

BUMP IN THE NIGHT

Un gioco da 2 a 6 giocatori di Colin Dimock e Twilight Creations

Bighellonando felicemente nella loro casa infestata, i mostri attendono le nuove vittime da tormentare, aspettando di nutrirsi delle energie psichiche della paura. E' una rara festa quando gli umani decidono di entrare nelle vostre funeste sale, ma fortunatamente oggi quel giorno è arrivato! Un numeroso gruppo di ragazzini ha deciso di passare la notte nelle vostre sale, sfidandosi l'un l'altro a combattere il terrore finchè non sorgerà l'alba. Ma l'alba non arriverà così presto a salvarli, l'unica domanda che sorge è: quale sarà il gruppo di mostri che li terrorizzerà di più?

Obiettivo

In "Bump in the Night" da 2 a 6 giocatori impersonano ognuno un gruppo di sei mostri che dovranno utilizzare per terrorizzare le persone nella casa infestata. Se in una persona viene generato abbastanza terrore, oppure se una persona viene costretta a lasciare la casa, il giocatore rivendica la persona per un punto. I punti possono essere ottenuti anche tramite carte "bonus" speciali. Il primo giocatore ad avere cinque o più punti durante il proprio turno vince il gioco.

Preparazione

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i sei mostri relativi. Una casa viene assemblata mediante i sei tasselli a doppia faccia. La casa è sempre grande due per tre tasselli, con i bordi verdi verso l'esterno – tutto ciò permette più di 5000 combinazioni diverse!

Il bordo verde indica sempre l'esterno della casa, quindi i due tasselli con il bordo su di un solo lato fanno sempre parte della sezione centrale della casa. (Vedi esempio a pag. 9)

Le 14 ragazzine vengono piazzate nelle stanze della plancia conformemente alle tabelle di posizionamento qui sotto. Ci sono tre passi da seguire nel posizionamento. Ad ogni passo viene pescata una carta, ed il numero nell'angolo inferiore destro viene utilizzato per scegliere la via da seguire nel posizionamento.

- **Passo uno** – Divisione delle pedine delle persone in due gruppi:

Pesca una carta, guarda il numero in basso a destra e consulta i numeri delle righe nella "Tabella A"

Ogni riga contiene sei numeri. Questi numeri indicano la quantità di ragazzine che saranno posizionate insieme in una camera. Ad esempio: se esce un "1", le pedine vengono divise in sei gruppi – due gruppi da 3 e quattro gruppi da 2. Se esce un "3" allora il primo, secondo, terzo e quarto gruppo contengono 3 persone ciascuno, ed il quinto e sesto gruppo contengono ognuno una persona.

Tabella "A"

1	–	3,3,2,2,2,2
2	–	3,3,3,2,2,1
3	–	3,3,3,3,1,1
4	–	4,3,3,2,1,1
5	–	4,3,2,2,2,1
6	–	4,4,2,2,1,1

- **Passo 2** – Scelta della colonna

Il numero pescato con la seconda carta mostra quale colonna nella “Tabella B” andrà consultata.

- **Passo 3** – Scelta della stanza di partenza per il primo gruppo.

Il numero sulla terza carta mostra quale riga, della colonna precedentemente selezionata, sarà la stanza di partenza.

Ad esempio: Se sono state scelte la colonna due e la riga quattro, la prima stanza sarà il “Cimitero”. Piazza il primo gruppo in questa stanza. Il gruppo successivo va posizionato nella stanza indicata dalla riga seguente (il “ripostiglio della camera da letto” nel nostro esempio), il terzo gruppo nella riga successiva e così via, finchè tutti gruppi non vengono piazzati. Se arrivi alla sesta riga ed hai ancora gruppi da piazzare, riparti dalla riga uno della stessa colonna e continua con la lista (nel nostro esempio il quarto gruppo andrebbe alla riga 1 della colonna 2 – il Solarium)

Esempio:

Il primo numero è un quattro, consultando la “Tabella A” abbiamo un gruppo di 4, due gruppi di 3, un gruppo di 2 e due gruppi di 1.

Il secondo numero è l’uno, quindi usiamo la colonna uno della “Tabella B”. Il terzo numero è un cinque, partiremo quindi dalla riga cinque – “La Galleria”. Piazziamo 4 persone nella “Galleria”, 3 persone nella “Camera da Letto”, 3 persone nella “Cantina”, 2 persone nel “giardino”, 1 persona nel “Salotto” e 1 persona nella “Sala da Pranzo.”

Tabella “B”

Colonna 1	Colonna 2	Colonna 3
1- Cantina (Basement) 2- Giardino (Garden) 3- Salotto (Sitting Room) 4- Sala da pranzo(Dining Room) 5- Galleria (Gallery) 6- Camera da Letto(Bedroom)	1- Solarium (Solarium) 2- Cucina (Kitchen) 3- Nascondiglio (Den) 4- Cimitero (Cemetery) 5- Ripostiglio Camera da Letto(Bedroom Closet) 6- Studio (Study)	1- Giardino (Garden) 2- Serra (Conservatory) 3- Camera da Letto(Bedroom) 4- Cucina (Kitchen) 5- Salotto (Sitting Room) 6- Cimitero (Cemetery)
Colonna 4	Colonna 5	Colonna 6
1- Solarium 2- Giardino (Garden) 3- Nascondiglio (Den) 4- Sala da pranzo(Dining Room) 5- Cimitero (Cemetery) 6- Salotto (Sitting Room)	1- Camera da Letto(Bedroom) 2- Cucina (Kitchen) 3- Giardino (Garden) 4- Nascondiglio (Den) 5- Stanza segreta(Secret Room) 6- Galleria (Gallery)	1- Cimitero(Cemetery) 2- Studio (Study) 3- Sala da pranzo(Dining Room) 4- Nascondiglio (Den) 5- Bagno Camera da Letto(Bedroom Bath) 6- Camera da Letto(Bedroom)

Riassunto del posizionamento delle persone: Pesca 3 carte e guarda i numeri negli angoli inferiori a destra. La prima carta determina come vengono divise le persone. La seconda carta determina da quale colonna iniziare. La terza carta determina in quale numero della colonna inizia il posizionamento.

Piazzamento dei Goblin e suddivisione delle carte: Ora che tutte le persone sono state piazzate, ogni giocatore piazza il proprio Goblin in uno dei corridoi della casa. Questi sono i lunghi punti di passaggio senza nome sulla plancia. Il passo finale è mischiare tutte le carte insieme e distribuirne tre ad ogni giocatore. Queste carte verranno usate dai giocatori per influenzare il gioco nel suo proseguimento.

I Mostri

Ogni giocatore ha un gruppo di sei mostri che impersoneranno. Ogni mostro ha un valore di spavento ed una o più abilità speciali. Queste sono:



Il Gatto nero – ha un valore spavento di “0”. Inoltre, quando viene posizionato, lo fa insieme ai pipistrelli come se fossero un singolo mostro. Entrambi possono essere piazzati nella stessa stanza o in due diverse

I Pipistrelli – Hanno un valore spavento di “0”. I Pipistrelli muovono di due spazi lì dove altri mostri possono muovere solo di uno. Inoltre, quando vengono posizionato, lo fanno insieme al gatto nero come se fossero un singolo mostro. Entrambi possono essere piazzati nella stessa stanza o in due diverse



Il Goblin – Ha un valore spavento di “1”. Il Goblin può nascondersi e quindi può evitare di spaventare le persone per un turno.

Il Poltergeist – Ha un valore spavento di “1”. Il Poltergeist permette al giocatore di bloccare/sbloccare una porta extra nel proprio turno, durante la fase di blocco/sblocco delle porte



Il Fantasma – Ha un valore spavento di “2”. Il Fantasma può muovere attraverso muri o porte bloccate quando viene usato.

Lo Spettro della Morte – Ha un valore spavento di “3”. Se lo Spettro della Morte inizia uno “spavento” aumenta il livello di **terrore** iniziale di 1 (Vale solo per il primo Spettro incontrato)



Questi poteri speciali saranno menzionati più avanti per chiarire il loro funzionamento.

Sequenza di Gioco:

Ogni turno di un giocatore contiene diverse fasi che devono essere fatte solo una volta e nel seguente e preciso ordine

Sistemazione Lucchetti

Posizionare, riposizionare o Muovere 1 Mostro

Spaventare le persone

Muovere 1 Mostro o 1 persona

Giocare Carte “Blocco”(“Block”)

Sistemazione Lucchetti:

Nella prima fase del suo turno un giocatore può mettere un segnalino “Bloccato” su di una porta(quindi bloccandola), oppure rimuoverne uno già presente su una porta(quindi sbloccandola). Tutte le porte all’inizio sono sbloccate. Il giocatore può sistemare un ulteriore lucchetto se ha un poltergeist nella casa – Può bloccare o sbloccare una porta che dà sulla stanza che contiene il poltergeist.

Un segnalino “Bloccato”



Nota: Ogni porta conta come una singola apertura, senza contare il fatto che abbia una o più ante

Posizionare o Muovere i Mostri

Il Giocatore può ora piazzare un mostro sulla plancia, oppure muoverne uno già presente sul piano di gioco. Quando si piazza, un mostro può essere messo in qualsiasi stanza che non abbia al suo interno delle persone. Se il Gatto e i Pipistrelli sono posizionati, essi lo fanno insieme e possono essere messi nella stessa camera o in diverse stanze.

Quando si muove un mostro, esso si muove da una stanza, attraverso una porta sbloccata in un’altra stanza adiacente.

- I Mostri possono muovere in stanze che contengono altre persone o altri mostri
- I Pipistrelli possono muoversi di due stanze in una sola mossa.
- I Fantasma possono muovere attraverso porte bloccate o muri. Il Fantasma muove attraverso il muro di una stanza adiacente, ma non può spostarsi diagonalmente attraverso gli angoli.

Un altro metodo per piazzare un mostro è quello di riposizionarlo al posto di un altro mostro.

Il giocatore deve scartare una delle sue carte per fare questo – Ogni carta in suo possesso può essere scartata come costo per questa azione. Il giocatore scarta la carta e quindi può sostituire il mostro di un altro giocatore con uno dei suoi dello stesso tipo, scambiandone i posti. Se il mostro da piazzare non è già sulla plancia, si rimuove il mostro da scambiare e si piazza il proprio mostro dello stesso tipo nella stanza.

Spaventare le persone

Questo è ciò su cui tutto ruota! Il Giocatore sceglie un mostro che si trova in una stanza con una o più persone e lo attiva, spaventando tutte le persone al suo interno. Il valore spavento iniziale per la stanza è il valore del mostro più uno per ogni simbolo “spavento” della camera. Le persone in gruppi numerosi sono meno spaventate, così se c’è solo una persona nella stanza aggiungi uno al valore iniziale di spavento, se ce ne sono due non aggiungere nulla, se ce ne sono tre o quattro sottrai uno dal valore iniziale, se ce ne sono cinque o più sottrai due.

Un Simbolo “Spavento”



I simboli “spavento” aggiungono solamente un bonus per la stanza iniziale. I simboli spavento non hanno effetto se una persona o un gruppo muove in una stanza che contiene il simbolo.

Il valore iniziale di spavento concede alle persone(pedine) che vengono spaventate delle “mosse libere” che possono essere utilizzate per scappare da stanza a stanza. Una volta che il numero di “mosse libere” è stato determinato (Mosse libere=valore di spavento iniziale), il giocatore attivo muove le persone di una stanza in altre aree usando le “regole di movimento delle persone” qui sotto. Le persone spaventate devono sempre muovere, se possibile, al di fuori di una stanza con dei mostri al proprio interno, anche se il valore spavento è 0.

Le persone che sono state spaventate cercheranno di fuggire verso un punto più sicuro prima di tutto. Non si fermeranno mai in una stanza contenente altri mostri se è possibile muovere altrove. Queste mosse vengono fatte automaticamente, senza utilizzare le proprie “mosse libere”. In aggiunta, il giocatore attivo può spendere le sue “mosse libere” per spostare una persona spaventata da una stanza senza mostri. **Ogni persona usa una “mossa libera” per ogni stanza senza mostri dal quale viene spostata.**

I punti “mossa libera” devono essere spesi interamente se possibile. Il giocatore può suddividere le “mosse libere” come vuole. Può usarli tutti su di una sola persona, oppure può dividerli su più persone. Solo le persone provenienti dalla stanza inizialmente attivata possono essere mosse.

Le persone spaventate devono seguire queste regole di movimento

- 1) Una persona deve seguire gli effetti speciali delle carte
- 2) Una persona non può passare attraverso una porta bloccata, a meno che non sia permesso o richiesto dagli effetti di una carta
- 3) Una persona non può passare in una stanza già visitata in questo movimento
- 4) Una persona non andrà in una stanza contenente mostri, a meno che tutte le rimanenti possibili mosse non portino in una stanza con mostri.
- 5) Una persona non si fermerà mai in una stanza contenente mostri, a meno che non ci siano più mosse disponibili al momento in cui il movimento termina.

Le regole di cui sopra hanno la priorità nell’ordine descritto. Di conseguenza una persona andrà sempre in una stanza senza mostri prima di andare in una stanza che li contiene, a meno che non sia già passata per la camera vuota. Le persone spaventate vengono mosse finchè non si trovino in stanze senza mostri e abbiano utilizzato tutte le proprie “mosse libere”, se possibile. Se è presente una scelta di stanze “equivalenti” (ad esempio due camere con mostri all’interno), il giocatore attivo sceglie in quale stanza muove la persona. Se in una stanza nel quale muovono le persone contiene più mostri, il giocatore attivo sceglie quale mostro terrorizza le persone, spaventandole nella stanza successiva.

Quando le persone vengono spaventate, sono terrorizzate dai mostri che incontrano. Iniziano ad un “livello di Terrore” uguale ad uno per i mostri che inizialmente le spaventano. Quando muovono in una stanza con un altro mostro al suo interno, il loro “livello di Terrore” aumenta di uno. In più, se il mostro è di un colore (posseduto da un giocatore) che la persona non ha ancora incontrato durante questa mossa, si riceve un ulteriore extra livello di “terrore”; il colore del giocatore attuale non conta per questo scopo.

Per esempio: Un giocatore che possiede il fantasma verde spaventa un gruppo di persone in una stanza – Esse iniziano con “terrore” 1. Se muovono in una stanza con un gatto blu il loro “terrore” arriva a 3 (+1 per il nuovo mostro, +1 per il nuovo colore). Se poi muovono in una camera con un pipistrello blu oppure verde, il loro “terrore” andrebbe a 4, ma se incontrano un pipistrello arancione, il loro “terrore” andrebbe a 5 (visto che è di un nuovo colore). Quando una persona raggiunge un livello di “terrore” di 5, è completamente terrorizzata ed il giocatore che è di turno la rimuove dal piano di gioco e la rivendica per un punto. Questo è il metodo più comune per un giocatore di ottenere punti e vincere la partita.

Quando si utilizza il mostro di un altro giocatore per spaventare, il giocatore che possiede il mostro ottiene una carta in più. Egli prende questa carta nel momento in cui il mostro spaventa le persone, e può giocarla anche successivamente in questa mossa se si tratta di una carta “Bonus”.

Se si utilizza il Goblin di un altro giocatore, allora chi possiede il Goblin può decidere se nascondere o meno. Se il Goblin si nasconde, la stanza viene trattata come se il Goblin non sia presente (E il giocatore che possiede il Goblin non può pescare una carta). Ogni Goblin deve essere o nascosto o in vista per ogni persona mossa durante il turno di un giocatore; ovvero non può essere utilizzato su certe persone e nascondersi per altre.

Ogni giocatore può pescare solo una carta per turno per ogni mostro usato, quindi se un mostro spaventa più persone, solo una carta viene pescata. Il giocatore che è attualmente di turno non può mai ottenere carte in questo modo. Un giocatore può, tuttavia, pescare una carta alla fine di ogni turno in cui abbia spaventato almeno una persona, anche se questa persona non può essere mossa.

Scappare all'esterno

Ci sono tre porte che danno sull'esterno: La Porta Principale, il Cancellino del Cimitero e la Porta del Garage. Si distinguono dalle normali porte per il loro colore rosso. Se una persona può essere mossa attraverso una di queste porte, allora scappa terrorizzata dalla casa, ed il giocatore di turno può reclamare la persona fuggita per un punto – ignorando il livello di “terrore”.

Quando si prova a muovere le persone attraverso la Porta Principale, l'esterno conta come una stanza con mostro allo scopo di determinare il movimento. Quindi le altre stanze disponibili dovrebbero essere bloccate o contenere mostri se una persona vuole muovere attraverso la Porta Principale verso l'esterno.

La Porta del Garage ed il Cancellino del Cimitero sono sempre bloccate. Queste porte possono essere aperte solo da speciali carte “Azione” che specificamente sbloccano la Porta del Garage (Garage Door) o il Cancellino del Cimitero (Cemetery Gate). Queste porte rimangono aperte solo per la durata del turno del giocatore attivo. Quando ci si muove verso attraverso la Porta del Garage o il Cancellino del Cimitero, l'esterno conta come se fosse una stanza con mostro, proprio come la Porta Principale.

Muovere 1 Mostro o 1 Persona

Durante questa seconda fase di movimento, puoi scegliere di muovere una persona o uno dei tuoi mostri in una stanza adiacente. Le porte non devono essere bloccate. Non dovrebbero esserci mostri nella stanza se si muove una persona. Le persone inoltre non possono muoversi all'esterno durante questa fase di movimento.

Carte Speciali

Le carte speciali permettono al giocatore di influenzare lo scorrimento del gioco. Ce ne sono tre tipi: carte "Azione", carte "Blocco" e carte "Bonus".



Carte Speciali

Le Carte Azione (Action) possono essere giocate solo durante il turno del giocatore e vengono usate per alterare il movimento delle persone, permettere speciali piazzamenti di mostri, ecc.

Le Carte Blocco (Block) possono essere giocate solo alla fine del turno del giocatore. Vengono tipicamente usate per intralciare i piani degli altri giocatori.

Le Carte Bonus fanno riferimento a mostri o stanze specifiche. Possono essere giocate quando un altro giocatore utilizza uno dei tuoi mostri per spaventare una persona in una particolare stanza oppure se utilizza i tuoi mostri come specificato sulla carta stessa. Quando ciò avviene, gioca immediatamente la carta Bonus per ottenere un punto extra. Inoltre, una persona immediatamente termina il movimento in quella stanza e non può più essere mossa ulteriormente.

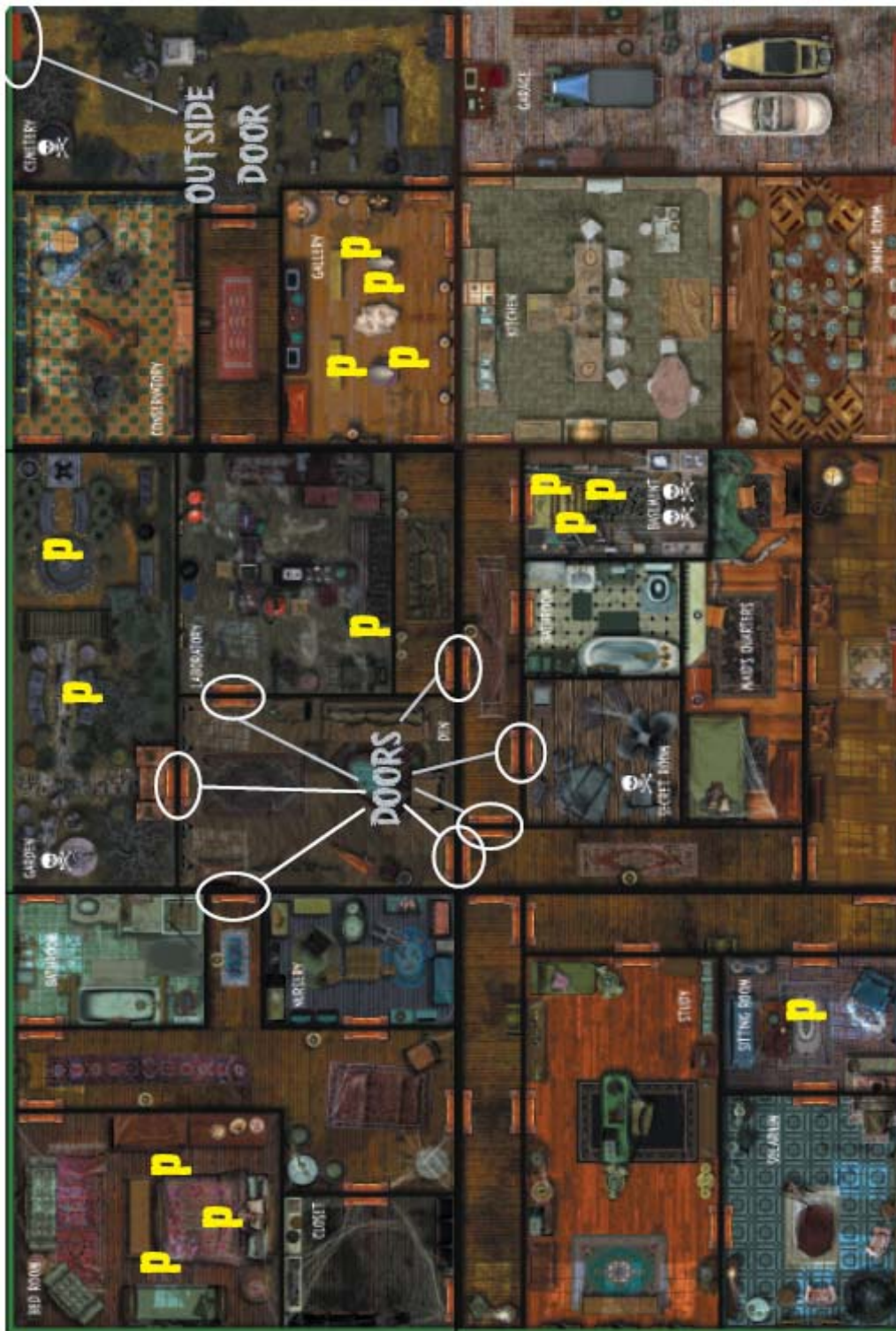
Regole più strategiche:

Per una versione più strategica del gioco, i giocatori non posizionano i loro Goblin all'inizio della partita. Inoltre, non si possono scambiare mostri con un altro giocatore durante il loro turno.

Per un gioco più veloce.

Per una versione più veloce del gioco, la partita dura finché un giocatore raggiunge 4 punti invece di 5

Esempio di Disposizione Camere e Piazzamento Persone



Esempio(le Persone sono rappresentate dalla lettera “P”):

Il primo numero pescato è un quattro, consultando la Tabella “A” abbiamo un gruppo di 4, due gruppi di 3, un gruppo di 2 e due gruppi di 1.

Il secondo numero è un uno, quindi usiamo la colonna 1 della Tabella “B”. Il terzo numero è un cinque, quindi iniziamo dalla riga cinque – la “Galleria”(Gallery). Piazziamo 4 persone nella Galleria, 3 Persone nella “Camera da Letto”(Bedroom), 3 Persone nella “Cantina”(Basement), 2 Persone nel “Giardino”(Garden), 1 Persona nel “Salotto”(Sitting Room) ed 1 Persona nella “Sala da Pranzo”(Dining Room).

Nota: Tutte le porte (Doors) contano come una singola porta, ignorando il fatto che abbiano o meno due ante

Esempio della Fase Spavento e Movimento



Esempio(le Persone sono rappresentate dalla lettera “P”, I Mostri sono rappresentati dai loro rispettivi nomi):
 Un Giocatore usa il Fantasma(Ghost) verde e spaventa un gruppo di Persone nel “Giardino”(Garden). Il Loro Valore Iniziale di “Spavento” è tre (2 Per il Fantasma, +1 per l’icona “Spavento” nel “Giardino”. Non ci sono “Penalità di Gruppo”, poiché sono presenti solo 2 Persone), quindi ha 3 “Mosse Libere”. Inoltre esse partono con “terrore” uguale ad 1 con il fantasma.

Il Giocatore Attivo decide di muovere entrambi le persone nel “Nascondiglio” (Den). Visto che ci sono ancora “Mosse Libere” (3) che DEVONO essere utilizzate, le pedine vengono spostate nella successiva stanza con un gatto (Cat) blu. Il loro livello di “Terrore” sale a 3 (+1 per il nuovo mostro, +1 per il nuovo colore). Esse DEVONO quindi muovere nella stanza con il pipistrello (Bat) rosso per scappare dal gatto. Il loro livello di “Terrore” va a 5(sia per il nuovo mostro che per il nuovo colore).

Quando le persone raggiungono il livello di “Terrore” di 5, sono completamente terrorizzate, il giocatore di turno le rimuove dal gioco e reclama per sé due punti. Questo è il metodo più comune di ottenere punti per un giocatore.

Schema Riepilogativo



Il Gatto Nero – 0 “Spavento”, piazzare con il Pipistrello

Il Pipistrello – 0 “Spavento”, piazzare con il Gatto



Il Goblin – 1 “Spavento”, Si nasconde

Il Poltergeist – 1 “Spavento”, blocca/
sblocca porte stanza corrente



Il Fantasma – 2 “Spavento”, Muove
attraverso porte bloccate e muri

Spettro della Morte – 3 “Spavento”, +1 Terrore
(per il primo spettro incontrato se è il
mostro iniziale)



SEQUENZA TURNO

Sistemazione Lucchetti
Piazza/ripiazza o muovi 1 Mostro
Spaventa Persone
Movimento 1 Mostro o 1 Persona
Giocare carte “Blocco”(Block)

DETERMINAZIONE VALORE “SPAVENTO” INIZIALE

Valore Spavento Iniziale=Valore “Spavento” Mostro
+ Numero di simboli “spavento”
+ penalità gruppo

Penalità gruppo:

+1 Spavento per 1 persona
+0 Spavento per 2 persone
-1 Spavento per 3-4 persone
-2 Spavento per 5+ persone

ORDINE DI MOVIMENTO

1. In stanza senza mostri
2. In stanza con mostri o esterno
 - Non si rientra in una stessa stanza nello stesso turno
 - Non si passa attraverso porte bloccate

DETERMINAZIONE VALORE TERRORE TOTALE

1 punto per il mostro iniziale
1 punto per ogni mostro incontrato
1 punto per ogni nuovo colore di mostro
diverso dal colore iniziale

Bump in the Night – Glossario

Carte Azione(Action) – Usate dal giocatore attivo in ogni momento durante il suo turno

Carte Blocco(Block) – Usate dal giocatore attivo solo alla fine del proprio turno

Carte Bonus – giocate ogni volta che si verificano le condizioni sulla carta

Pescare Carte – Un giocatore pesca una carta alla fine del proprio turno se ha spaventato almeno una persona. I giocatori pescano una carta anche quando un altro giocatore usa il loro mostro per terrorizzare una persona. Viene pescata solo 1 carta per turno.

Mosse Libere – Il numero di stanze in cui possono muovere le persone durante il turno, quando si spostano da una stanza senza mostri. Le Mosse Libere non vengono spese quando ci si muove da una stanza con mostri al suo interno. Il numero di Mosse Libere è uguale al Valore Iniziale di Spavento.

Valore Iniziale di Spavento – Il Valore “Spavento” del mostro più ogni simbolo “Spavento” nella stanza iniziale più/meno il modificatore per il numero di persone nel gruppo (1 persona +1, 2 persone 0, 3-4 persone -1, 5 o più persone -2).

Livello di Terrore – Quando le persone sono spaventate, iniziano con un livello di terrore di 1 (oppure 2 per lo Spettro della Morte iniziale). Il Livello di Terrore quindi aumenta di 1 per ogni mostr e/o nuovo colore incontrato durante il movimento. Una volta che si raggiunge il Livello di Terrore raggiunge 5, la persona viene rimossa dalla casa.

Contenuto del Gioco – 6 tasselli del piano di gioco doppia faccia, 52 carte, 12 segnalini “Bloccato”, 14 pedine persona (ragazzine), 36 miniature mostro, 6 fogli riepilogativi, regole.

Game Concept and Design: Colin Dimock

Additional Development: Kerry and Todd Breitenstein

Box and Card Art: Dave Aikins

Tile Art: Kurt Miller

Icon Art: Todd Breitenstein

Layout and Design: Kerry and Todd A. Breitenstein, Colin Dimock

Playtesters: Nick Szczech, Claude LeCesne, Elena Heckathorne, Mike Holcomb, Alyssa

Belden, Jordon Dimock, Malcolm Dimock, Nathan Duff, Deborah Langman, Leslie Massaro,

Bryan Ruiz, Jeff Wagner, Amy Frohlich, Dan Frohlich, Kerry Breitenstein, Todd Breitenstein,

Jonathan Breitenstein and Marissa Breitenstein

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076

Twilight Creations, Inc., The Twilight Creations, Inc. logo and “Where Fun Comes To Life,”

Bump in the Night and the “Bump in the Night” logo are trademarks or registered trademarks of Twilight Creations, Inc.

©2008 Twilight Creations, Inc. All Rights Reserved

Traduzione by Geppetto

from boardgamegeek community