

# La Stanza



(2 tot 4 spelers, 60-90 minuten)

In La Stanza nemen de spelers de rol aan van personen uit de renaissance-tijd die strijden om geld en aanzien door zich te bekwamen in verschillende disciplines. Hoewel er vele manieren zijn om deze eer te behalen, kunnen de spelers dit niet alleen - ze zullen de kwaliteiten en invloed moeten inroepen van de meest vooraanstaande leden uit de maatschappij.

Door de acties van de spelers te verbeteren, zullen deze prominenten de maatschappelijke positie van de spelers een duw in de goede richting geven. Aan het einde van het spel is de speler met de meeste prestige de winnaar van La Stanza!

## Spelmateriaal



1 speelbord



4 spelersborden



12 grote munten (5 florijnen)  
16 kleine munten (1 florijn)



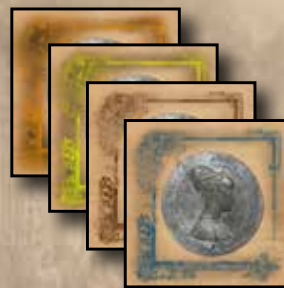
12 kunstwerktegels (4 elk in de waarden 2, 3 en 4)



40 personetegels (8 per discipline)



20 start-personetegels (4 per discipline)



4 geldschietertegels



20 bonustegels 6 afdektiegels



64 boeken, 16 elk in 4 kleuren (groen, blauw, wit en geel)



35 helpers, 7 elk in 5 kleuren (rood, groen, blauw, wit en geel), die staan voor gunsten of diensten aan de spelers



1 rondemarker



1 start-spelermarker

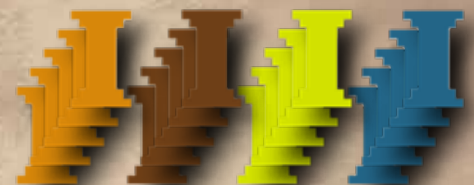
In elk van de 4 spelerskleuren:



1 speelfiguur



8 schippen



5 zuilen

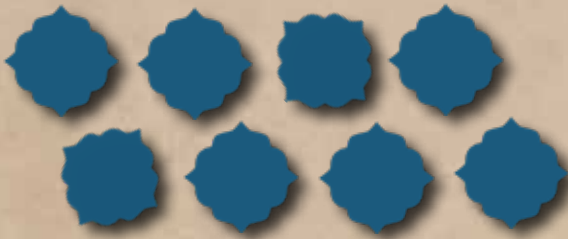


1 zeilschip



# Vorbereiding Spelersbord

Elke speler kiest een spelerskleur en pakt:



8 schijven in de gekozen kleur



5 zuilen in de gekozen kleur

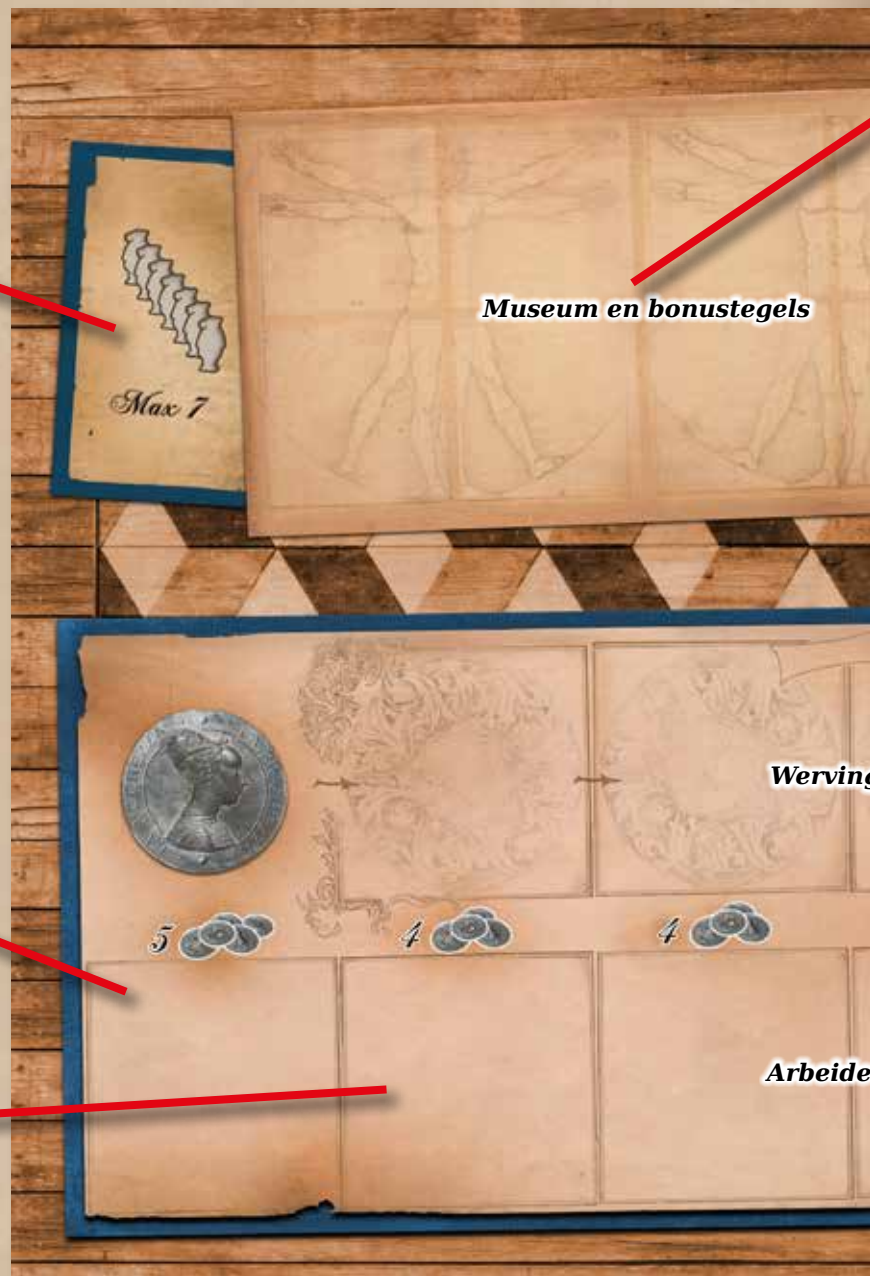
Een spelersbord



Eén helper in elk van de 4 basiskleuren (rood, groen, geel en blauw).



De geldschietertegel in de gekozen kleur. Deze moet op het meest linkse veld op het arbeidersspoor worden gelegd.



Museum en bonustegels

Werving

Arbeide

Eén start-personentegel in elke discipline. Deze moeten willekeurig open geplaatst worden op de overgebleven vrije velden op het arbeidersspoor. Ervaren spelers kunnen ervoor kiezen om de tegels naar eigen keuze op de 5 meest rechtse velden te plaatsen.

1.



**Kunstwerk- en bonustegels die je tijdens het spel verkrijgt, leg je hier neer. Deze 8 velden zijn niet je limiet, extra tegels kun je gewoon naast je spelersbord leggen.**

**De speler die de meeste landen heeft bezocht begint het spel. Geef die speler f 10,- en de startspelermarker.**



2.



**De 2de speler ontvangt f 11,-.**

3.



**Indien aanwezig, ontvangt de 3de speler f 12,- en de 4de speler f 13,-.**

4.



**Deze symbolen vind je zowel op de spelersborden als op het speelbord. Het symbool met 3+ betekent dat dit alleen van toepassing is in een 3- en 4-spelersspel. Het 4-symbool betekent dat dit alleen van toepassing is in een spel met 4 spelers.**



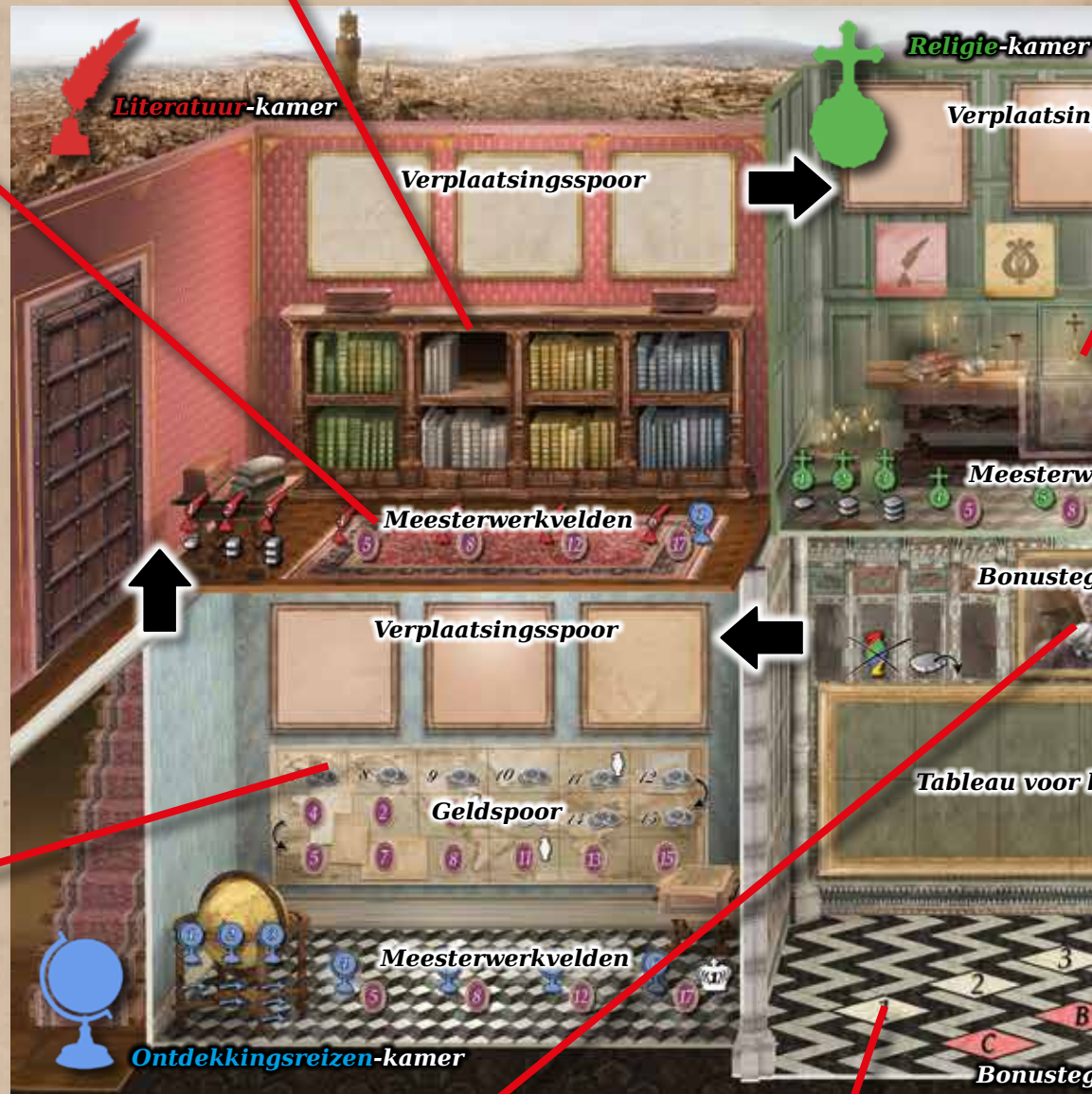
# Vorbereiding Speelbord



Sorteer de boeken op kleur en leg ze op de gelijkgekleurde velden in de **Literatuur**-kamer.



In een 2- of 3-spelerspel: neem willekeurig 5 van de 6 afdektegels, en wijs er één toe aan elke disciplinekamer, waarna je het overeenkomende meesterwerkveld afdekt met een zuil in een niet-gebruikte spelerskleur. Op deze manier wordt het meest rechtse veld (17 PP) nooit afgedekt.



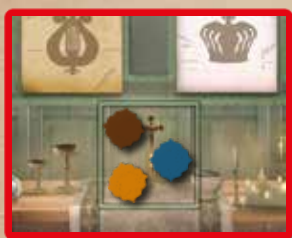
Plaats het zeilschip van elke speler op het f 7,- veld op het geldspoor in de **Ontdekkingsreizen**-kamer.



Plaats de speelfiguur van elke speler op het bonustegveld.



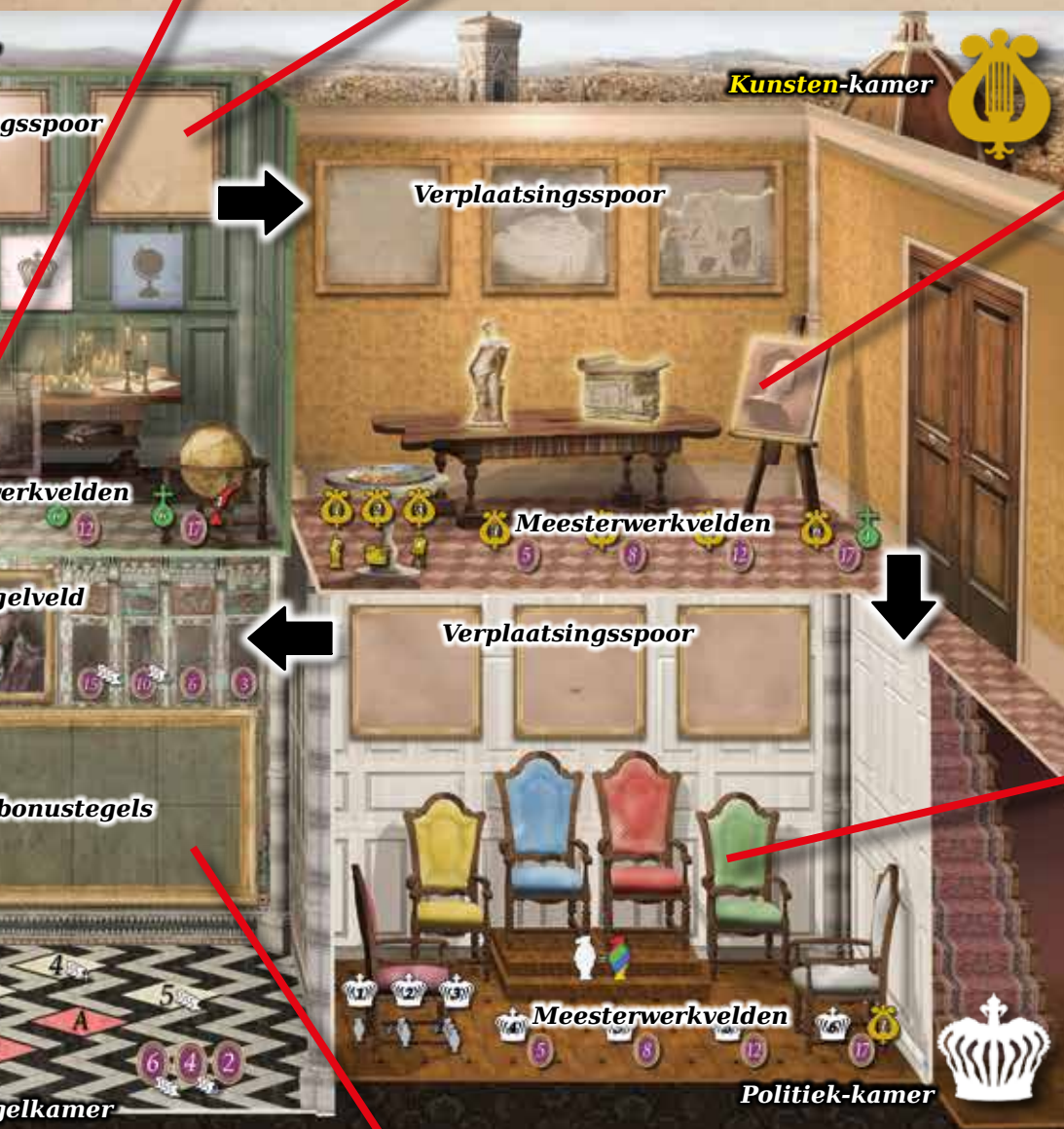




Plaats één schijf van elke speler in het **Religie**-vak in de **Religie**-kamer.



Schud de personentegels en plaats er één open op elk veld op het verplaatsingsspoor (plaats geen tegels in de bonustegelkamer).



Plaats per speler één beeldhouwwerk, één manuscript en één schilderij op de betreffende velden in de **Kunsten**-kamer.



Sorteer de helpers op kleur en leg ze op de gelijkgekleurde stoel in de **Politiek**-kamer.



Plaats de rondemarker op het eerste veld van het rondenspoor onder de bonustegels.

Sorteer de bonustegels en neem er willekeurig 3 per discipline (merk op dat er geen **Politiek**-bonustegels zijn). Plaats deze 12 tegels op de vakken op het tableau in de bonustegelkamer, in een volgorde naar keuze.



# Overzicht

La Stanza wordt gespeeld over een aantal ronden gelijk aan het aantal spelers plus één. Als deze ronden voorbij zijn, heeft iedere speler nog 3 beurten voor het spel eindigt. Op dat moment is de speler met de meeste prestigepunten (PP) de winnaar!

## Je beurt

De startspeler begint, waarna de andere spelers met de klok mee volgen. In je beurt moet je je speelfiguur met de klok mee 1-4 velden verplaatsen, en daarbij eindigen op een personentegel (uitzondering: Bonustegelkamer, zie pagina 13). Deze tegel plaats je op het meest linkse veld op je wervingsspoor. Als op dat veld al een andere tegel ligt, moet je ruimte maken voor de nieuwe persoon door je tegels een veld naar rechts te schuiven. Als een persoon van het wervingsspoor "valt", wordt deze afgelegd.

**OPMERKING:** Als je verplaatst, neger dan de velden zonder persoon en/of de velden waarop een speelfiguur van een tegenstander staat. Met uitzondering van het bonustegelveld mogen velden niet door meerdere spelers gedeeld worden. Tel het bonustegelveld altijd mee, zelfs als er een speelfiguur op staat van een andere speler.



**VOORBEELD:** De verplaatsing van de blauwe speler kan eindigen op John Calvin, Charles V of Vasco da Gama, die in de **Ontdekkingsreizen**-kamer zijn, of op Paracelsus, die in de **Literatuur**-kamer is.

Na de verplaatsing en het nemen van een personentegel, moet de speler één van onderstaande acties kiezen (behalve wanneer je jouw verplaatsing eindigt op het bonustegelveld).

**Een Discipline Activeren - Geld Ontvangen - Passen**



# Een Discipline Activeren

Om een discipline te activeren, moet je aan twee voorwaarden voldoen:

1. Je speelfiguur moet aanwezig zijn in de kamer die hoort bij die discipline (bijv. als je speelfiguur in de **Ontdekkingsreizen**-kamer aanwezig is, kun je de discipline **Ontdekkingsreizen** activeren) **OF** je moet 1 helper betalen (terugleggen in de **Politiek**-kamer) in de kleur die overeenkomt met de discipline die je wilt activeren.
2. Je moet ten minste één persoon van de overeenkomende discipline inhuren (zelfs als je er al één op je arbeidersspoor hebt).

Om een persoon in te huren verplaats je zijn tegel van je wervingsspoor naar een veld naar keuze op je arbeidersspoor, en je betaalt de boven dit veld afgebeelde kosten. Een persoon inhuren leidt meestal tot het vervangen van een andere persoon; de vervangen persoon wordt uit het spel genomen (als het een start-personentegel is), of op de aflegstapel gelegd (als het een personentegel is). Je mag je geldschietter niet vervangen.

Controleer daarna hoeveel personen op je arbeidersspoor overeenkomen met de geactiveerde discipline; dit bepaalt de sterkte van de activering die je uitvoert. Activering met een sterkte van 1-3 geeft een groter wordende beloning die varieert per discipline. Als je activering een sterkte van 4+ heeft, heb je een meesterwerk gecreëerd en ontvang je daarvoor prestigepunten aan het einde van het spel. Zie pagina 14 voor de regels met betrekking tot meesterwerken.



**OPMERKING:** Als je geen meesterwerk wilt creëren, of je hebt er al een gecreëerd in de actieve discipline, dan mag je in plaats daarvan de gewone activering uitvoeren met sterkte 3. Als je geen meesterwerk creëert, ontvang je alleen de beloning voor sterkte 3. Je mag altijd een activering uitvoeren met een lagere sterkte dan die je spelersbord toestaat (personen en bepaalde bonustegels).

## EXPERTVARIANT

In plaats van het inhuren van ten minste één persoon van de overeenkomende discipline (voorwaarde 2) mag je een persoon van de overeenkomende discipline ontslaan (verwijder deze van jouw arbeidersspoor). Door een persoon te ontslaan kan het gebeuren dat je een discipline activeert met een sterkte van 0. Dit levert op zichzelf niets op, maar je kunt je sterkte opwaarderen door het gebruik van bonustegels of door het gebruik van schijven uit de **Religie**-kamer.





**VOORBEELD:** De speelfiguur van de blauwe speler is in de *Ontdekkingsreizen*-kamer. Hij heeft al één persoon voor *Ontdekkingsreizen* ingehuurd (*Massimiliano de la Luce*). Hij heeft nog twee personen van de overeenkomende discipline beschikbaar, en besluit ze beide in te huren. Hij vervangt *Soledade & Bizarro* en *Maria Nobelli* met *Vasco da Gama* en *Amerigo Vespucci*. Hij betaalt f 5,- om beide in te huren (f 4,- + f 1,-, zoals aangegeven op het spelersbord). Hij kan nu de *Ontdekkingsreizen*-activering uitvoeren met sterkte 3.

## Geld Ontvangen

Om geld te ontvangen, verplaats je je geldschietter één veld naar rechts (hierdoor kan je meest rechtse persoon van het bord vallen) en mag je je geld **AANVULLEN TOT** het door je zeilschip bereikte bedrag op het geldspoor (bijv. als je zeilschip op f 13,- staat en je hebt nog f 3,-, dan ontvang je f 10,-). Ook als je zeilschip op een van de PP-posities staat, vul je nog steeds aan **TOT** f 15,-.



Je mag ook geld nemen als je geldschietter op het meest rechtse veld op je arbeidersspoor is. Als dit gebeurt draai je je geldschietter om (naar de zijde met "-5 PP") en plaats je deze weer op het meest linkse veld op je arbeidersspoor. Als je daar ruimte moet maken voor je geldschietter, schuif je aanwezige personen naar rechts. Je mag je geldschietter geen tweede keer omdraaien (d.w.z. als deze al de zijde met "-5 PP" toont).

## Passen

Nadat je je speelfiguur hebt verplaatst, ben je niet verplicht een discipline te activeren of geld te ontvangen. Je mag eenvoudigweg passen voor de rest van je beurt.



# Disciplinekamers

## Ontdekkingsreizen



Omdat de Nieuwe Wereld vele handelsmogelijkheden biedt, zullen je **Ontdekkingsreizen** daarnaartoe je inkomen verbeteren. Activeringen van **Ontdekkingsreizen** met sterkte 1-3 laten je zeilschip een overeenkomend aantal velden (1-3) vooruit gaan op het geldspoor; er kunnen meerder zeilschepen op dezelfde positie staan.



Het hoogste bedrag dat op het geldspoor staat afgebeeld is f 15,-. Als je zeilschip voorbij dit bedrag gaat, verdien je extra prestigepunten aan het einde van het spel. Als je zeilschip een veld bereikt of passeert waarop een witte helper staat afgebeeld (f 11,-, 1 PP en 11 PP), ontvang je een witte helper uit de *Politiek*-kamer.



# Literatuur



In de **Literatuur**-kamer kunnen spelers boeken schrijven over de verschillende disciplines. Spelers die twee of meer boeken schrijven over een bepaalde discipline verdienen bonussen, die hieronder worden uitgelegd.



Een **Literatuur**-activering met sterkte 1-3 geeft je een overeenkomend aantal (1-3) verschillend gekleurde boeken; plaats deze op de boekenplank op je spelersbord.

**Religie**-boeken: plaats een schijf in een niet-**Religie**-vak naar keuze in de **Religie**-kamer / plaats een schijf in het **Religie**-vak / ontvang 3 PP aan het einde van het spel

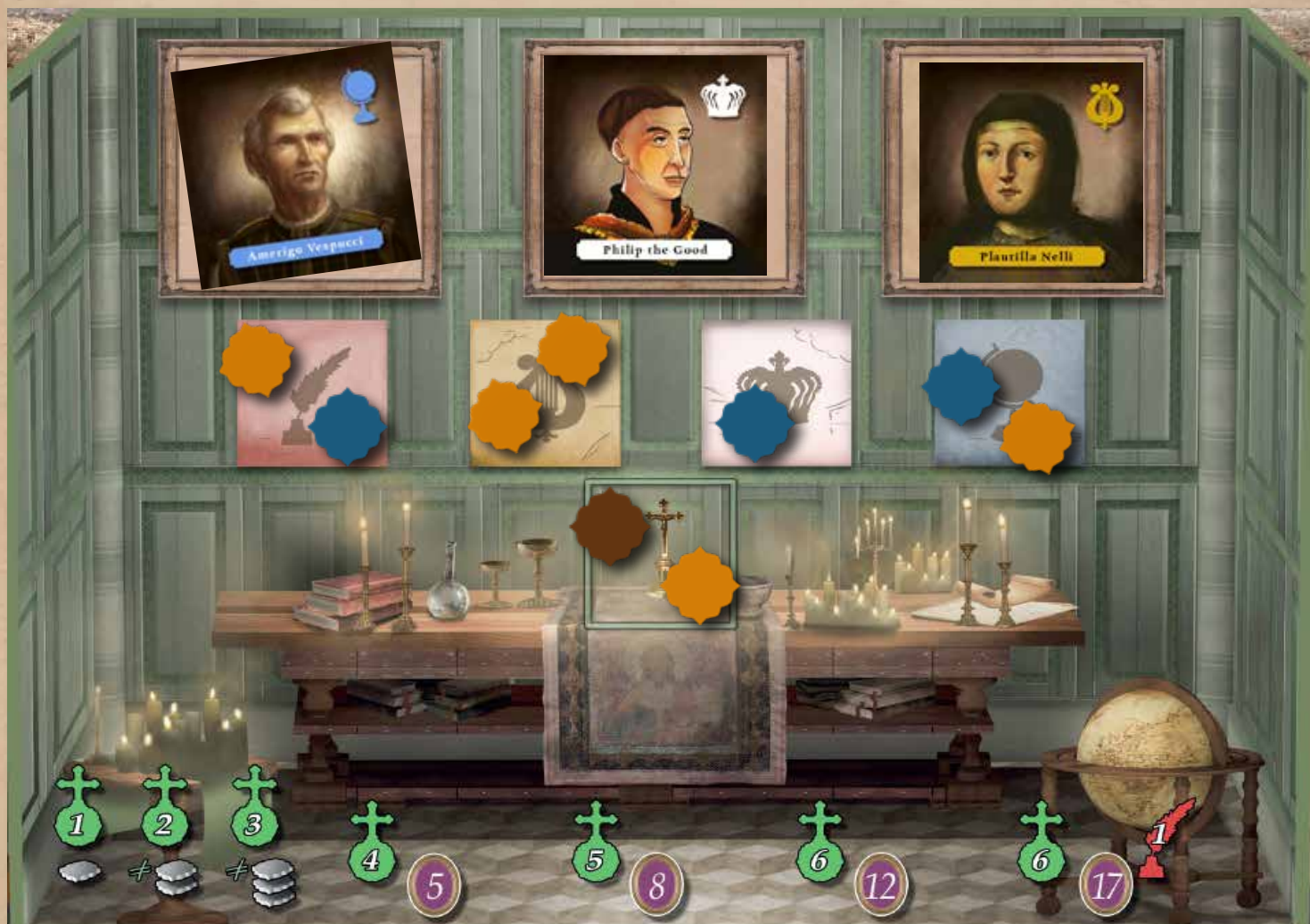
**Politiek**-boeken: ontvang één niet-witte helper naar keuze / plaats een schijf in het **Religie**-vak / ontvang 3 PP aan het einde van het spel

**Kunsten**-boeken: ontvang 2 PP aan het einde van het spel / plaats een schijf in het **Religie**-vak / ontvang 5 PP extra aan het einde van het spel

**Ontdekkingsreizen**-boeken: verplaats je zeilschip 2 velden vooruit op het geldspoor / plaats een schijf in het **Religie**-vak / ontvang 3 PP aan het einde van het spel



# Religie



Wanneer je invloed in de kerk verdient, mag je tijdelijk de sterkte van je activeringen vergroten. **Religie**-activeringen laten je schijven plaatsen in vakken die horen bij andere disciplines. Met een **Religie**-activering met sterkte 1-3 mag je een overeenkomend aantal (1-3) van je schijven plaatsen in verschillende vakken in de **Religie**-kamer (maar nooit in het **Religie**-vak zelf).

Elke schijf die je in het vak van een bepaalde discipline hebt geplaatst, mag je uitgeven (terugnemen in je eigen voorraad) om de sterkte van een overeenkomende activering met 1 te vergroten, ongeacht de kamer waarin je speelfiguur zich bevindt. Je mag meerdere schijven uitgeven om een enkele activering te verbeteren (+1 per schijf die je uitgeeft).



**Religie**-vak



Vakken van de andere disciplines

**OPMERKING:** Alle spelers beginnen het spel met één schijf in het **Religie**-vak. Schijven kunnen alleen in dit **Religie**-vak geplaatst worden door bepaalde **Literatuur**-activeringen, of door bepaalde bonustegels te verkrijgen; schijven mogen **NIET** in het **Religie**-vak worden geplaatst met **Religie**-activeringen.



# Kunsten



In de **Kunsten**-kamer zul je kunst maken die je tentoonstelt in je eigen museum; aan het einde van het spel ontvang je prestigepunten afhankelijk van de totale waarde van deze kunstwerktegels. Het soort kunst dat je maakt is afhankelijk van de sterkte van je activering: sterkte 1 leidt tot een beeldhouwwerk (waarde 2); sterkte 2 leidt tot een manuscript (waarde 3); sterkte 3 leidt tot een schilderij (waarde 4). Kunstwerken zijn gelimiteerd; indien nodig (of als je dat wilt) mag je een kunstwerk van een lagere waarde nemen dan je maakt met je activering.



Beeldhouwwerk



Manuscript



Schilderij

**OPMERKING:** De waarde van de kunstwerken staat niet gelijk aan prestigepunten. Zie pagina 15 voor een uitleg over hoe de musea worden gewaardeerd.



# Politiek



In de *Politiek*-kamer kun je mensen uitnodigen die je kunnen helpen bij het activeren van disciplines. Activeringen met sterkte 1-3 leveren een overeenkomend aantal (1-3) van verschillend gekleurde niet-witte helpers op, die staan voor gunsten en diensten waarover je kunt beschikken.

Met helpers kun je disciplines activeren, zelfs als je speelfiguur niet in die disciplinekamer aanwezig is. De kleuren van de helpers tonen de disciplines waarmee ze zijn verbonden. Witte helpers zijn jokers - zij kunnen een discipline naar keuze activeren, inclusief die van henzelf. Je mag nooit meer dan 7 helpers bezitten. Als je op enig moment meer dan 7 helpers hebt, moet je kiezen welke je teruglegt in de *Politiek*-kamer.



## Bonustegelkamer

Het bonustegelveld is anders dan andere velden op het spelbord, omdat meerdere spelers tegelijkertijd dit veld kunnen bezetten. Je moet elke keer dat je dit veld bezoekt precies één bonustegel nemen en MAG NIET één van de reguliere acties uitvoeren. Als je geen bonustegel kunt (of wilt) nemen, mag je dus niet op dit veld gaan staan. Het bonustegelveld staat spelers toe om onmiddellijke, permanente of eindspel-bonussen te verkrijgen. Bonustegels zijn gekoppeld aan de verschillende disciplines, en een speler mag meer dan één tegel per discipline bezitten, maar hiervoor moet hij aan bepaalde voorwaarden voldoen. Om je 1ste/2de/3de bonustegel in een bepaalde discipline te verdienen, moet je:



**Ontdekkingsreizen:** bereik het 1ste/2de/3de helperveld op het geldspoor.

**Literatuur:** heb 1/2/3 volledig met boeken gevulde kolommen op je boekenplank.

**Religie:** heb ten minste 2 van je schijven in 1/2/3 verschillende disciplinevakken.

**Kunsten:** heb een totale kunstwerkwaarde van minimaal 5/10/15 in je museum.



Als je aan een voorwaarde voldoet en een bonustegel wilt nemen, moet je een helper betalen in de kleur van die tegel (onthoud dat witte helpers elke kleur kunnen aannemen).











Leg de tegel op je spelersbord en plaats een van je schijven op het veld waar de tegel eerst lag. Als je geen schijven meer hebt, mag je een van je schijven van een vak naar keuze in de **Religie**-kamer nemen (het voordeel vervalt). De beschrijving van de verschillende bonustegels vind je op de achterkant van deze spelregels.

## Meesterwerken

Meesterwerken vertegenwoordigen uitzonderlijke prestaties in de verschillende disciplines. Hoewel het een uitdaging is ze te behalen, leveren ze ook een aanzienlijke beloning op in de vorm van prestigepunten. Om een meesterwerk te creëren moet je een van je zuilen plaatsen op het meesterwerkveld dat in kleur en sterkte overeenkomt met die activering. Op elk meesterwerkveld is slechts plaats voor één zuil, en elke speler mag per discipline maar eenmaal een meesterwerk creëren. Meesterwerken kunnen alleen gecreëerd worden door een activering met sterkte 4+.

Sterkere activeringen leveren grotere beloningen: activeringen met een sterkte van 4/5/6/6+1 leveren respectievelijk 5/8/12/17 PP op. Om de meest waardevolle meesterwerken te claimen (17 PP per stuk waard), moet je ook minstens sterkte 1 hebben in een andere discipline, zoals hieronder aangegeven.

Om het meesterwerk van 17 PP te claimen in:                      moet je ook sterkte 1 hebben in:

 <b>Ontdekkingsreizen</b> .....	<b>Politiek</b> 
 <b>Literatuur</b> .....	<b>Ontdekkingsreizen</b> 
 <b>Religie</b> .....	<b>Literatuur</b> 
 <b>Kunsten</b> .....	<b>Religie</b> 
 <b>Politiek</b> .....	<b>Kunsten</b> 

## Aanvullen

Zodra uit 2 kamers op het speelbord alle personentegels verdwenen zijn, moet het speelbord worden aangevuld. Plaats een nieuwe personentegel op elk veld op het speelbord waar er nog geen ligt, inclusief de velden waar een speelfiguur staat. Begin met het aanvullen van de personen op het meest rechtse veld in de **Ontdekkingsreizen**-kamer en vervolgens met de klok mee rond het speelbord. Indien nodig schud je de aflegstapel om een nieuwe dichte trekstapel te vormen. Als er niet genoeg personentegels zijn om elk veld op het speelbord te vullen, neem dan 1 start-personentegel (die eerder uit het spel is verwijderd) van elke discipline, schud deze gezamenlijk, en plaats deze op de overgebleven lege velden. Nadat het speelbord is aangevuld, verplaats je de rondemarker één veld vooruit.



# Einde van het Spel

Na een aantal ronden, gelijk aan het aantal spelers plus één, is het spel bijna afgelopen. Vanaf dit moment wordt het speelbord niet meer aangevuld. Speel normaal verder totdat de startspeler aan de beurt is, waarna iedere speler nog maximaal 3 beurten heeft voor het spel eindigt. In plaats van een actie uit te voeren, mag een speler ervoor kiezen om te passen om zijn spel te beëindigen, en zijn speelfiguur in de bonustegelkamer te plaatsen op de vrije plek met de hoogste waarde. Als een speler op deze manier past, eindigt voor hem het spel en mag hij geen acties meer uitvoeren. De overgebleven spelers spelen verder zoals beschreven, totdat iedere speler zijn laatste 3 beurten heeft gehad OF heeft gepast.

## Telling

Aan het einde van het spel ontvangen **of verliezen** de spelers prestigepunten (PP) voor:

- **Meesterwerken** 
- **Positie op het geldspoor** 
- **Boeken op de boekenplank** 
- **Passen** 
- **Bepaalde bonustegels** 
- **Een omgedraaide geldschieter** 
- **Bonustegelmeerderheid, afhankelijk van het aantal schijven dat elke speler heeft geplaatst op het tableau in de bonustegelkamer.** 
- **Museummeerderheid, afhankelijk van de totale waarde per speler, waarbij beeldhouwwerken een waarde hebben van 2, manuscripten van 3, en schilderijen van 4. Tel de waarde van alle kunstwerken die zijn achtergebleven op het bord (die NIET zijn genomen door de spelers). Deze waarde wordt toegeschreven aan een dummyspeler, die meedoet aan de telling.** 

**OPMERKING:** Als je geen enkele bonustegel hebt genomen (en als gevolg daarvan geen enkele schijf hebt geplaatst op het tableau), of geen enkel kunstwerk hebt gemaakt, kun je daarvoor ook geen bonussen scoren. Bij een gelijke stand voor de musea en voor de schijven in de bonustegelkamer tel je de prestigepunten op die je zonder gelijke stand zou toewijzen, en verdeel je deze gelijk over de betrokken spelers (indien nodig afronden naar beneden).

**VOORBEELD:** Aan het einde van een 4-spelerspel heeft Pauls museum een waarde van 15, terwijl dat van Nuno een waarde heeft van 9; Max en Arno hebben geen enkel kunstwerk verzameld. De op het bord achtergebleven kunst heeft een totale waarde van 12. Voor deze telling wordt dit toegeschreven aan de dummyspeler. De PP voor de musea (17/12/8/5) worden als volgt verdeeld: Paul 17 PP, dummyspeler 12 PP, Nuno 8 PP. Arno and Max, die geen kunstwerken hebben, ontvangen geen PP. In deze situatie ontvangt niemand 5 PP.

De speler met de meeste PP wint het spel! Bij een gelijke stand wint de betrokken speler wiens geldschieter het meest links op het arbeidersspoor ligt. Let op: een niet-omgedraaide geldschieter wint altijd van een omgedraaide geldschieter, ongeacht diens positie op het arbeidersspoor. Als er dan nog steeds een gelijke stand is, wint de betrokken speler die eerder gepast heeft (meer PP)!



# Overzicht Bonustegels

## Bonustegels *Ontdekkingsreizen*



Permanent +1 sterkte in *Ontdekkingsreizen*



Permanent +1 sterkte in *Politiek*



Ontvang onmiddellijk f 5,-



Neem onmiddellijk een personentegel naar keuze van het speelbord en plaats deze op een veld naar keuze op je wervingsspoor

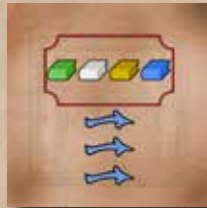


Aan het einde van het spel ontvang je 5 PP als jouw zeilschip het verst gevorderd is op het geldspoor (3 PP bij een gelijke stand)

## Bonustegels *Literatuur*



Permanent +1 sterkte in *Literatuur*



Verplaats je zeilschip onmiddellijk 3 velden vooruit op het geldspoor



Aan het einde van het spel ontvang je PP gelijk aan de florijnwaarde van het veld waar je geldschietter is



Plaats onmiddellijk je zeilschip op dezelfde positie als de verst gevorderde speler op het geldspoor (ontvang witte helpers indien van toepassing)



Telkens wanneer je een boek schrijft (ongeacht de kleur) ontvang je f 1,-

## Bonustegels *Religie*



Permanent +1 sterkte in *Religie*



Plaats onmiddellijk 2 van je schijven in het *Religie*-vak



Schrijf onmiddellijk 2 verschillende boeken naar keuze & aan het einde van het spel telt deze tegel als een extra schijf bij de bonustegelmeerderheid



Je mag eenmaal per beurt f 3,- betalen om +1 sterkte te krijgen als je een discipline activeert



Schrijf onmiddellijk één *Religie*-boek & aan het einde van het spel ontvang je 5 PP als je de meeste *Religie*-boeken hebt geschreven (3 PP bij een gelijke stand)

## Bonustegels *Kunsten*



Permanent +1 sterkte in *Kunsten*



Deze tegel telt als een kunstwerktegel van waarde 4 bij de museummeerderheid



Plaats onmiddellijk 2 van je schijven in 2 verschillende niet-*Religie*-vakken & aan het einde van het spel ontvang je PP gelijk aan het aantal personen op je arbeidersspoor



Schrijf onmiddellijk één *Kunsten*-boek & schuif je geldschietter naar het meest linkse veld op het arbeidersspoor (schuif, indien nodig, personen naar links om ruimte te maken voor je geldschietter)



Ontvang onmiddellijk 2 witte helpers

## Credits

Spelontwerp: Nuno Bizarro Sentieiro & Paulo Soledade

Vormgeving: Konstantin Vohwinkel

Illustraties personen: Luka Arh, Loïc Billiau, Sébastien Caiveau, Kevin Hill & José van den Helder

Spelregels: Konstantin Vohwinkel & Max van den Helder

Redactie: Michael Schemaille

Ontwikkeling: Arno Quispel, Max van den Helder & Paul Mulders

Vertaling: Olav Fakkeldij



Copyright © 2019  
Quined Games bv,  
Postbus 1121, 3260 AC,  
Oud-Beijerland,  
Nederland  
www.quined.com



# La Stanza



(2 à 4 joueurs, 60-90 minutes)

Dans La Stanza, les joueurs incarnent des personnalités de la Renaissance qui concourent pour les honneurs et l'argent au travers de diverses disciplines. Ils auront à leur disposition de multiples voies pour accéder à la gloire. Ils ne pourront cependant pas y parvenir seuls : ils devront faire appel au pouvoir et à l'influence des membres les plus distingués de la société.

Ces personnages soutiennent les actions des joueurs, les aidant à se faire une place au sommet. En fin de la partie, le joueur qui a cumulé le plus de points de prestige est déclaré vainqueur de La Stanza !

## Matériel



1 plateau de jeu



4 plateaux individuels



12 grandes pièces (5 florins)  
16 petites pièces (1 florin)



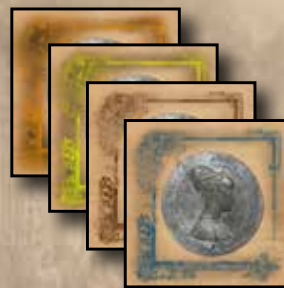
12 tuiles œuvre d'art (4 de chaque valeur 2, 3 et 4)



40 tuiles Personnage  
(8 par discipline)



20 tuiles Personnage de départ  
(4 par discipline)



4 tuiles Mécène



20 tuiles Bonus



6 tuiles Fermé



64 livres, 16 de chacune des 4 couleurs (vert, bleu, blanc et jaune)



35 pions, 7 de chacune des 5 couleurs (rouge, vert, bleu, blanc et jaune) représentant les faveurs accordées par les soutiens des joueurs



1 marqueur de manche



1 marqueur 1<sup>er</sup> joueur

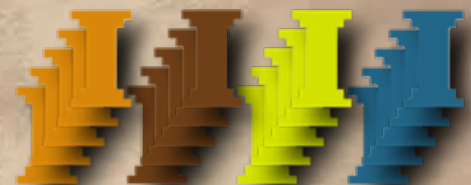
Dans chacune des 4 couleurs de joueur :



1 figurine



8 disques



5 piliers

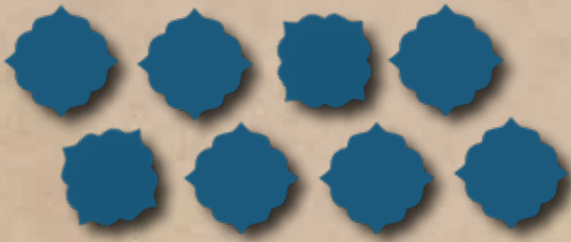


1 bateau



# Plateaux individuels

Chaque joueur choisit une couleur de joueur et prend :



Les 8 disques de sa couleur

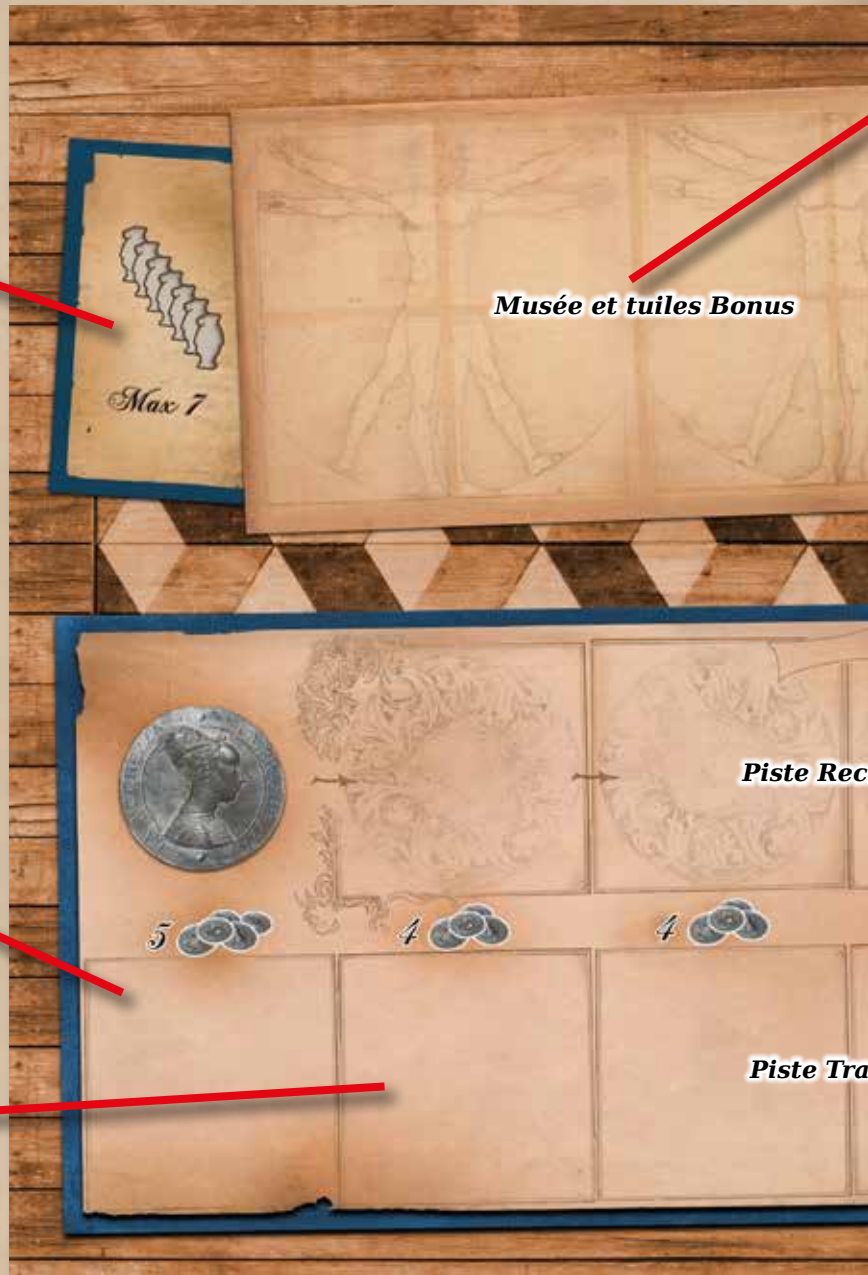


Les 5 piliers de sa couleur

Un plateau individuel



Un pion de chacune des 4 couleurs de base (**rouge**, **vert**, **jaune** et **bleu**).



La tuile Mécène de sa couleur. Il la place sur l'emplacement le plus à gauche de sa piste Travailleurs.



Une tuile Personnage de départ de chaque discipline. Il les place aléatoirement face visible sur les emplacements restants de sa piste Travailleurs. Les joueurs expérimentés peuvent choisir de les ordonner différemment.



Lors de la partie, les tuiles Bonus et œuvre d'art acquises par un joueur sont placées ici. Ces 8 emplacements ne sont pas limitatifs, si vous obtenez plus de tuiles, placez-les à côté de votre plateau.

1.



Le joueur qui a visité le plus de pays commence la partie. Donnez-lui 10 florins et le marqueur 1<sup>er</sup> joueur.



2.



Le 2<sup>ème</sup> joueur reçoit 11 florins.

3.



Si vous jouez à 3 ou 4, donnez au 3<sup>ème</sup> joueur 12 florins et au 4<sup>ème</sup> joueur 13 florins.

4.



Ces symboles apparaissent aussi bien sur les plateaux individuels que sur le plateau de jeu. Le symbole 3+ signifie que l'élément concerné n'entre en jeu que lors de parties à 3 ou 4 joueurs. Le symbole 4 signifie que l'élément concerné n'entre en jeu que lors de parties à 4 joueurs.



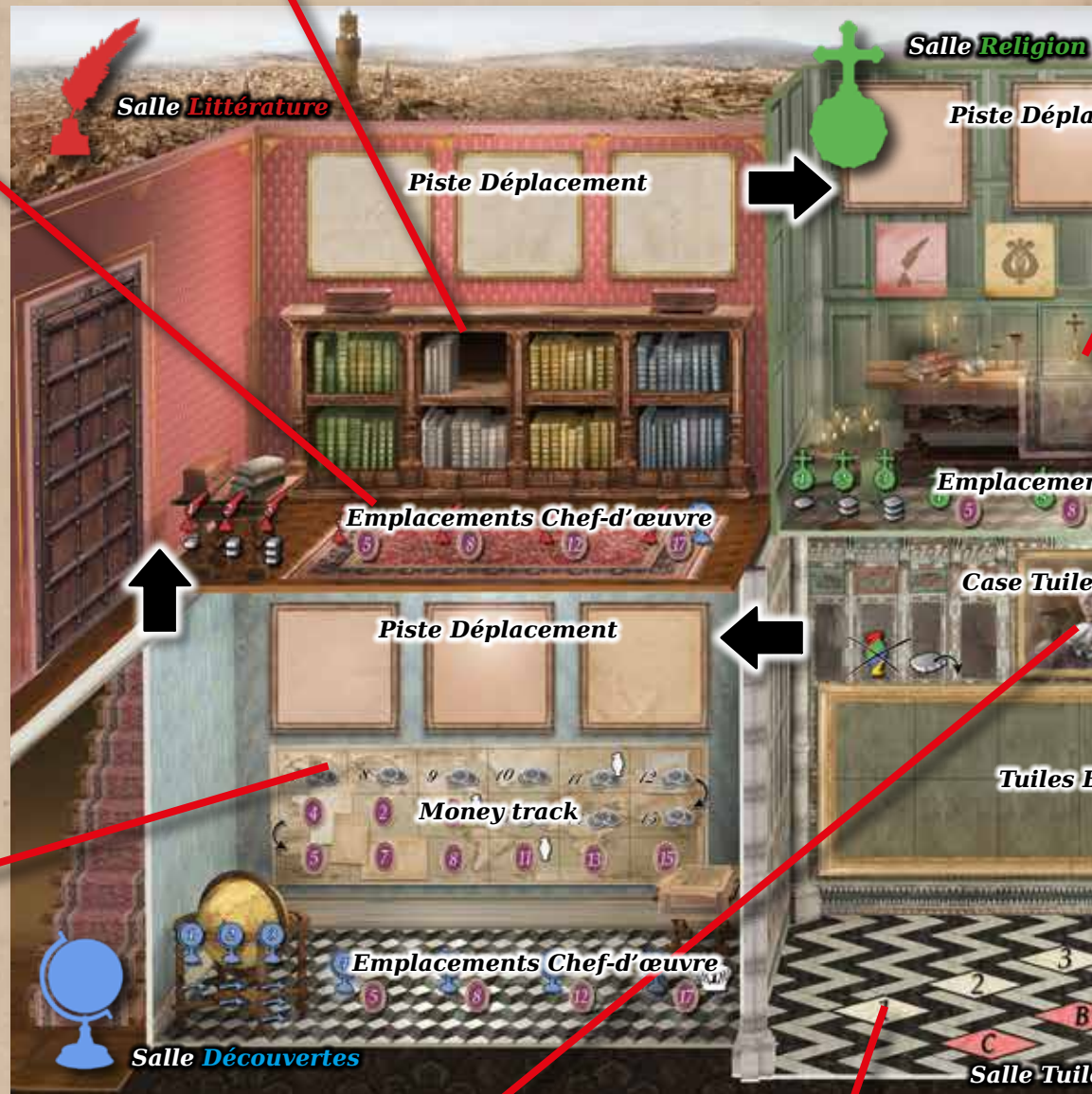
# Plateau de jeu



Triez les livres par couleur et placez-les sur les emplacements correspondants de la salle **Littérature**.



Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, prenez 5 des 6 tuiles Fermé au hasard. Placez-en une dans chaque salle (exception : salle Tuiles Bonus) et recouvrez l'emplacement Chef-d'œuvre correspondant avec un pilier d'une couleur non attribuée. L'emplacement le plus à droite (17 PP) n'est jamais recouvert ainsi.



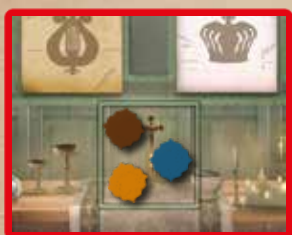
Placez les bateaux des joueurs sur la case 7 florins de la piste Argent dans la salle Découvertes.



Placez les figurines des joueurs sur la case Tuiles Bonus.



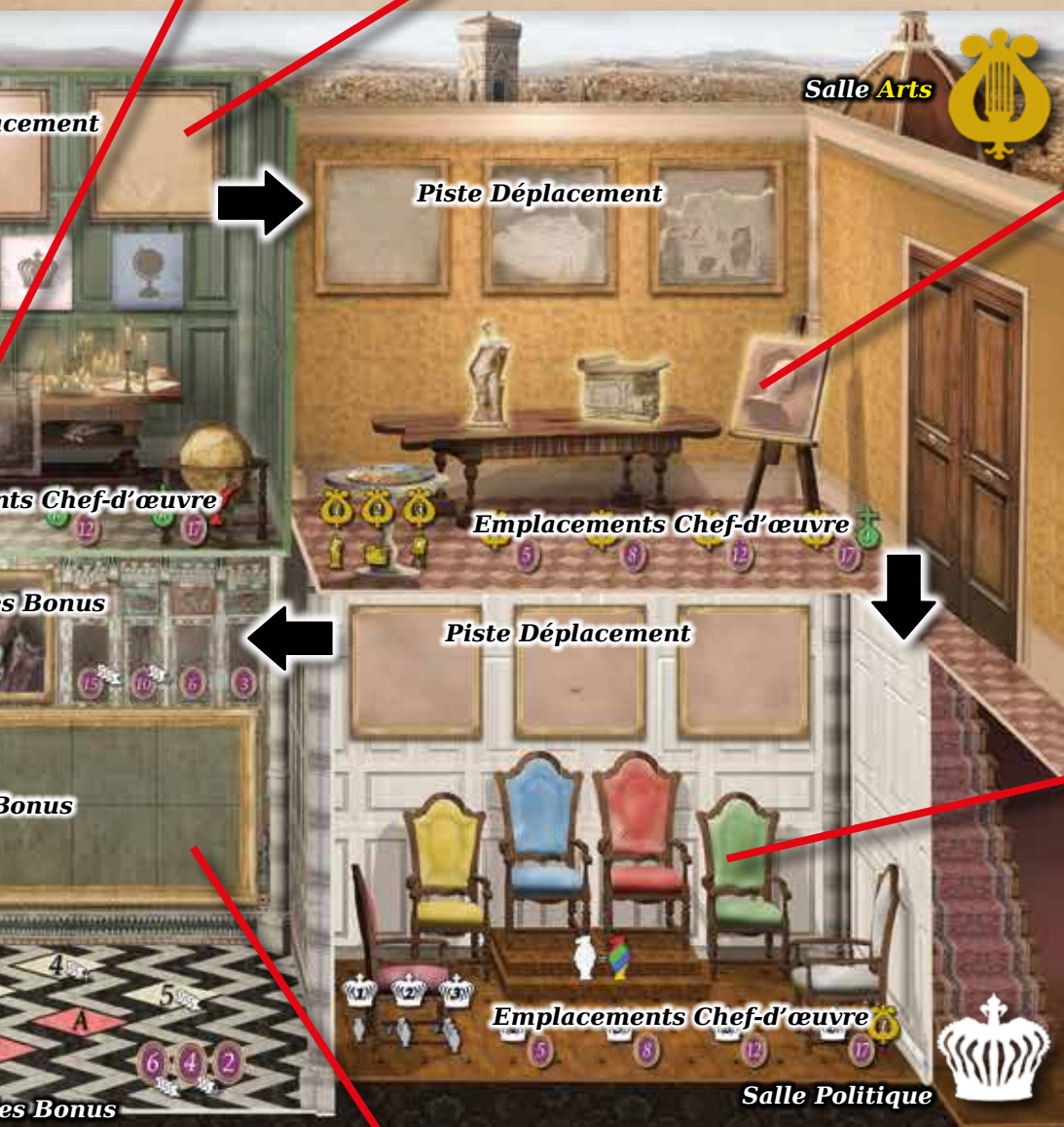




Placez un disque de chaque joueur sur l'emplacement Religion de la salle Religion.



Mélangez les tuiles Personnage et placez-en une face visible sur chaque case de la piste Déplacement (sauf sur la case de la salle Tuiles Bonus).



Placez autant de tuiles Sculpture, Scénario et Tableau que de joueurs sur les emplacements correspondants de la salle Arts.



Triez les pions par couleur et placez-les sur les fauteuils correspondants de la salle Politique.



Triez les tuiles Bonus par discipline et prenez-en 3 de chaque (notez qu'il n'y a pas de tuiles Bonus Politique). Placez ces 12 tuiles Bonus aléatoirement sur la grille de la salle Tuiles Bonus.

Placez le marqueur de manche sur la 1e case de la piste de manche, en-dessous des tuiles Bonus.



# But du jeu

La Stanza se joue en autant de manches que le nombre de joueur +1. Une fois ces manches jouées, les joueurs ont encore 3 derniers tours avant le décompte final. Le joueur qui possède le plus de Points de Prestige (PP) est déclaré vainqueur !

# Tour de jeu

En commençant par le 1er joueur, chaque joueur effectue son tour de jeu dans le sens horaire autour de la table. A son tour, un joueur déplace sa figurine de 1 à 4 cases dans le sens horaire sur la piste Déplacement pour atteindre une tuile Personnage (exception : case Tuiles Bonus, voir page 13). Cette tuile est ajoutée à la piste Recrutement du joueur, sur la case libre la plus à gauche. Si vous n'avez pas de place pour accueillir le nouveau personnage, vous devez déplacer vos autres tuiles d'une case vers la droite. Si une tuile Personnage sort ainsi de votre plateau, elle est défaussée.

**NOTE :** lors des déplacements, ignorez les cases sans tuile Personnage et/ou occupées par un autre joueur. Chaque case ne peut accueillir qu'un seul joueur. La case Tuiles Bonus peut accueillir plusieurs joueurs, ainsi elle compte toujours dans votre déplacement, même lorsqu'elle est occupée par un ou plusieurs autres joueurs.



**EXEMPLE :** le déplacement du joueur bleu peut s'arrêter sur John Calvin, Charles V ou Vasco de Gama dans la salle **Découvertes**, ou sur Paracelsus dans la salle **Littérature**.

Après son déplacement et la récupération d'une tuile Personnage, un joueur doit choisir **UNE** des actions suivantes (exception : case Tuiles Bonus) :

**Activer une discipline - Recevoir de l'argent - Passer**



# Activer une discipline

Pour activer une discipline, vous devez remplir 2 critères :

1. Votre figurine doit se trouver dans la salle correspondant à cette discipline (exemple : si votre figurine se trouve dans la salle **Découvertes**, vous pouvez activer la discipline **Découvertes**) OU vous dépensez un pion de la couleur de la discipline que vous souhaitez activer (en le replaçant dans la salle Politique).
2. Vous devez recruter au moins un personnage de la discipline correspondante (même si vous en avez déjà un ou plus sur votre piste Travailleurs).

Pour recruter un personnage, prenez sa tuile de votre piste Recrutement pour la placer sur n'importe quel emplacement de votre piste Travailleurs en payant le cout indiqué au-dessus de cet emplacement. Recruter un personnage vous poussera la plupart du temps à retirer un personnage de votre piste Travailleurs. Le personnage retiré est soit écarté du jeu (s'il s'agit d'une tuile Personnage de départ), soit défaussé (s'il s'agit d'une tuile Personnage). Vous n'avez pas le droit de déplacer votre tuile Mécène ainsi.

Comptez ensuite combien de personnages de votre piste Travailleurs correspondent à la discipline activée. Le résultat représente la valeur de votre activation. Les activations de valeur 1 à 3 rapportent des récompenses progressives qui dépendent de la discipline choisie. Les activations de valeur 4 et plus permettent la création d'un Chef-d'œuvre qui rapporte des Points de Prestige en fin de partie. Référez-vous à la page 14 pour plus de détail concernant les Chefs-d'œuvre.



**NOTE :** si vous ne voulez pas créer un Chef-d'œuvre, ou si vous en avez déjà créé un dans la discipline activée, vous pouvez recevoir la récompense de valeur 3. Si vous ne créez pas de Chef-d'œuvre, vous ne pouvez jamais recevoir mieux que la récompense de valeur 3. Dans tous les cas, vous pouvez toujours obtenir la récompense d'une valeur inférieure à votre activation.

## VARIANTE EXPERT

Pour activer une discipline, au lieu de recruter au moins un personnage de la discipline correspondante (critère 2), vous pouvez renvoyer un personnage de cette discipline (défaussez sa tuile de votre piste Travailleurs). En renvoyant un personnage, vous pouvez activer une discipline, même pour une valeur de 0. Une activation de valeur 0 ne rapporte rien en soit, mais vous pouvez augmenter sa valeur de votre activation en utilisant des tuiles Bonus ou en dépensant vos disques dans la salle **Religion**.





**Exemple :** la figurine du joueur bleu se trouve dans la salle **Découvertes**. Il a déjà un personnage **Découvertes** (**Massimiliano de la Luce**) sur sa piste **Travailleurs** et deux autres personnages **Découvertes** sur sa piste **Recrutement**. Il décide de les recruter tous les 2. Il remplace **Soledade & Bizarro** et **Maria Nobelli** par **Vasco da Gama** et **Amerigo Vesputti** en payant 5 florins pour le recrutement (4 + 1 comme indiqué sur son plateau individuel). Il peut donc effectuer une activation **Découvertes** de valeur 3.

## Recevoir de l'argent

Pour recevoir de l'argent, déplacez votre tuile **Mécène** d'un emplacement vers la droite (ce qui peut éjecter votre personnage le plus à droite) et gagnez de l'argent **JUSQU'À** avoir le montant indiqué au niveau de votre bateau sur la piste **Argent** (exemple : si votre bateau est sur 13f et qu'il vous reste 3f, vous recevez 10f). Si votre bateau est sur une case **PP**, vous complétez toujours **JUSQU'À** 15f.



Vous pouvez toujours recevoir de l'argent, même si votre **Mécène** est sur l'emplacement le plus à droite de votre piste **Travailleurs**. Lorsque cela arrive, retournez votre tuile **Mécène** (face « -5 PP » visible) et remettez-la sur l'emplacement le plus à gauche de votre piste **Travailleurs**. Si vous devez faire de la place pour votre tuile **Mécène**, déplacez vos personnages vers la droite. Vous ne pouvez pas retourner votre tuile **Mécène** une 2e fois (c'est-à-dire si la face « -5 PP » est déjà visible).

## Passer

Après avoir déplacé votre figurine et récupéré une tuile **Personnage**, vous n'êtes pas obligé d'activer une discipline ou de recevoir de l'argent, vous pouvez simplement passer le reste de votre tour.



# Les Salles

## Découvertes



**Le Nouveau Monde offre énormément d'opportunités commerciales, vos *Découvertes* ici vont donc augmenter vos revenus. Les activations *Découvertes* de valeur 1 à 3 font avancer votre bateau sur la piste Argent du nombre de cases correspondant (1 à 3). Plusieurs bateaux peuvent se trouver sur la même case.**



**Le montant maximum indiqué sur la piste Argent est de 15f. Si votre bateau dépasse cette case, vous gagnez des Points de Prestige supplémentaires en fin de partie. Dès que votre bateau atteint ou dépasse une case avec un pion blanc (11f, 1 PP et 11 PP), vous recevez un pion blanc de la salle *Politique*.**



# Littérature



La salle **Littérature** donne aux joueurs l'opportunité d'écrire des livres sur les différentes disciplines. Un joueur qui a écrit 2 livres ou plus dans une même discipline obtient les bonus décrits ci-dessous.



Une activation **Littérature** de valeur 1 à 3 vous donne droit à autant de livres (1 à 3) de couleurs différentes. Placez-les sur les emplacements Étagère de votre plateau individuel.

Livres **Religion** : placez un disque dans un emplacement non-Religion de la salle Religion / placez un disque sur l'emplacement Religion / recevez 3 PP en fin de partie

Livres **Politique** : prenez un pion non blanc de votre choix / placez un disque sur l'emplacement Religion / recevez 3 PP en fin de partie

Livres **Arts** : recevez 2 PP en fin de partie / placez un disque sur l'emplacement Religion / recevez 5 PP supplémentaires en fin de partie

Livres **Découvertes** : avancez de 2 cases sur la piste Argent / placez un disque sur l'emplacement Religion // recevez 3 PP en fin de partie



# Religion



En gagnant de l'influence auprès de l'Église, vous pouvez augmenter momentanément la valeur de vos activations. Les activations **Religion** vous permettent de placer des disques sur les emplacements correspondants aux autres disciplines. Une activation **Religion** de valeur 1 à 3 vous permet de placer autant de disques (1 à 3) sur des emplacements différents de la salle **Religion** (mais jamais sur l'emplacement **Religion** lui-même).

Chaque disque que vous placez sur l'emplacement d'une discipline particulière peut être dépensé pour augmenter de 1 la valeur d'une activation dans cette discipline, quel que soit l'endroit où se trouve votre figurine. Vous pouvez dépenser plusieurs disques pour augmenter la valeur d'une même activation (+1 pour chaque disque défaussé).



Emplacement **Religion**

Emplacements des autres disciplines

**NOTE** : tous les joueurs commencent la partie avec un disque sur l'emplacement **Religion**. Vous ne pouvez ajouter des disques sur l'emplacement **Religion** qu'en activant la **Littérature** ou grâce à certaines tuiles Bonus. Vous ne pouvez **PAS** ajouter de disques sur l'emplacement **Religion** lors d'une activation **Religion**.



# Arts



Dans la salle **Arts**, vous créez les œuvres que vous exposez dans votre musée personnel. Vous gagnerez des Points de Prestige en fin de partie en fonction de la valeur totale de vos tuiles œuvre d'Art. Le type d'œuvre que vous créez dépend de la valeur de votre activation : une activation 1 produit une sculpture (valeur 2), une activation 2 produit un scénario (valeur 3), une activation 3 produit un tableau (valeur 4). Le nombre de tuiles œuvre d'art disponibles est limité. Si vous ne voulez ou ne pouvez pas prendre l'œuvre correspondant à votre activation, vous pouvez toujours prendre une tuile de valeur inférieure.



Sculpture



Scénario



Tableau

**NOTE :** la valeur des tuiles œuvre d'art ne correspond pas directement à des Points de Prestige. Référez-vous à la page 15 pour le détail du décompte des musées.



# Politique



**La salle Politique vous permet de demander l'aide des politiciens pour activer les disciplines. Une activation de valeur 1 à 3 vous permet de prendre autant de pions (1 à 3) non blancs de couleurs différentes, qui représentent l'aide que les politiciens sont prêts à vous fournir.**

**Les pions vous permettent d'activer une discipline même lorsque votre figurine n'est pas dans la salle correspondante. La couleur d'un pion indique à quelle discipline il est rattaché. Les pions blancs sont des jokers, ils permettent d'activer n'importe quelle discipline et ce sont les seuls qui permettent d'effectuer une activation Politique. Vous ne devez jamais avoir plus de 7 pions. Dès que vous dépassez ce chiffre, vous devez défausser les pions excédentaires en les remettant dans la salle Politique.**



## Salle Tuiles Bonus

**La case Tuiles Bonus est différente des autres cases du plateau puisque c'est la seule où il n'y a jamais de tuile Personnage et où plusieurs joueurs peuvent être présents simultanément. De plus, lorsque vous finissez votre déplacement sur la case Tuiles Bonus, vous ne POUVEZ PAS effectuer d'action classique, vous devez prendre une et une seule tuile Bonus. Vous n'avez pas le droit de vous arrêter sur cette case si vous ne pouvez (ou ne voulez) pas prendre de tuile Bonus. Les tuiles Bonus vous rapportent des bonus immédiats, permanents ou pour le décompte final. Vous pouvez posséder autant de tuiles Bonus que vous le souhaitez, mais pour les acquérir vous devez remplir des conditions particulières. Chaque tuile Bonus est associée à une discipline. Pour acquérir votre 1ère/2ème/3ème tuile Bonus dans une discipline donnée vous devez :**



**Découvertes** : avoir atteint la 1ère/2ème/3ème case avec un pion blanc sur la piste Argent.

**Littérature** : avoir rempli 1/2/3 rangées de livres de votre étagère.

**Religion** : avoir placé au moins 2 de vos disques sur 1/2/3 emplacements de discipline différents.

**Arts** : posséder des œuvres d'art pour une valeur totale d'au moins 5/10/15 dans votre musée.



Si vous remplissez la condition, pour prendre la tuile souhaitée vous devez également défausser un pion de la couleur correspondante (n'oubliez pas que les pions blancs peuvent remplacer n'importe quelle couleur).











Placez la tuile Bonus sur votre plateau individuel puis placez l'un de vos disques sur l'emplacement dont vous venez de prendre la tuile. Si vous n'avez plus de disque disponible, vous pouvez prendre l'un de vos disques de la salle Religion (et renoncer à son avantage). Vous trouverez une description des tuiles Bonus au dos de ce livret de règles.

## Chefs-d'œuvre

Les Chefs-d'œuvre représentent les réussites exceptionnelles dans les différentes disciplines. Ils sont particulièrement compliqués à réaliser mais rapportent de nombreux Points de Prestige en fin de partie. Créer un Chef-d'œuvre vous permet de placer l'un de vos piliers sur l'emplacement Chef-d'œuvre correspondant à la discipline et la valeur de votre activation. Chaque emplacement Chef-d'œuvre ne peut contenir qu'un seul pilier et chaque joueur ne peut créer qu'un seul Chef-d'œuvre par discipline. Les Chefs-d'œuvre ne peuvent être créés que suite à une activation de valeur 4+.

Plus la valeur de votre activation est élevée, plus le Chef-d'œuvre créé vous rapporte de Points de Prestige : les activations de valeur 4/5/6/6+1 rapportent respectivement 5/8/12/17 PP. Créer les Chefs-d'œuvre les plus prestigieux demandent (17 PP), en plus d'une activation de valeur 6, d'avoir également une valeur de 1 dans une autre discipline, selon le tableau suivant.

Pour créer un Chef-d'œuvre à 17 PP en : vous devez également avoir une valeur de 1 en :

 <b>Découvertes</b> .....	Politique	
 <b>Littérature</b> .....	Découvertes	
 <b>Religion</b> .....	Littérature	
 <b>Arts</b> .....	Religion	
 <b>Politique</b> .....	Arts	

## Remplissage des salles

Dès que 2 salles du plateau de jeu sont complètement vides de tuiles Personnage, le plateau doit être rempli. Placez une nouvelle tuile Personnage sur chaque case du plateau qui n'en contient plus, même celles occupées par une figurine. Commencez le remplissage par la case la plus à droite de la salle Découvertes, puis continuez dans le sens horaire en suivant la piste Déplacement. En cas de besoin, remélangez la défausse de tuiles Personnage pour créer une nouvelle pioche. Si nous n'avez pas assez de tuiles Personnage pour remplir toutes les cases du plateau, reprenez une tuile Personnage de départ de chaque discipline (précédemment retirées du jeu), mélangez-les et placez-les sur les cases restantes. Après chaque remplissage du plateau, avancez le marqueur de manche d'une case.





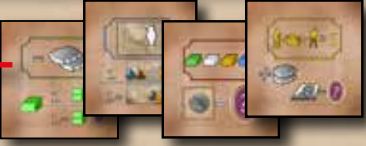





# Fin de partie

Jouez autant de manches que le nombre de joueurs + 1. A la fin de la dernière manche (par exemple, la 4ème à 3 joueurs), remplissez le plateau comme d'habitude. A partir de cet instant, le plateau ne sera plus rempli, quoi qu'il arrive. Continuez à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre d'actions. Chaque joueur peut ensuite participer à 3 derniers tours d'action indiqués par les lettres A, B et C à la suite de la piste de manche. À son tour, un joueur peut effectuer une action ou passer. Passer met fin à sa partie, il ne peut plus faire d'action par la suite et il place sa figurine sur la case libre de valeur la plus élevée de la salle Tuiles Bonus. Tout joueur continue de jouer tant qu'il n'a pas effectué ses 3 derniers tours d'action OU passé.

## Décompte final

En fin de partie, les joueurs reçoivent **ou perdent** des Points de Prestige (PP) pour :

- Leurs Chefs-d'Œuvre 
- Leur position sur la piste Argent 
- Les livres sur leur étagère 
- L'ordre dans lequel ils ont passé 
- Certaines tuiles Bonus 
- Leur tuile Mécène retournée 
- Décompte des tuiles Bonus. Classez les joueurs en fonction du nombre de disques qu'ils ont placés dans la salle Tuiles Bonus puis référez-vous au tableau. 
- Décompte des Musées. La valeur d'une collection est la somme des valeurs des œuvres d'art d'un joueur (2 pour une sculpture, 3 pour un scénario, 4 pour un tableau). Ajoutez les valeurs des œuvres qui sont encore sur le plateau (NON prises par les joueurs) et assignez cette valeur à un joueur neutre pour le décompte. 

**NOTE :** si un joueur n'a aucune tuile Bonus (et n'a donc aucun disque dans la salle) ou aucune tuile Œuvre d'art, il ne marque aucun point pour le décompte correspondant. En cas d'égalité, ajoutez les Points de Prestige rapportés par les positions concernées et répartissez-les équitablement entre les joueurs concernés, en arrondissant à l'inférieur.

**Exemple:** à la fin d'une partie à 4 joueurs, le musée de Paul a une valeur de 15, celui de Nuno vaut 9. Max et Arno n'ont aucune tuile Œuvre d'art. Les tuiles Œuvre d'art restantes (joueur neutre) valent 12. Les Points de Prestige sont distribués ainsi : Paul 17 PP, joueur neutre 12 PP, Nuno 8 PP. Arno et Max n'ont pas d'œuvre d'art, ils ne reçoivent aucun PP. Dans ce cas les derniers 5 PP ne sont pas attribués.

Le joueur avec le plus de Points de Prestige remporte la partie ! En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur parmi les ex-aequo dont la tuile Mécène n'est pas retournée. En cas de nouvelle égalité, c'est celui dont la tuile Mécène est le plus à gauche sur sa piste Travailleurs. S'il y a encore égalité, l'avantage va au joueur qui a passé le plus tôt (pour plus de PP dans la salle Tuiles Bonus).



# Description des tuiles Bonus

## Tuiles Bonus Découvertes



Valeur +1 permanent en **Découvertes**



Valeur +1 permanent en **Politique**



Recevez immédiatement 5f



Prenez immédiatement n'importe quelle tuile Personnage du plateau et placez-la sur n'importe quel emplacement de votre piste Recrutement



En fin de partie, gagnez 5 PP si votre bateau est le plus avancé sur la piste Argent (3 PP en cas d'égalité)

## Tuiles Bonus Littérature



Valeur +1 permanent en **Littérature**



Avancez immédiatement votre bateau de 3 cases sur la piste Argent



En fin de partie, gagnez autant de PP que la valeur en florins de l'emplacement de votre tuile Mécène



Avancez immédiatement votre bateau sur la même case que le bateau le plus avancé sur la piste Argent (prenez les pions blancs au passage)



Recevez 1f pour chaque livre que vous écrivez quelle que soit sa couleur

## Tuiles Bonus Religion



Valeur +1 permanent en **Religion**



Placez immédiatement 2 de vos disques sur l'emplacement **Religion**



Écrivez immédiatement 2 livres de couleurs différentes & en fin de partie, cette tuile compte comme un disque supplémentaire pour le décompte des tuiles Bonus



Vous pouvez payer 3f pour ajouter +1 à la valeur de votre activation (1x/activation)



Écrivez immédiatement un livre **Religion** & en fin de partie, gagnez 5 PP si vous avez le plus de livres **Religion** (3PP en cas d'égalité)

## Tuiles Bonus Arts



Valeur +1 permanent en **Arts**



En fin de partie, cette tuile compte comme une œuvre d'art de valeur 4 pour le décompte des musées



Placez immédiatement 2 disques sur 2 emplacements non-**Religion** différents & en fin de partie, gagnez autant de PP que vous avez de tuiles Personnage sur votre piste Travailleurs



Écrivez immédiatement un livre **Arts** & déplacez votre tuile Mécène sur l'emplacement le plus à gauche de sa piste (déplacez vos travailleurs si besoin)



Prenez immédiatement 2 pions blancs

## Crédits

Création du jeu : Nuno Bizarro Sentieiro & Paulo Soledade  
 Illustrations : Konstantin Vohwinkel  
 Illustrations des personnages : Luka Arh, Loïc Billiau, Sébastien Caiveau, Kevin Hill & José van den Helder  
 Livret de règles : Konstantin Vohwinkel & Max van den Helder  
 Édition : Michael Schemaille  
 Développement : Arno Quispel, Max van den Helder & Paul Mulders  
 Traduction : Bruno Larochette



Copyright © 2019  
 Quined Games bv,  
 P.O. Box 1121, 3260 AC,  
 Oud-Beijerland,  
 Pays-Bas  
 www.quined.com