



HOSPITAL RUSH



Un joc de Thomas Kjølby Laursen, Kåre Storgaard și Steen Thomsen
pentru 3-5 jucători, de peste 10 ani

Atenție toți internii! Este un post vacant de medic. Asta este șansa pe care ați tot așteptat-o. Dar cât de departe sunteți dispuși să mergeți pentru asta? Veți juca frumos și veți munci din greu sau, uneori, sunteți gata de un pic de perfidie și șmechereală?

Cum pacienții continuă să curgă, trebuie să dovedeți că aveți ceea ce au nevoie. Și în încercarea voastră de a vindeca bolile, ocazional, va trebui să aveți de-a face comportamentul josnic al celorlalți jucători. Dar dacă jucați inteligent și obțineți puncte prestigiu, slujba este a voastră.

COMPONENTE

1 tablă de joc cu față dublă

(1 față pt. 3-4 jucători, 1 față pt. 5 jucători)



Paturi (spații pt. cărțile Pacinet)

Dulap de prim-ajutor

Spații Acțiune

Termometrul Prestigiului

23 cărți Pacient

Puncte Prestigiu

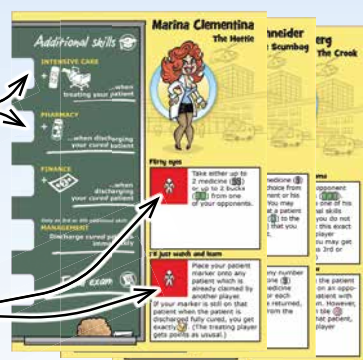
Cartonașe necesare pt. vindecarea pacientului



7 table Jucător

Spații pentru indicatoare Studiu

Spații Acțiune



20 indicatoare Studiu



33 cartonașe Bani (dollari)



20 cartonașe Bandaj



12 cartonașe Medicament

4x



10 indicatoare Acțiune

2x



10 indicatoare

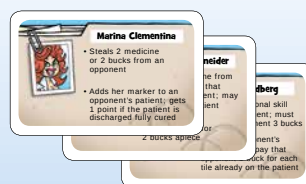
2x



5 indicatoare Personaj



7 Cărți de Vizită



1 indicator Primul Jucător



INSTALAREA

1. Puneți **tabla de joc principală** în mijlocul mesei. dacă jucați cu 3 sau 4 jucători, folosiți partea marcată cu "3/4". Dacă jucați cu 5 jucători, folosiți partea marcată cu "5".

2. Plasați **cartonașele Bandaj** și **indicatoarele Studiu** lângă tabla principală ca și stoc general.

3. Plasați **cartonașele Bani** lângă tabla de joc, formând *banca*.

4. Plasați **cartonașele Medicament** - sortate după culoare - în dulapul de prim-ajutor de pe tabla de joc. Numărul de cartonașe folosite depinde de numărul de jucători:

- într-un joc în 3: folosiți 2 cartonașe de fiecare culoare (2x 2x 2x)
 - într-un joc în 4: folosiți 3 cartonașe de fiecare culoare (3x 3x 3x)
 - într-un joc în 5: folosiți 4 cartonașe de fiecare culoare (4x 4x 4x)
- Returnați cartonașele Medicament rămase în cutie.

5. Fiecare jucător primește, aleator, o **tablă Jucător** pe care o plasează în fața sa. Returnați tablele Jucător rămase în cutie.

6. Plasați alături de fiecare tablă Jucător **Cartea de Vizită**. Fiecare carte de vizită este un rezumat al acțiunilor de pe tabla sa Jucător și reprezintă ca și o prezentare pentru ceilalți jucători. Returnați cărțile de vizită rămase în cutia jocului.

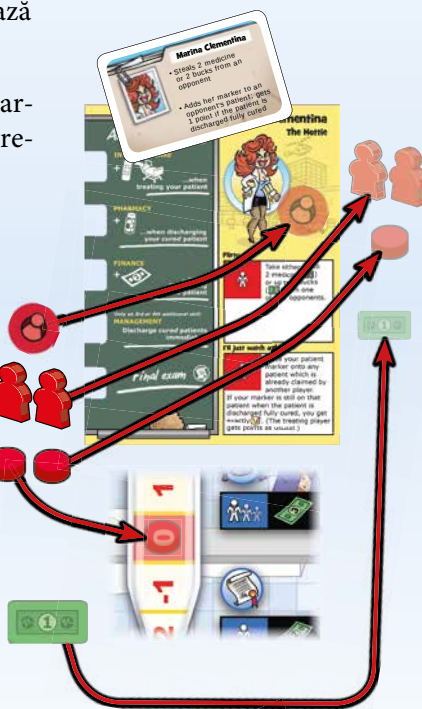
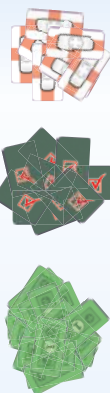
7. Fiecare jucător alege o culoare și primește cele **2 indicatoare Acțiune**, **2 indicatoare** și **indicatorul Personaj** în acea culoare. Fiecare jucător își plasează indicatorul Personaj pe propria tablă Jucător. (Acesta este pentru a evidenția culoarea jucătorului.) Apoi, fiecare jucător plasează unul dintre indicatoarele sale, ca și **indicator Prestigiu**, pe spațiul 0 de pe termometrul prestigiului de pe tabla de joc. Al doilea indicator al fiecărui jucător (care servește ca și **indicator Pacient**) este plasat lângă tabla sa Jucător împreună cu cele 2 indicatoare Acțiune ale sale.

8. Fiecare jucător primește **1 dollar** de la bancă ca și capital de început, pe care îl plasează la dreapta tablei sale Jucător. Această zonă este *stocul personal* al jucătorului. Aici trebuie să își plaseze toate medicamentele și banii pe care îi deține, cât mai vizibil.

9. Amestecați **cărțile Pacient** și plasați-le cu fața în jos ca și **grămada pacineților** lângă partea din stânga sus a tablei de joc (lângă patul 1).

10. Trageți 4 cărți pacient din această grămadă și plasați un **pacient**, cu fața în sus pe fiecare dintre cele 4 paturi de pe tabla de joc. Lăsați spațiu pentru **grămada de cărți decartate** lângă tabla de joc.

11. Cel mai tânăr jucător primește **indicatorul Primul Jucător**.



PREZENTARE

În *Hospital Rush*, jucătorii colectează puncte prestigiu vindecând pacienți, luând examenul final și mi-tuind personalul spitalului. În fiecare rundă, jucătorii își plasează cele 2 indicatoare Acțiune pe spațiile Acțiune de pe tabla de joc sau pe propriile table Jucător și efectuează acțiuni, precum obținerea de me-dicamente sau bani tratarea unui pacient sau învățarea unei aptitudini suplimentare. De asemenea, ei ar putea folosi acțiuni necinstite, precum furtul de medicamente și bani de la adversarii lor, deși există riscul de fi sancționat. Jocul se încheie când cel puțin un jucător a obținut 10 sau mai multe puncte Prestigiu. Jucătorul cu cele mai multe puncte Prestigiu câștigă și obține postul de medic vacant.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jocul se desfășoară în mai multe runde. Fiecare rundă constă din 5 faze:

Faza 1: Plasarea primului indicator Acțiune

Faza 2: Plasarea celui de al doilea indicator Acțiune

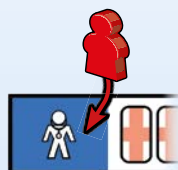
Faza 3: Externarea pacienților

Faza 4: Verificarea posibilității de încheiere a jocului

Faza 5: Pregătirea următoarei runde

FAZA 1: PLASAREA PRIMULUI INDICATOR ACȚIUNE

Începând cu jucătorul care deține indicatorul Primul Jucător și continuând în sens orar, fiecare jucător plasează 1 indicator Acțiune pe un **spațiu Acțiune** și efectuează **imediat** acea acțiune. El poate alege orice spațiu Acțiune de pe tabla de joc disponibil sau de pe **propria** tablă Jucător. Spațiile Acțiune de pe tablele altor jucători sunt interzise.



Spațiile Acțiune albastre și roșii care prezintă această pictogramă pot fi folosite numai o dată într-o rundă. Jucătorul care își plasează indicatorul Acțiune acolo blochează spațiul pentru tot restul rundeii.



Un jucător poate întotdeauna să își plaseze indicatorul Acțiune pe spațiile Acțiune care prezintă această pictogramă, indiferent câte sau care indicatoare Acțiune se află pe aceste spații.



Spațiile Acțiune roșii de pe tabla de joc și tablele Jucător sunt acțiuni necinstite și de obicei sunt profitabile. **Dar aveți grijă:** Dacă folosiți un spațiu roșu, riscați să fiți sancționat de un adversar (vedeți acțiunea "Sancționarea" la pagina 6).

Când vă vine rândul, trebuie să plasați un indicator Acțiune pe un spațiu Acțiune. Însă, vă este permis să efectuați respectiva acțiune doar parțial sau să renunțați de tot la ea.

Câteva pictograme și termeni importanți

 = 1 cartonaș Bandaj sau Medicament	 = 1 cartonaș Bandaj	 = 1 cartonaș medicament de orice culoare	 = 1 cartonaș Medicament în culoarea respectivă (aici mov)
 = 1 cartonaș Bani (dollar)	 = suma de plătit (aici 1)	 = suma de primit (aici 3)	 = număr de puncte Prestigiu (aici 3)



Termometrul prestigiuului

Termometrul prestigiuului este folosit pentru a evidenția punctele Prestigiu ale jucătorilor. Dacă obțineți puncte Prestigiu, mutați indicatorul în sus conform acestui număr. Dacă pierdeți puncte Prestigiu, mutați-l în jos conform numărului respectiv. Nu puteți scădea sub -2 sau depăși 14 puncte.

Dulapul de prim-jutor

Dacă luați medicamente din dulapul de prim-ajutor, puteți lua doar cartonașele care sunt disponibile în mod curent în dulap. Dacă acesta este gol, nu mai puteți lua niciun cartonaș.

Luarea cartonașelor

Dacă vă este permis să luați dolari/medicamente, trebuie să plasați cartonașele necesare în stocul personal lângă tabla voastră Jucător. Dacă luați cartonașe de la un adversar sau dacă vă dă el cartonașe, acele cartonașe sunt "transferate" din stocul său personal în al vostru.

Spațiile Acțiune de pe tabla de joc

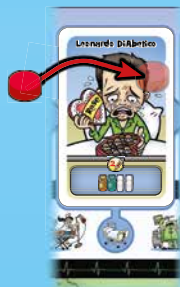


Tratează pacientul

Cu acțiunea "Tratează pacientul", plasați medicamente și bandaje pe un pacient și eventual să vindecați acel pacient și să obțineți puncte Prestigiu.



Dacă alegeți un spațiu Acțiune "Tratează pacientul", puteți trata doar **1 pacient**. Mai întâi, revendicați **pacientul vostru** plasând indicatorul Pacient pe un pacient, la alegere, care **nu** este ocupat de indicatorul Pacient al unui adversar. Dacă indicatorul Pacient este deja plasat pe un pacient (ca urmare a unei acțiuni anterioare), acum puteți fie să tratați acel pacient, fie să transferați indicatorul Pacient pe un alt pacient care nu este ocupat de indicatorul Pacient al unui adversar. (Orice cartonașe aflate pe pacientul inițial rămân acolo unde se află.) Dacă toți pacienții sunt ocupați de indicatoare Pacient ale adversarilor, nu puteți efectua această acțiune.



Dacă alegeți acest spațiu Acțiune, puteți plasa **gratuit până la 2 cartonașe** pe pacientul vostru. De asemenea, **pentru fiecare dollar** pe care îl plătiți la bancă, puteți plasa 1 cartonaș suplimentar pe pacient. Puteți plasa **cartonașe Medicament**, precum și **cartonașe Bandaj** (în orice combinație).



Cartonașele Bandaj sunt luate direct din stocul general și plasate pe pacient (deoarece bandajele sunt așa de comune, ele sunt disponibile pentru toată lumea).

Însă, dacă doriți să plasați cartonașe Medicament, trebuie să le luați din stocul personal (adică, trebuie să le fi obținut mai înainte, de exemplu prin acțiunea "Obținerea medicamentelor").



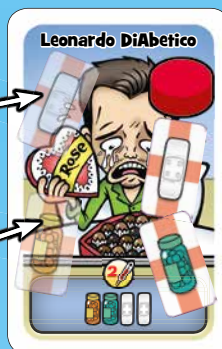
Dacă alegeți acest spațiu Acțiune, puteți plasa **gratuit 1 cartonaș** pe pacientul vostru.

De asemenea, **pentru fiecare dollar** pe care îl plătiți la bancă puteți plasa 1 cartonaș suplimentar.



Când este vindecat un pacient?

Un pacient este considerat a fi **vindecat** când toate cartonașete descrise pe carte sunt plasate pe pacient. Nu are importanță dacă asta se obține printr-o singură acțiune sau pe parcursul a câtorva runde. Însă, jucătorul nu obține puncte



Prestigiu până când pacientul vindecat nu este **externat**. De obicei asta se întâmplă în faza 3 (vedeți pagina 7) și trebuie ca toate cartonașele necesare și indicatorul Pacient al jucătorului să se afle încă pe respectivul pacient.



Obținerea medicamentelor

Cu acțiunea "Obținerea medicamentelor", obțineți medicamente din dulapul de medicamente.



Dacă alegeți acest spațiu Acțiune, puteți lua **gratuit până la 2 cartonașe Medicament** din **dulapul de prim-ajutor**.



Dacă alegeți acest spațiu Acțiune, puteți lua **gratuit 1 cartonaș Medicament** din dulapul de prim-ajutor. În plus, puteți plăti 1 dollar pentru a lua de acolo un al doilea cartonaș Medicament.





Tura de noapte

Cu acțiunea "Tura de noapte", puteți obține, în principal, bani.

Dacă alegeți acțiunea "Tura de noapte", **trebuie** să plasați indicatorul Acțiune pe spațiul Acțiune neocupat cu **cel mai mic** număr. Asta înseamnă că dacă sunteți primul care alege această acțiune, trebuie să plasați indicatorul Acțiune pe spațiul cu "1".

Dacă sunteți al doilea jucător care alege această acțiune, vă plasați indicatorul Acțiune pe spațiul cu "2", etc.

Dacă toate spațiile Acțiune sunt ocupate, nu puteți alege această acțiune.

După ce v-ați plasat indicatorul Acțiune, luați imediat de la bancă suma de bani prezentată lângă spațiul Acțiune (2, 3 sau 4).

Dacă vă plasați indicatorul pe primul spațiu Acțiune, primiți doar 2 dollari, dar puteți și să numiți Primul Jucător pentru **următoarea rundă**. Pentru a face asta, luați indicatorul Primul Jucător și dați-l unui jucător la alegere (inclusiv vouă).

Notă: Ordinea jucătorilor este foarte importantă. Dacă sunteți Primul Jucător, aveți de unde alege mai multe spații Acțiune. Însă, dacă sunteți ultimul, puteți alege acțiuni necinstite (spații Acțiune roșii) fără a risca să fiți sancționat. În funcție de situație, poate avea sens faptul de a vă numi pe voi înșivă sau jucătorul din stânga voastră Primul Jucător pentru următoarea rundă.



Studiu

Cu acțiunea "Studiu", învățați aptitudini suplimentare care vă dau anumite avantaje.

Dacă alegeți acest spațiu Acțiune, plătiți 3 dollari la bancă și luați un indicator Studiu din stoc. Apoi, împingeți indicatorul într-un locaș **liber** de pe tabla voastră Jucător. Făcând asta, evidențiați că acea aptitudine suplimentară a fost învățată și vă este permis să o folosiți de aici înainte.

Există 4 aptitudini suplimentare:

Terapie intensivă

De fiecare dată când alegeți acțiunea "Tratează pacientul", puteți să plasați, gratuit, **1 cartonaș Bandaj** suplimentar pe pacientul vostru.

Farmacie

De fiecare dată când unul dintre pacienții voștri **vindecați** este **externat**, puteți lua gratuit **1 cartonaș Medicament** din dulapul de prim-ajutor.

Finanțe

De fiecare dată când unul dintre pacienții voștri **vindecați** este **externat**, puteți lua **2 dollari** de la bancă.

Management

Atunci când unul dintre **pacienți** este complet **vindecat**, **evacuați imediat** respectivul pacient (de obicei asta are loc în faza 3 - vedeți pagina 7). Obțineți punctele Prestigiu ale pacientului. Apoi eliminați orice cartonaș de pe acel pacient returnând cartonașele Medicament în dulapul de prim-ajutor și cartonașele Bandaj în stocul general. Luați-vă înapoi indicatorul Pacient și decartați pacientul. Pentru moment patul pacientului va rămâne gol. (Acesta va fi completat din nou în faza 5.)

Foarte important: Nu puteți învăța (adică marca) aptitudinea "Management" până când nu ați învățat cel puțin alte 2 aptitudini suplimentare.





Examenul final

Cu acțiunea "Examenul final", obțineți puncte Prestigiu pentru aptitudinile suplimentare pe care le-ați învățat.



Într-un joc cu 3 sau 4 jucători, există doar 1 spațiu Acțiune "Examenul final". Dacă îl alegeți, plătiți la bancă 2 dollari și obțineți imediat **1 punct Prestigiu** pentru **fiecare aptitudine suplimentară** care este marcată și învățată pe tabla voastră Jucător. Apoi luați din stoc un alt indicator Studiu și împingeți-l în locașul "Examenul final" de pe tabla voastră Jucător. Asta arată că deja ați luat "Examenul final" (deoarece fiecare jucător poate face asta doar o dată per joc). Însă, chiar dacă v-ați luat "Examenul final", încă puteți învăța noi aptitudini suplimentare cu acțiunea "Studiu".



Într-un joc cu 5 jucători, există un al doilea spațiu Acțiune "Examenul final". Dacă îl alegeți, trebuie să plătiți 4 dollari la bancă pentru a lua "Examenul final".



Sanționare

Cu acțiunea "Sanționare", pedepsiți acțiunile necinstite ale adversarilor voștri și obțineți bani.



Dacă alegeți acest spațiu Acțiune, luați de la bancă **1 dollar**. De asemenea, luați de la bancă **1 dollar pentru fiecare indicator Acțiune** care este plasat pe un **spațiu Acțiune roșu** (de pe tabla principală și tablele Jucător, inclusiv a voastră). Apoi, **fiecare adversar** cu cel puțin 1 indicator Acțiune pe un spațiu Acțiune roșu este pedepsit: **Pentru fiecare dintre** indicatoarele **sale** Acțiune care este plasat pe un spațiu roșu, adversarul trebuie să plătească la bancă 1 dollar sau pierde 1 punct Prestigiu.



Sabotaj

Cu acțiunea "Sabotaj", puteți fura bani și medicamente de la adversarii voștri.



Dacă alegeți acest spațiu Acțiune, alegeți până la **2 adversari** și luați fie 1 dollar, fie 1 medicament de la **fiecare** adversar ales. Nu puteți lua mai mult de 1 cartonaș de la un singur jucător.



Mituire

Cu acțiunea "Mituire", puteți cumpăra puncte Prestigiu.



Într-un joc cu 3 sau 4 jucători, există numai 1 spațiu Acțiune "Mituire". Dacă îl alegeți, plătiți la bancă exact 3 dollari și obțineți 1 punct Prestigiu **sau** fix 5 dollari și obțineți 2 puncte Prestigiu.

Într-un joc cu 5 jucători, "Mituirea" este împărțită în 2 spații Acțiune.



Dacă alegeți acest spațiu Acțiune, plătiți la bancă exact 3 dollari și obțineți 1 punct Prestigiu.



Dacă alegeți acest spațiu Acțiune, plătiți la bancă exact 5 dollari și obțineți 2 puncte Prestigiu.

Notă: Nu puteți plăti bani în plus pentru a obține mai multe puncte Prestigiu.

Spațiile Acțiune de pe tablele Jucător

Fiecare tablă Jucător are 2 spații Acțiune individuale care pot fi folosite doar de proprietarul acelei table Jucător.

Acțiunile diferă foarte puțin de la una la alta și sunt explicate pe tablele Jucător (și au și un rezumat pe Cărțile de vizită). Dacă vor apărea întrebări, veți găsi aici câteva explicații suplimentare:

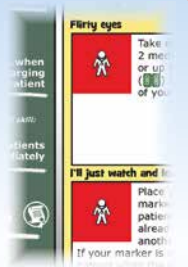
Marina Clementina: Dacă, datorită acțiunii "I'll just watch and learn", indicatorul ei este pe pacientul unui adversar, îi este permis să trateze acel pacient. Însă, chiar dacă indicatorul adversarului încă se află pe acel pacient atunci când este externat complet vindecat, ea încă primește 1 punct Prestigiu. De asemenea, ea nu poate folosi niciuna dintre aptitudinile ei suplimentare pe acel pacient.

Freddie Funster: Dacă pacientul din patul 4 este vindecat când Freddie externează acel pacient cu acțiunea sa "Chillax, man", jucătorul care l-a tratat primește, ca de obicei, punctele Prestigiu ale celui pacient (chiar cum este descris mai jos în faza 3). Dacă pacientul nu este încă vindecat, procedați cu pacientul în același mod ca și cum ar fi fost externat înaintea termenului (așa cum este descris în faza 5). Freddie poate alege doar un pacient din cei decertați pentru a-l plasa în patul 1. De asemenea, dacă își plasează indicatorul Pacient pe acel pacient, el doar marchează acel pacient ca fiind pacientul său. El nu poate trata acel pacient cu acțiunea "Chillax, man".

Theo Goodberg: Dacă Theo înlocuiește indicatorul Pacient al unui adversar cu al său când efectuează acțiunea sa "That's my patient now", adversarul său își primește indicatorul Pacient înapoi. Dacă pe acel pacient se află indicatorul Pacient al Marinei Clementina, indicatorul ei rămâne acolo (dar doar dacă indicatorul ei este în plus față de un alt indicator Pacient).

Kurt von Schneider: Dacă tratează un pacient cu acțiunea sa "Calling in a favor", se aplică toate regulile obișnuite ale acțiunii "Tratează pacientul" - el nu poate plasa gratuit un cartonaș. (Însă, dacă are aptitudinea suplimentară "Terapie intensivă", o poate folosi.)

Vanessa Toad: Dacă externează un pacient cu acțiunea sa "What a malingerer", acel pacient este decertat. Orice cartonaș și indicatoare de pe acel pacient sunt eliminate (cartonașele Medicament merg în dulapul de prim-ajutor, cartonașele Bandaj în stocul general). Chiar dacă pacientul este complet vindecat, Vanessa și cel care a tratat pacientul primesc doar 1 punct Prestigiu. Jucătorii afectați de acțiunea "I'm telling the boss" pierd întotdeauna exact 2 dolari sau 1 punct Prestigiu, fie că ocupă 1 sau 2 spații Acțiune roșii.



FAZA 2: PLASAREA CELUI DE AL DOILEA INDICATOR ACȚIUNE

Când vine rândul jucătorului care a început runda ca **Primul Jucător**, acel jucător își plasează al doilea indicator Acțiune pe orice spațiu Acțiune disponibil și își efectuează acțiunile ca de obicei. Apoi, în sens orar, fiecare dintre ceilalți jucători își plasează, de asemenea, cel de al doilea indicator Acțiune și efectuează acțiunea aleasă ca de obicei.

FAZA 3: EXTERNAREA PACIENȚILOR

După ce toate indicatoarele Acțiune au fost plasate, verificați, pentru fiecare pacient, dacă este **vindecat** (adică toate cartonașele necesare sunt plasate pe cartea Pacient).

Fiecare jucător al cărui indicator Pacient este plasat pe un pacient vindecat obține punctele Prestigiu ale celui pacient.

Apoi, **respectivii** jucători își iau înapoi indicatoarele Pacient și elimină orice cartonaș de pe pacienții vindecați returnând cartonașele medicament în dulapul de prim-ajutor și cartonașele Bandaj în stocul general. După aceea pacienții externați sunt decertați. Pacienții care nu au fost vindecați rămân pentru moment unde se află (păstrând toate indicatoarele Pacient și cartonașele pe ei).

Unii pacienți au 2 opțiuni pentru a fi considerați vindecați. Dacă toate cartonașele prezentate în partea dreaptă a unei astfel de cărți se află deja pe pacient, jucătorul care îl **tratează** poate alege să externeze pacientul acum (câștigând 1 punct Prestigiu). Dacă preferă să continue tratarea pacientului, lasă pacientul pe loc.



FAZA 4: VERIFICAREA POSIBILITĂȚII DE ÎNCHEIERE A JOCULUI

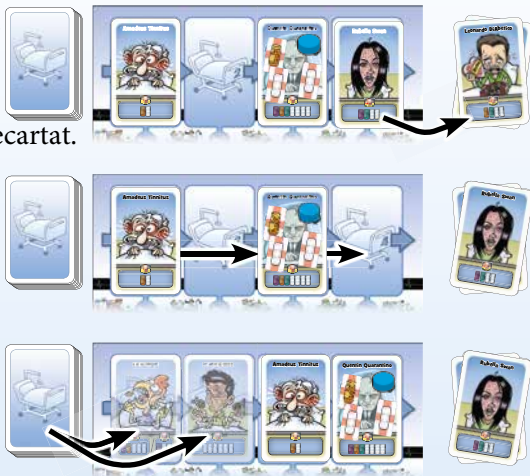
Dacă cel puțin un indicator Prestigiu este localizat pe **spațiul 10** sau mai sus de pe Termometrul prestigiului, jocul se încheie. Altfel, continuați cu faza 5.



FAZA 5: PREGĂTIREA URMĂTOAREI RUNDE

Înainte de a începe următoarea rundă, parcurgeți următorii pași:

- Dacă există un pacient în patul 4 (ultimul spațiu din dreapta), el este externat înainte de termen. Ori-ce cartonaș de pe acel pacient este eliminat (cartonașele Medicament merg în dulapul de prim-ajutor, cartonașele Bandaj în stocul general). Dacă pe pacient există un indicator Pacient, acesta este returnat proprietarului. El nu obține niciun punct Prestigiu. Apoi, pacientul este decartat.
- Dacă există și alți pacienți rămași, mutați-i spre dreapta (cu cartonașele și indicatoarele de pe ei) până când cât mai multe paturi din partea dreaptă sunt umplute.
- Apoi umpleți paturile goale cu pacienți din grămada Pacient (astfel să existe din nou câte un pacient în fiecare pat). Dacă pachetul Pacient s-a terminat, amestecați cărțile decartate și plasați-le într-un nou pachet Pacient cu fața în jos, lângă tabla de joc.
- La urmă, jucătorii își iau înapoi indicatoarele Acțiune de pe spațiile Acțiune.
- Apoi, **proprietarul indicatorului Primul Jucător** începe noua rundă plasându-și primul indicator Acțiune, ca de obicei, pe un spațiu Acțiune.



SFÂRȘITUL JOCULUI

Dacă la sfârșitul fazei 3 cel puțin un jucător are 10 sau mai multe puncte Prestigiu, jocul se încheie. Jucătorul cu cele mai multe puncte Prestigiu câștigă și obține postul vacant de medic. În caz de egalitate, jucătorul cu cele mai multe cartonașe rămase câștigă (cartonașe Medicament și Bani combinate). Dacă încă se menține egalitatea, victoria este împărțită.

MERITE

Autori: Thomas Kjølby Laursen, Kåre Storgaard și Steen Thomsen

Ilustrații: Olaf Hänsel

Regulament: Viktor Kobilke, Arne Bratenstein

Layout regulament: Viktor Kobilke • **Corectură:** Neil Crowley

Drepturi de autor: © 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germania.

Toate drepturile rezervate.

www.eggertspiele.de

Distribuție: Pegasus Spiele GmbH,

Am Straßbach 3,

61169 Friedberg, Germania.

www.pegasus.de



Dorim să mulțumim lui Andreas Preiss, Brian Aagaard Nielsen, Rune Werner, Marcel Errath, Scott Salzman, Heidi Nordlund, Lars Wagner Hansen, Eik Bøgh, Jens von Holck, Rune Bruun, Henrik Graae, Severin Frouvne Schademan, Allan Frouvne Knudsen, Maibritt Gunness, Dorthie Klint Petersen, Lotte Stühr, Helle Kløft Schademan, Thomas Vande Ginste, Annika Sofsky, Timo Sperber și Jürgen Valentiner-Branth. Mulțumiri speciale familiilor noastre pentru sprijinul acordat în a face ceea ce ne place!