore *additivo* è basata sulla composizione della luce reale (ad esempio arcobaleni e prismi), mentre la teoria dei colori *sottrattivo* è a base di pigmenti di miscelazione delle vernici e inchiostri. I risultati di colore di miscelazione può variare, a seconda della natura di ciò che viene mescolato. Per esempio, combinando la luce rossa e verde si produrrà un risultato molto diverso da quello che si otterrebbe combinando vernice rossa e verde. In altre parole, il colore non è quel soggetto semplice che potrebbe apparire a prima vista. Inoltre il nostro vocabolario quotidiano dei nomi dei colori non è affatto adeguato o standardizzato. Nell'inglese comune ad esempio l'uso della parola "purple" e "violet" sono spesso usati come sinonimi, anche se secondo una definizione rigorosa di questi nomi questi sono colori diversi. Viola è anche frequentemente usato come termine generico per descrivere qualsiasi tonalità di colore tra il blu e rosso. Nel gioco *Pastiche*, il colore secondario creato mescolando blu e rosso si chiama "violet", in linea con la maggior parte delle ruote del colore utilizzato da pittori e artisti. Nel mondo dell'arte, è spesso viola considerato una via di mezzo tra il violetto e il rosso il nella ruota dei colori, mentre l'indaco è considerato tra il viola e il blu. Nel gioco il colore terziario creato mescolando viola e blu è stato nominato "purple", che riflette un uso più generale della parola e un colore comunemente associati con questo nome. Non esiste nessuno standard convenzionale per la denominazione colori terziari, così i nomi utilizzato per questi colori nel *Pastiche* non sono da considerare come definizione assoluta.

E riguardo il marrone? Marrone non è tecnicamente un colore secondario nella ruota dei colori, ma è considerato un colore secondario per fini del gioco. Nella vita reale può essere fatto mescolando rosso con il verde (che a sua volta è creato mescolando blu e giallo), per cui il gioco fa riflettere accuratamente il fatto che marrone possa essere creato utilizzando una miscela di tutti e tre i colori primari.

La teoria base dei colori sostiene che i colori ci influenzano in vari modi emotivamente e psicologicamente, e che uno schema di colore può far generare un'atmosfera o cambiare uno stato emozionale. La ruota dei colori si è dimostrato essere uno strumento utile per aiutare a combinare e selezionare i colori. È spesso usata per distinguere tra i *colori caldi* (tra il rosso e l'arancione e il giallo) che sono colori vivaci ed energetici, e *freddi* (tra il verde e il blu e il viola) che sono calmi e rilassanti, mentre il bianco, nero e grigio sono considerati neutri. Colori che sono opposti sulla ruota dei colori sono considerati *colori complementari*, mentre tre colori che sono adiacenti sulla ruota dei colori sono considerati *colori analoghi*. Questi concetti sono utilizzati da artisti per creare effetti diversi nei loro dipinti.

Pastiche

recreate the world's
greatest masterpieces

Una nota dell'autore:
"Desidero ringraziare mia moglie Lisa, Traci Bennet, John Williams e James Warner per il loro incoraggiamento. A tutti i membri della Gilda degli autori di giochi da Tavolo dello Utah, grazie per le ore che avete dedicato ai test, allo studio e per l'amicizia."
~Sean D. MacDonald



CREDITI

Gioco originale, layout e regole: Sean D. MacDonald

Sviluppo del gioco e delle regole: Rick Soued, Gryphon Games

Rules editing and Appendix 2 text: Richard Pot

Grafica e produzione: Pixel Productions, Inc.

Immagini utilizzate con il permesso della Bridgeman Art Library, New York City

Traduzione in Italiano: Barbara Pivetta

Molti altri giochi per tutta la famiglia da Gryphon Games:

