

NL ES EN

Ralf zur Linde



8+ 2-4

Ravensburger



HET SNELLE LOOP- EN DECKBUILDING-SPEL
VOOR 2-4 SPELERS VANAF 8 JAAR.

DOEL VAN HET SPEL

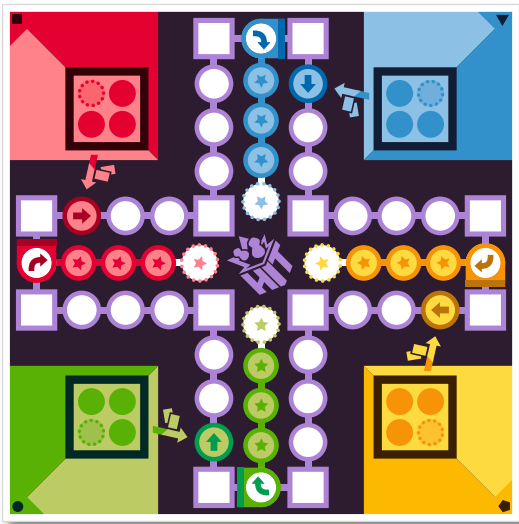
HIT is gebaseerd op klassieke loopspellen zoals bv. Pachisi en Ludo – alleen heb je bij HIT je geluk zelf in de (kaarten)hand. Daarom vind je in dit spel geen dobbelstenen, maar kaarten. Met deze kaarten beweeg je je figuren richting doel en kun je figuren van anderen slaan. Wie het als eerste lukt, alle eigen figuren in het doel te krijgen, wint het spel.

WAT IS EEN DECKBUILDING-SPEL?

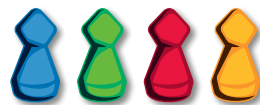
Het begrip „deck-building“ komt van het begrip „deck“ en „bouw“. In een deck-building spel beginnen jullie allemaal met een eigen set kaarten. Deze set kaarten noem je deck. In de loop van het spel kunnen jullie nieuwe kaarten kopen, om je persoonlijke deck uit te bouwen en te verbeteren.

Het bijzondere van een deck-building spel is, dat je je deck meerdere keren speelt: je pakt steeds kaarten van je eigen trekstapel en neemt ze in je hand. Deze handkaarten speel je uit en leg je op je eigen aflegstapel. Daarna ga je weer verder. Zodra je trekstapel op is, schud je alle kaarten opnieuw.

SPELMATERIAAL



1 Dubbelzijdig spelbord
(Voor kant voor 2 & 4 personen,
achterkant voor 3 personen)



16 Figuren
(4 per kleur)



40 Munten
(26 x 1 en 14 x 5)



55 Kaarten
(6 startkaarten per speelkleur en 31 neutrale kaarten)



6 Spelhulpkaarten

Vorbereiding van het Spel

1. Haal voordat je begint alle munten voorzichtig uit het karton.

2. Leg het spelbord voor iedereen goed bereikbaar in het midden op tafel. Gebruik voor een spel met z'n vieren of met z'n tweeën de hier afgebeelde zijde en **voor een spel met z'n drieën de achterzijde**.

3. Kies een kleur en pak de figuren van deze kleur.

- In het spel met z'n vieren pak je maar 3 figuren. Doe de figuren die overblijven weer terug in de doos.

- In het spel met z'n tweeën of drieën pakken jullie alle 4 figuren van jullie kleur. Doe de figuren die je niet gebruikt terug in de doos.

4. Zet je figuren op de thuisvelden van dezelfde kleur. Laat in het spel met vier spelers het gestippelde thuisveld vrij. Zet nu één van jullie figuren meteen op het startveld met dezelfde kleur – deze figuur is er al “uitgekomen” en daarmee vanaf het begin in het spel.

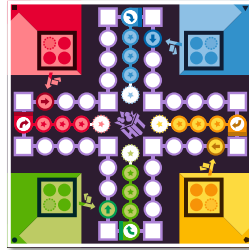


Thuisvelden Startveld

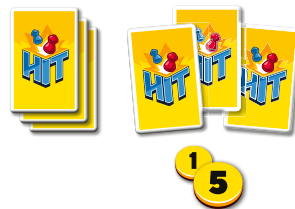
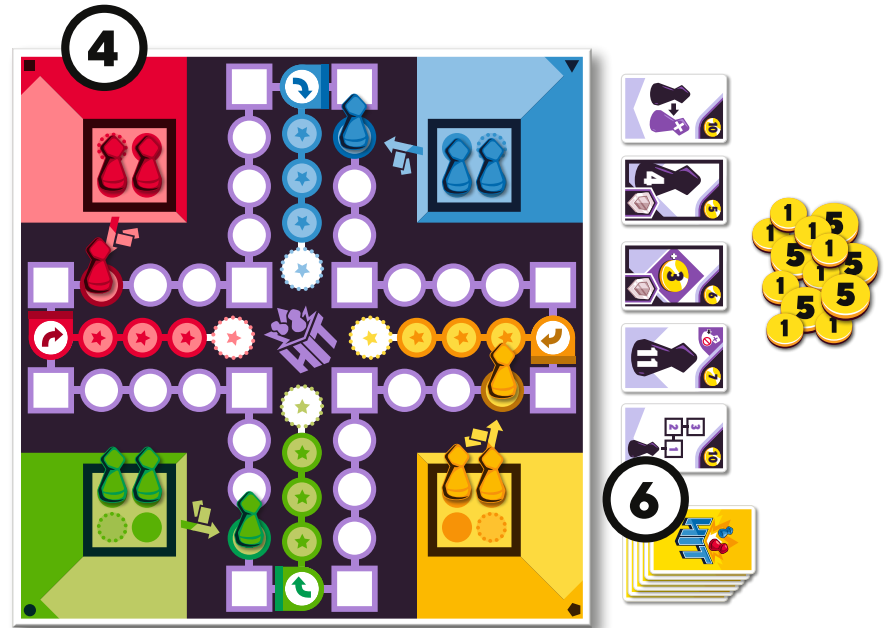
5. Pak allemaal de **6 startkaarten van je kleur**. Deze vormen je persoonlijke deck in het begin van het spel. Schud je deck goed en leg deze als blinde stapel links van je neer. Dat is je persoonlijke trekstapel. Pak nu **3 kaarten** van je persoonlijke trekstapel en neem ze in je hand. Doe de kaarten van de niet gebruikte kleuren terug in de doos.

6. Schud alle neutrale kaarten (die bij geen kleur horen) goed door elkaar. Leg ze als blinde stapel voor allen goed bereikbaar klaar. Pak dan de **bovenste 5 kaarten** van deze stapel en leg ze omgedraaid in een rij naast de stapel. Dit is de **kaartenmarkt**.

7. Neem tot slot **munten ter waarde van 6** en leg ze voor je neer. Leg de overige munten als voorraad naast het spelbord.



SPELOPBOUW BIJ 4 PERSONEN



Spelverloop

De jongste speler mag beginnen. Vervolgens spelen jullie om de beurt met de klok mee verder. Wie aan de beurt is, voert achtereenvolgens de volgende vier stappen uit:

1. Handkaarten spelen en uitvoeren
2. Nieuwe kaarten kopen
3. Kaarten trekken
4. Kaartenmarkt aanvullen

1. HANDKAARTEN SPELEN EN UITVOEREN

Ben je aan de beurt, dan **speel je je 3 handkaarten in een volgorde naar keuze**. Voer iedere gespeelde kaart compleet uit, voordat je de volgende kaart speelt. Je moet alle kaarten uit je hand spelen, je mag er dus geen één "houden".

ALS JE EEN KAART SPEELT:

- Leg de kaart meteen **open** op je persoonlijke aflegstapel. Maak je aflegstapel direct naast het thuisveld van je kleur.
- Voer de gespeelde kaart uit. Met iedere kaart kun je je figuren bewegen, andere figuren slaan en/of je krijgt munten uit de voorraad. Bovendien beschermen sommige kaarten je figuren zodat je niet geslagen kan worden.



Bekijk je kaarten goed. Want de volgorde, waarin je ze speelt, kan beslissend zijn.

FIGUREN VERPLAATSEN

Met kaarten kun je je figuren een vast aantal velden of op een speciale manier verplaatsen.

DAARBIJ GELDT:

- Figuren mogen normaal gesproken **alleen met de klok mee** worden verplaatst.
- Een zet geldt maar voor 1 figuur en mag normaal gesproken **niet verdeeld** worden.
- Je mag **alleen eigen figuren** verplaatsen, die al van het thuisveld af zijn (zie onder).

Alle kaarten worden uitgebreid beschreven op pagina 7. Voer de beweging precies zo uit, zoals beschreven. Sommige kaarten vormen een uitzondering op de hier genoemde basisregels.

Je moet de zet van iedere gespeelde kaart volledig uitvoeren. Als je dat niet kunt, moet je de kaart **ongebruikt** op je aflegstapel leggen. Bij een afgebeeld munt-symbool krijg je **nog steeds** de munten uit de voorraad.

DOEL

Het veld direct voor je eigen doelgebied heeft een hindernis. Je mag je eigen figuren **nooit over je hindernis** heen zetten. Iedere figuur loopt dus precies een ronde rond het spelbord. Figuren met een andere kleur kunnen zonder problemen over je hindernis gezet worden.



Hindernis voor Blauw

De gebogen pijl op dit veld laat zien, dat je figuren in plaats daarvan naar je **doelgebied** moeten **draaien**. Je doel bestaat uit 4 doelvelden resp. uit 3 doelvelden bij het spel met z'n vieren. Negeer in het spel met z'n vieren het gestippelde doelveld.

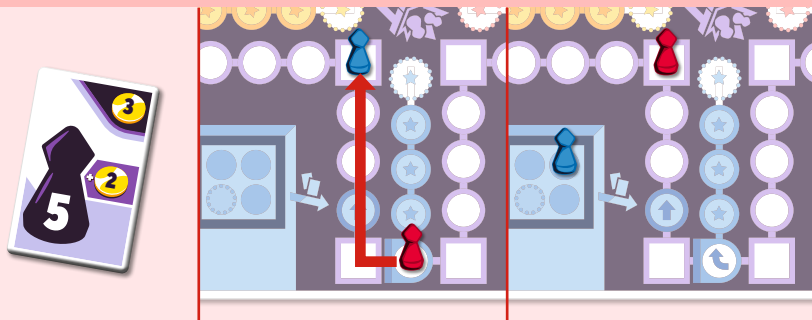
Je moet **met het juiste aantal zetten op het doelveld** eindigen. Je mag geen enkele stap van een gespeelde kaart laten vervallen. Gaat dat niet, dan moet je de kaart ongebruikt afleggen. Je mag over figuren zetten die al op een doelveld staan.



VOORBEELD: Blauw kan niet met de speciale 10 en niet met de 11 met een juist aantal ogen op een doelveld zetten. Met de 6 kan blauw de laatste figuur precies met het juiste aantal op het doel zetten en wint daarmee direct het spel. Zonder de 6 had blauw de 10 en de 11 ongebruikt moeten afleggen, omdat geen enkele figuur over de hindernis van z'n eigen kleur mag zetten.

FIGUREN SLAAN

Steeds als je zet op het veld van een tegenstander eindigt, **sla** je deze figuur. Zet de geslagen figuur terug op een vrij thuisveld van z'n kleur en neem met je eigen figuur zijn plaats in.



VOORBEELD: Rood zet met de neutrale 5-kaart 5 velden vooruit. Daarmee komt hij op het veld met de blauwe figuur en slaat deze. De blauwe figuur wordt teruggezet naar een blauw thuisveld.

Eigen figuren mag je niet slaan. Zou je door een of andere beweging op een veld met een eigen figuur komen, dan mag je deze beweging niet uitvoeren.

Sommige kaarten hebben speciale symbolen, waar je bij het slaan van figuren van de tegenstander op moet letten:



NIET SLAAN: Dit symbool betekent, dat je met deze kaart geen figuur van een tegenstander mag slaan. Kom je met zo'n kaart op een veld met een figuur van een tegenstander, dan ga je in plaats daarvan naar het volgende vrije veld na deze figuur. Zo kom je weliswaar verder naar voren dan aangegeven, maar je kunt echter makkelijker worden geslagen.



BESCHERMD: Heeft de bovenste kaart van je aflegstapel een schild-symbool, dan zijn **al je figuren** beschermd en kunnen **niet worden geslagen**. Als de figuur van een tegenstander op een veld met één van je figuren komt, dan gaat deze **naar het eerstvolgende vrije veld** na je figuur.

LET OP: Bij dit symbool is het heel belangrijk, in welke volgorde je je kaarten speelt. Alleen als dit symbool boven op je aflegstapel ligt, ben je beschermd!



SCHILDBREKER: Met een kaart met het schildbreker-symbool **mag je** een figuur van een tegenstander **slaan, zelfs** als deze beschermd is. Met andere woorden: je negeert het schild-symbool van de anderen.



VOORBEELD: Groen speelt de 1-kaart. Op de blauwe aflegstapel ligt echter een kaart met het schild-symbool. Daarmee zijn alle blauwe figuren beschermd. De groene figuur gaat daarom naar het volgende vrije veld, dus tussen blauw en rood.



VOORBEELD: Nu is rood aan de beurt en speelt de 6-kaart met het schildbreker-symbool uit. Daarmee kan rood de blauwe figuur slaan, hoewel die eigenlijk beschermd is.

ERUIT KOMEN

In het begin van het spel is al een van je speelfiguren in het spel en staat op je startveld. Je andere figuren staan op wachtvelden. Je moet er met hen eerst uitkomen, om ze vervolgens te kunnen verplaatsen.

JE KUNT ER OP TWEE MANIEREN MET EEN SPEELFIGUUR UITKOMEN:

- Je speelt een **kaart met de juiste functie**. Twee van je startkaarten hebben deze functie, de 1 en de 6.



OF

- Je kunt ook **2 willekeurige handkaarten** op je aflegstapel leggen, **ZONDER** ze uit te voeren (geen zet / geen munten). Je beslist in welke volgorde je de beide kaarten aflegt.



In beide gevallen zet je één van je figuren van een thuisveld op een startveld.

STAAT OP JE STARTVELD...

- **Een eigen figuur**
Dan kun je er niet met nog één uitkomen, omdat je je eigen figuren niet kunt slaan.
- **Een figuur van een tegenstander**
Dan sla je die. Is deze figuur echter beschermd, dan zet je je figuur op het eerstvolgende vrije veld vóór de figuur van de tegenstander.

2. NIEUWE KAARTEN KOPEN OP DE MARKT

Vervolgens mag je **één of meer kaarten** van de open kaartenmarkt kopen. Deze kaarten betaal je met je voor je liggende munten. De kosten staan in de bovenste rechterhoek van iedere kaart. Als je het juiste bedrag niet gepast kunt betalen, krijg je je wisselgeld uit de voorraad.

Leg iedere nieuw gekochte kaart **blind op je persoonlijke trekstapel**, dus NIET op je open aflegstapel. Dit zorgt ervoor dat je direct nieuwe kaarten in je hand hebt voor je volgende beurt.

3. KAARTEN PAKKEN

Daarna pak je 3 kaarten van je persoonlijke trekstapel. Deze kaarten zijn beschikbaar voor je volgende beurt.

TREKSTAPEL LEEG

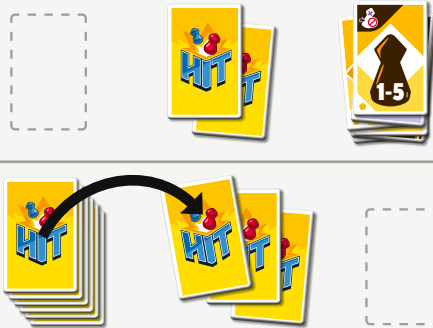
Als je een kaart moet pakken, maar je trekstapel leeg is, pak je je hele aflegstapel en schud hem goed. Dit is je nieuwe blinde trekstapel. Pak nu kaarten, tot je 3 kaarten in je hand hebt.

LET OP: Schud je aflegstapel altijd pas als je een kaart moet pakken en je trekstapel leeg is, niet al zodra je de laatste kaart pakt.



SPECIAAL GEVAL: KAART MET SCHILD BOVENOP DE AFLEGSTAPEL

Als voor het opnieuw schudden een kaart met het schild-symbool bovenop je aflegstapel ligt, mag je beslissen deze kaart als enige kaart open op je aflegstapel te laten liggen. Schud alleen de andere kaarten van je aflegstapel opnieuw. Op deze manier ben je een ronde langer beschermd – en je zult deze kaart met het schild niet zo snel weer trekken.



VOORBEELD: Nadat je 2 kaarten hebt gepakt, is je trekstapel leeg. Daarom schud je je hele aflegstapel tot een nieuwe blinde trekstapel. Dan pak je nog 1 kaart, zodat je in totaal 3 kaarten hebt gepakt.

4. KAARTENMARKT AANVULLEN

Vul lege plekken in de kaartenmarkt op met nieuwe kaarten van de stapel neutrale kaarten. Je draait dus evenveel nieuwe kaarten van deze stapel om, als het aantal kaarten dat je daarvoor gekocht hebt. Als je geen kaart hebt gekocht, vervalt deze stap. Daarmee is je beurt ten einde en de volgende speler met de klok mee is aan de beurt.

VOORBEELD: Je hebt in je beurt 2 kaarten van de markt gekocht. Daarom zijn er nu 2 plekken leeg. Je pakt 2 nieuwe kaarten van de stapel en legt ze omgedraaid in de markt.

Einde van het Spel

De speler die het lukt al z'n figuren in het doel te krijgen, wint het spel direct.

Varianten

MEER SPANNING

Als je het nog spannender wilt, kun je de schild-symbolen op de kaarten negeren. Figuren zijn dan **nooit beschermd**. Let wel op dat het spel daardoor langer kan duren.

4 IN PLAATS VAN 3

Als je langere spelrondes wilt, kunnen jullie bij het spel met z'n vieren ook met alle **4 de figuren per kleur** spelen (in plaats van met 3).

OVERZICHT VAN ALLE SYMBOLEN



NIET SLAAN: Een kaart met dit symbool kun je niet gebruiken om te slaan. In plaats daarvan ga je naar het volgende vrije veld na de figuur.



SCHILDBREKER: Met een kaart met dit symbool mag je figuren slaan, die eigenlijk beschermd zijn.



BESCHERMD: Heeft de bovenste kaart op je aflegstapel een schild-symbool, dan zijn je figuren beschermd en kunnen niet worden geslagen.



NIET IN HET DOEL: Met een kaart met dit symbool mag je je figuur niet in het doel zetten.

OVERZICHT VAN ALLE KAARTEN

STARTKAARTEN (IN ALLE 4 DE KLEUREN)



Pak **3 munten** uit de voorraad.

LET OP: Munten zijn onbeperkt. Als de munten op zijn, gebruik dan ander materiaal als vervanging.



Kom er met één van je figuren uit (zie „eruitkomen“ op pagina 5).

OF

Zet je figuur 1 resp. 6 velden verder.



Zet je figuur **1 tot 5 velden** verder – je mag zelf weten hoeveel velden. Je mag echter geen figuur slaan. Je mag een getal kiezen, waarmee je op een veld met een figuur van een andere speler komt. In dit geval zet je zoals gewoonlijk naar het volgende vrije veld voor de figuur.



Zet je figuur **3 velden** verder en pak **2 munten**.

SCHILD-SYMBOL: Zolang deze kaart bovenop je aflegstapel ligt, zijn alle figuren beschermd.



Ga naar het **volgende vrije hoekveld** en pak **1 munt**. Spring over bezette hoekvelden. Een veld is “vrij”, als er geen andere figuur staat.

NEUTRALE KAARTEN



Zet je figuur het **aangegeven aantal** velden verder.

4-KAART: extra bescherm-symbool.



5-/7-/8-KAART: neem 2 extra munten.



6-KAART: pak nog 1 munt extra. Extra schildbreker-symbool.



11-KAART: je mag geen figuur slaan.



Zet je figuur **3 velden verder OF 1 veld terug** (uitzonderlijk tegen de klok in). Let op dat je nooit over de hindernis van je eigen kleur mag zetten.

SCHILDBREKER-SYMBOL: je mag beschermde figuren slaan.



Verdeel **10 zetten** willekeurig (maar compleet) onder je speelfiguren. Daarbij mag je geen figuren slaan en iedere van je figuren maximaal 1x bewegen.

Kun je de zetten niet compleet onder je speelfiguren verdelen, dan moet je de kaart ongebruikt afleggen.



Spring direct **op het dichtstbijzijnde veld met hindernis** en gebogen pijl.



Spring direct naar het **dichtstbijzijnde startveld**.



Pak **3 resp. 5 munten** uit de voorraad.

3-MUNTEN-KAART: extra schild-symbool.



Zet je figuur **1, 2 of 3 hoekvelden** verder – jij beslist, hoeveel hoekvelden.

LET OP: in tegenstelling tot de startkaart gaat het hierbij niet om vrije hoekvelden, je kunt met deze kaart dus speelfiguren van de andere spelers slaan.



Zet je figuur op het veld **van de dichtstbijzijnde speelfiguur van een andere speler** en sla deze.

Is deze figuur beschermd, ga dan zoals gewoonlijk naar het volgende vrije veld daarvoor. Staat de dichtstbijzijnde figuur op het pijl-veld voor je doel en is beschermd, dan kun je met deze kaart ook in het doel gaan.



Zet je figuur direct achter de dichtstbijzijnde figuur. Je springt er dus niet overheen, maar komt op het veld direct erachter.

SYMBOL „NIET IN HET DOEL“: je mag met deze kaart niet in het doel zetten en ook geen figuur bewegen, die al op een doelveld staat.



Spring over 1 of 2 groepen en zet je figuur op het **volgende vrije veld na de groep**. Je beslist of je over 1 of 2 groepen springt.

Een groep bestaat uit één of meer figuren, die direct achter elkaar staan. Als je uit een groep springt, dan tellen de figuren die voor je in de groep staan, al als eerste groep.

SYMBOL „NIET IN HET DOEL“: je mag met deze kaart niet in het doel zetten en ook geen figuur bewegen, die al op een doelveld staat.



EL RÁPIDO JUEGO DE RECORRIDO Y CONSTRUCCIÓN DE MAZOS PARA 2-4 APASIONADOS DE LOS JUEGOS A PARTIR DE 8 AÑOS.

OBJETIVO DEL JUEGO

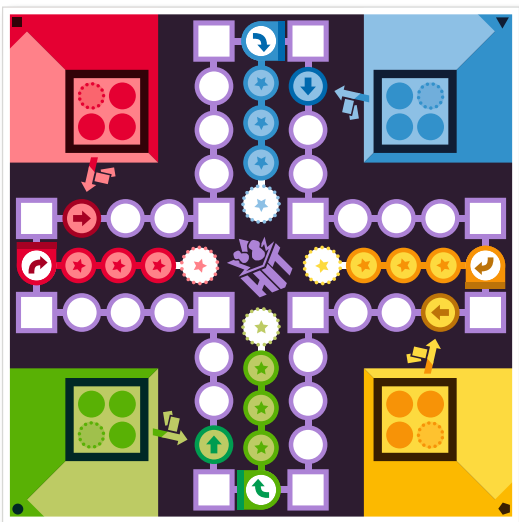
HIT toma la idea básica de algunos juegos de recorrido clásicos como el pachisi, el ludo y el parchís, ¡pero en *HIT* tenéis la suerte en (las cartas de) vuestra mano! Por eso, en este juego no encontraréis ningún dado, sino cartas. Con ellas moveréis vuestros peones hacia la meta y podréis comeros los peones de los demás. Quien consiga llevar todos sus peones a la meta gana la partida.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE MAZOS?

En un juego de construcción de mazos todos empezáis con el mismo set de cartas. A este set de cartas se le llama mazo. Durante la partida, podréis comprar cartas nuevas para ampliar y mejorar vuestro mazo personal.

La peculiaridad de un juego de construcción de mazos es que jugáis varias veces vuestro mazo: siempre robáis cartas de vuestra pila para robar y las ponéis en vuestra mano. Luego jugáis las cartas de la mano y las dejáis en vuestra pila de descartes. A continuación, volvéis a robar. En cuanto la pila para robar se agota, barajáis otra vez todas las cartas juntas.

MATERIAL DE JUEGO



1 tablero de doble cara
(cara delantera para 2 y 4 personas,
cara trasera para 3 personas)



16 peones
(4 de cada color)



40 monedas
(26 de valor 1 y 14 de valor 5)



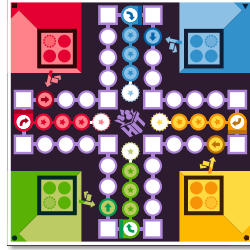
55 cartas
(6 cartas iniciales de cada color y 31 cartas neutras)



6 cartas de ayuda

Preparación del Juego

1. Antes de la primera partida, separad con cuidado todas las monedas del panel troquelado.
2. Poned el tablero en el centro de la mesa al alcance de todos. En partidas de 4 y de 2 personas, utilizad la cara aquí representada y, **en partidas de 3 personas, la cara trasera.**
3. Elegid cada uno un color y coged los peones de ese color.



- En partidas de 4 personas, coged solo 3 peones cada uno. Guardad los peones sobrantes en la caja.
- En partidas de 2 o 3 personas, coged los 4 peones de vuestro color. Guardad en la caja los peones de los colores que no vayáis a utilizar.

4. Colocad vuestros peones en las casillas de espera del mismo color. En las partidas de 4 personas, dejad libre la casilla de espera con puntos. Luego moved uno de vuestros peones directamente a la casilla de salida del mismo color: este peón ya ha «salido» y, por tanto, ya está en juego desde el principio.



5. Ahora coged cada uno las **6 cartas iniciales de vuestro color**. Estas componen vuestro mazo personal al principio de la partida. Barajad bien las cartas de vuestro mazo y dejadlas apiladas bocabajo a vuestra izquierda. Esta será vuestra pila para robar. Después robad **cada uno 3 cartas** de vuestra propia pila para robar y ponedlas en vuestra mano. Guardad en la caja las cartas de los colores que no vayáis a utilizar.
6. Barajad bien todas las cartas neutras (las que no corresponden a ninguno de los colores del juego). Formad con ellas una pila bocabajo y dejadla al alcance de todos. Después destapad **las 5 cartas superiores** de esta pila y ponedlas bocarriba en fila al lado de la pila. Esto será el **mercado de cartas**.
7. Por último, coged cada uno **monedas que sumen un valor total de 6** y guardáoslas delante de vosotros. Dejad el resto de monedas al lado del tablero a modo de reserva común.

PREPARACIÓN DEL JUEGO PARA 4 PERSONAS



Desarrollo del Juego

La persona más joven (o la que se haya enfadado más recientemente) empieza. Luego seguid jugando por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, sigue los siguientes cuatro pasos, uno detrás de otro:

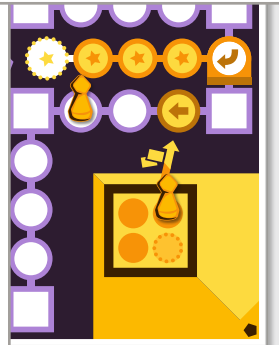
1. **Jugar cartas de la mano y aplicar sus efectos**
2. **Comprar cartas nuevas**
3. **Robar cartas**
4. **Rellenar el mercado de cartas**

1. JUGAR CARTAS DE LA MANO Y APLICAR SUS EFECTOS

Cuando sea tu turno, **juega las 3 cartas de tu mano en el orden que tú desees**. Aplica los efectos de cada carta jugada en su totalidad antes de jugar la siguiente. Tienes que jugar todas las cartas de tu mano, por lo que no te puedes «guardar» ninguna.

CUANDO JUEGUES UNA CARTA:

- Pon la carta enseguida **bocarrriba** en tu pila de descartes personal. Forma una pila de descartes sobre la mesa al lado de la zona del tablero que corresponde a tu color.
- Aplica los efectos de la carta jugada. Con cada carta puedes mover tus peones, comerte otros peones y/o obtener monedas de la reserva. Además, algunas cartas protegen a tus peones de ser comidos.



Observa bien tus cartas, ya que el orden en el que las juegues puede ser decisivo.

MOVER LOS PEONES

Con las cartas puedes mover los peones o bien un número determinado de casillas o bien de una forma especial.

AL MOVERLOS, HAY QUE CUMPLIR ESTAS REGLAS:

- De normal, los peones se mueven **solo en el sentido de las agujas del reloj**.
- Un movimiento se aplica solo a 1 peón y, por lo general, **no se pueden repartir** los pasos entre varios peones.
- Solo puedes mover **tus propios peones** que ya hayan **salido** (ver abajo).

En la página 13 encontrarás una descripción detallada de las cartas. Realiza el movimiento como se describe en la descripción. Algunas cartas son una excepción a las reglas básicas aquí descritas.

Debes realizar el movimiento de cada carta jugada por completo. Si no puedes realizar el movimiento completo, debes dejar la carta **sin utilizar** en tu pila de descartes. Sin embargo, si la carta incluye un símbolo de moneda, obtienes **igualmente** esas monedas de la reserva.

LLEGADA A LA META

La casilla que está justo delante de tu área de meta incluye una barrera. **Nunca puedes traspasar esta barrera** con tus peones. Cada peón solo da una vuelta exactamente alrededor del tablero. Los peones de otros colores pueden traspasar tu barrera sin problemas.



Barrera para Azul

La flecha doblada de esta casilla indica que, en vez de traspasar la barrera, tus peones deben **girar hacia tu área de meta**. Tu área de meta se compone de 4 casillas de meta (o 3 casillas de meta en partidas de 4 personas). Ignora la casilla de meta con puntos en las partidas de 4 personas.

Debes llegar a una casilla de meta con uno de tus peones **con un número de pasos exacto**. No te puede sobrar **ninguno** de los pasos de la carta que has jugado. Si no puedes dar todos los pasos, debes descartar la carta sin utilizarla. Puedes saltar por encima de los peones que ya están en una casilla de meta.

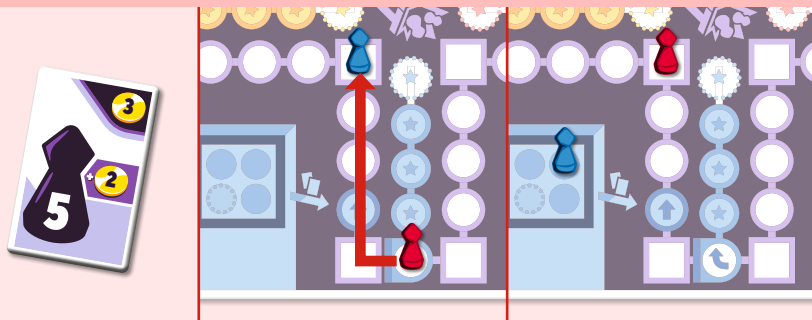


EJEMPLO: El jugador azul no puede llevar su último peón a una casilla de meta ni con el 10 ni con el 11. Y como no puedes traspasar la barrera de tu propio color con ningún peón, el jugador azul descarta el 10 y el 11 sin haberlos utilizado.

Sin embargo, con el 6, el jugador azul puede mover su último peón hasta una casilla de meta ¡y así gana inmediatamente la partida!

COMERSE OTROS PEONES

Siempre que acabes tu movimiento en la misma casilla que un peón rival, te **comes** ese peón. Vuelve a poner el peón que te has comido en una casilla de espera de su color que esté libre y pon tu peón en la casilla en la que estaba ese peón rival.



EJEMPLO: El jugador rojo avanza su peón 5 casillas con su carta neutra de 5 pasos. Con ella, acaba en la casilla en la que está el peón azul y se lo come. Debe colocar el peón azul de nuevo en una casilla de espera azul.

No puedes comerte tus propios peones. Si un movimiento hace que acabes justo en una casilla en la que ya tienes uno de tus peones, no puedes hacer ese movimiento.

Algunas cartas tienen símbolos especiales que debéis tener en cuenta a la hora de comer los peones rivales:



PROHIBIDO COMER: Este símbolo significa que con esta carta no puedes comerte ningún peón rival. Si con una carta de este tipo acabas tu movimiento en una casilla ocupada por un peón rival, tienes que saltar **a la siguiente casilla libre** delante de ese peón. De esta forma avanzas más de lo indicado en la carta, pero puede que te coman más fácilmente.



PROTEGIDO: Si la carta superior de tu pila de descartes tiene el símbolo de escudo, **todos tus peones** están protegidos y **no pueden ser comidos**. Si un peón rival acabara su movimiento en una casilla ocupada por uno de tus peones, ese peón tendría que saltar **a la siguiente casilla libre** delante de tu peón.

NOTA: Con este símbolo es realmente importante el orden en el que juegas tus cartas. ¡Solo estarás protegido si este símbolo queda arriba de tu pila de descartes! No importa si has jugado esa carta de forma normal o si la has tenido que descartar sin utilizarla.



ROMPEESCUDOS: Una carta con un rompeescudos **te permite comerte** un peón rival cuando está protegido. Dicho de otra forma: puedes ignorar los símbolos de escudo de los demás.



EJEMPLO: El jugador verde juega la carta de 1 paso. Sin embargo, arriba de la pila de descartes azul hay una carta con un símbolo de escudo, por lo que todos los peones azules están protegidos. Así que el peón verde se mueve a la siguiente casilla libre, es decir, justo delante del peón azul y el rojo.



EJEMPLO: Ahora le toca al jugador rojo y juega la carta de 6 pasos que incluye el símbolo de rompeescudos. Con ella, el jugador rojo puede comerse el peón azul, aunque esté protegido.

SALIR

Al principio de la partida ya tienes uno de tus peones en juego y está en la casilla de salida. Tus otros peones se encuentran en las casillas de espera. Primero debes salir con ellos para poder moverlos después.

PUEDES SALIR CON UN PEÓN DE DOS FORMAS:

- Puedes jugar una **carta con la función correspondiente**. Dos de tus cartas iniciales tienen esa función, las cartas de 1 paso y de 6 pasos.
- Como alternativa, puedes poner en tu pila de descartes **2 cartas de tu mano cualesquiera** SIN aplicar sus efectos (ni movimiento ni monedas). Tú decides en qué orden descartar esas dos cartas.



En ambos casos, debes mover uno de tus peones de las casillas de espera a la casilla de salida.

SI TU CASILLA DE SALIDA ESTÁ OCUPADA POR...

- **Uno de tus peones,** entonces no puedes salir con otro peón, porque no puedes comerte tus propios peones.
- **Un peón rival,** te lo comes. Pero si está protegido, pon tu peón en la siguiente casilla libre delante de ese peón rival.

2. COMPRAR CARTAS NUEVAS DEL MERCADO

A continuación, puedes comprar **una o varias cartas** de las cartas destapadas en el mercado. Estas cartas las pagas con las monedas que tienes delante. El precio viene indicado en la esquina superior derecha de cada carta. En caso de que no puedas pagar el precio exacto, puedes coger el cambio de la reserva.

Coloca cada carta recién comprada **bocabajo sobre tu propia pila para robar**, NO la pongas en tu pila de descartes bocarrriba. Así te aseguras de que en tu siguiente turno tendrás las cartas nuevas en la mano.

3. ROBAR CARTAS

Luego robas **3 cartas** de tu pila para robar. Estas cartas las tendrás a tu disposición en tu próximo turno.

¿SE TE HA AGOTADO LA PILA PARA ROBAR?

Cuando tengas que robar una carta y tu pila para robar se haya agotado, coge todas las cartas de la pila de descartes y barájalas bien. Apílalas bocabajo y forma con ellas tu nueva pila para robar. Después sigue robando cartas hasta que tengas 3 en la mano.

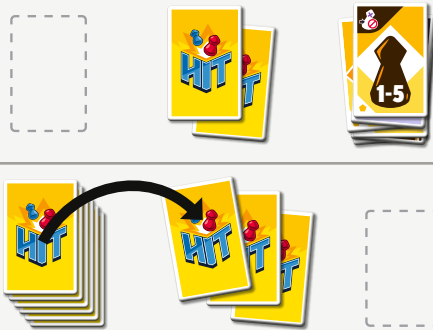
NOTA: Baraja tu pila de descartes solo cuando tengas que robar una carta y tu pila para robar se haya agotado, no en cuanto robes la última carta de la pila para robar.



CASO ESPECIAL:

¿TIENES UNA CARTA CON ESCUDO ARRIBA DE TU PILA DE DESCARTES?

En el caso de que antes de barajar la pila de descartes tengas una carta con símbolo de escudo arriba de ella, puedes escoger dejar esa única carta bocarrriba en tu pila de descartes y barajar las demás cartas de la pila de descartes. De esta forma seguirás protegido durante un turno más, sin embargo, esa carta con escudo no podrás robarla para tenerla en la mano tan rápidamente.



EJEMPLO: Después de robar 2 cartas, tu pila para robar se ha agotado. Por eso, barajas toda la pila de descartes para formar una nueva pila para robar bocabajo. Luego robas 1 carta más, por lo que en total has robado 3 cartas.

4. RELLENAR EL MERCADO DE CARTAS

Rellena los huecos del mercado de cartas con nuevas cartas de la pila de cartas neutras. Debes destapar tantas cartas nuevas de esa pila como cartas hayas comprado. Si no has comprado ninguna carta, sáltate este paso. Con esto, termina tu turno y le toca a la siguiente persona en el sentido de las agujas del reloj.

EJEMPLO: Has comprado en tu turno 2 cartas del mercado, así que han quedado 2 huecos. Robas 2 cartas de la pila y las dejas bocarrriba en el mercado.

Fin de la Partida

Quien consiga llevar a la meta todos sus propios peones gana inmediatamente la partida.

Variantes

MÁS REGODEO

Si queréis regodearos más fastidiando a vuestros rivales, podéis ignorar los símbolos de escudo. Así los peones **nunca estarán protegidos**, pero tened en cuenta que así la partida puede durar más tiempo.

4 EN VEZ DE 3

Si os gustan las partidas más largas, también podéis jugar con **4 peones por color** (en vez de con 3) en las partidas de 4 personas.

DESCRIPCIÓN DE TODOS LOS SÍMBOLOS



PROHIBIDO COMER: Las cartas que llevan este símbolo no las puedes utilizar para comerte otros peones. En vez de comerte el peón, te mueves a la siguiente casilla libre delante de ese peón.



ROMPEESCUDOS: Las cartas que llevan este símbolo te permiten comerte peones que están protegidos.



PROTEGIDO: Si la carta superior de tu pila de descartes tiene un símbolo de escudo, tus peones están protegidos y no pueden ser comidos.



PROHIBIDO ENTRAR A META: Las cartas que llevan este símbolo no las puedes utilizar bajo ningún concepto para mover un peón al área de meta.

DESCRIPCIÓN DE TODAS LAS CARTAS

CARTAS INICIALES (EN LOS 4 COLORES)



Coge **3 monedas** de la reserva.

NOTA: Las monedas no están limitadas. Si alguna vez se os agotan las monedas, utilizad otro material para sustituirlas.



Sal con uno de tus peones (*ver «Salir» en la página 11*).

○

Avanza tu peón 1 o 6 casillas, respectivamente.



Avanza tu peón de **1 a 5 casillas**: tú decides cuántas casillas. Sin embargo, al avanzar no puedes comerte ningún peón. Pero puedes escoger un número con el que tu peón caería en una casilla ocupada por un peón rival y así moverte a la siguiente casilla libre delante de ese peón, como siempre.



Mueve tu peón **3 casillas** y coge **2 monedas**.

SÍMBOLO DE ESCUDO: Mientras esta carta esté arriba de tu pila de descartes, todos tus peones están protegidos.



Avanza hasta la **siguiente casilla cuadrada libre** y coge **1 moneda**. Sáltate las casillas cuadradas ocupadas. Una casilla se considera «libre» cuando no hay ningún otro peón en ella.

CARTAS NEUTRAS



Avanza tu peón el **número indicado** de casillas.

CARTA DE 4 PASOS: Incluye también el símbolo de escudo.



CARTA DE 5/7/8 PASOS: Coge, además, **2 monedas**.



CARTA DE 6 PASOS: Coge, además, **1 moneda**. También incluye el símbolo de rompeescudos.



CARTA DE 11 PASOS: No puedes comerte ningún peón.



Avanza tu peón **3 casillas** **O retrocédele 1 casilla** (excepcionalmente en sentido contrario a las agujas del reloj). Ten en cuenta que en ningún caso puedes traspasar la barrera de tu propio color al retroceder.

SÍMBOLO DE ROMPEESCUDOS: Puedes comerte los peones protegidos.



Reparte **10 pasos** como prefieras (pero en su totalidad) entre uno o varios de tus peones. Al hacerlo, no puedes comerte ningún peón y solo puedes mover cada uno de tus peones una vez como máximo.

Si no puedes repartir la totalidad de los pasos entre tus peones, debes descartar la carta sin utilizarla.



Salta directamente a la **siguiente casilla con barrera** y flecha doblada más cercana.



Salta directamente a la **siguiente casilla de salida más cercana**.



Coge **respectivamente 3 o 5 monedas** de la reserva.

CARTA DE 3 MONEDAS: También incluye el símbolo de escudo.



Avanza tu peón **1, 2 o 3 casillas cuadradas**: tú decides cuántas casillas cuadradas avanzar.

NOTA: A diferencia de la carta inicial, en este caso no se trata de casillas cuadradas *libres*, sino que también puedes caer en una casilla cuadrada ya ocupada y comerte un peón rival.



Avanza tu peón a la **siguiente casilla ocupada por un peón rival más cercana** y cométele. Al avanzarlo, puedes también saltar por encima de tus propios peones.

Si ese peón está protegido, avanza como siempre a la siguiente casilla libre delante de él. Si el siguiente peón más cercano está en la casilla con flecha de delante de tu área de meta y está protegido, con esta carta también puedes entrar a la meta.



Mueve tu peón **justo detrás** del siguiente peón más cercano. No lo saltas, sino que caes en la casilla que está justo detrás de él.

SÍMBOLO «PROHIBIDO ENTRAR A META»: Con esta carta no puedes entrar a meta y tampoco mover peones que ya estén en una casilla de meta.



Salta 1 o 2 grupos y mueve tu peón a la **siguiente casilla libre delante del grupo**. Tú decides si saltas 1 o 2 grupos.

Un grupo se compone de uno o más peones que estén uno justo detrás de otro. Si tu peón estaba en un grupo en el momento de saltar, los peones de ese grupo que estaban por delante de ti cuentan ya como un primer grupo.

SÍMBOLO «PROHIBIDO ENTRAR A META»: Con esta carta no puedes entrar a meta ni mover peones que ya estén en una casilla de meta.



THE FAST-PACED DECK-BUILDING GAME
FOR 2-4 PLAYERS AGES 8 AND OVER.

AIM OF THE GAME

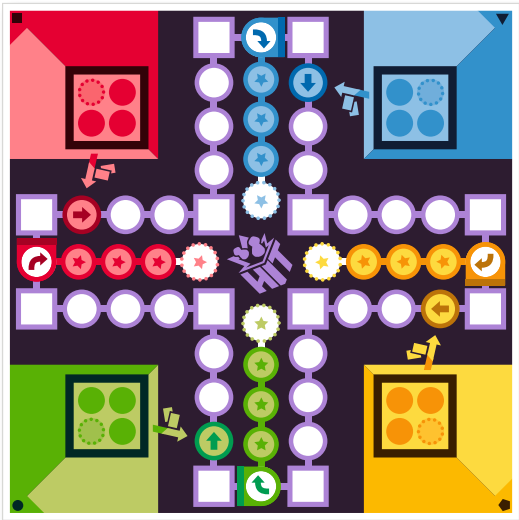
HIT is similar to the classic cross and circle games like “Pachisi” and “Ludo” – but in HIT, your luck is quite literally in your hands because this game involves cards rather than dice. Use cards to move your playing pieces into the finish area and beat your opponents. The first player to get all of their playing pieces into the finish area wins.

WHAT IS A DECK-BUILDING GAME?

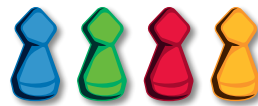
“Deck-building” games involve building up a deck of cards. Each player starts with their own set of cards called a “deck”. Over the course of the game, you can buy new cards to expand and improve your deck.

What’s special about deck-building games is that you use the deck of cards several times: You always draw cards from your personal draw pile and add these to your hand. You then play these cards and place them on your personal discard pile. After that, you draw new cards from your personal draw pile again. When your draw pile is empty, you simply shuffle the cards in your personal discard pile to make a new draw pile.

PLAYING MATERIALS



1 double-sided playing board
(front for two or four players, back for three players)



16 playing pieces
(four in each color)



40 coins
(26x 1 point and 14 x 5 points)



55 cards
(six start cards in each color and 31 neutral cards)

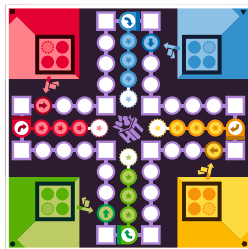


6 guide cards

Game Setup

1. Before you play the game for the first time, carefully remove all of the coins from the punchboards.

2. Place the playing board in the middle of the table so that all players can reach it. If you're playing with two or four people, use the side of the playing board shown here; if you're playing with **three people, use the other side.**



3. Choose a playing color and take the playing pieces in that color.

- If you're playing with four people, only take three playing pieces. Return the playing pieces you don't need to the box.
- If you're playing with two or three people, take all four of the playing pieces in your chosen color. Return any playing pieces you don't need to the box.

4. Place your playing pieces on the waiting spaces in your chosen color. If you're playing with four people, leave the dotted waiting space free. Now move one of your pieces straight to the starting space in the same color—this playing piece has already been "moved out" and is therefore in play from the start of the game.



Waiting Spaces



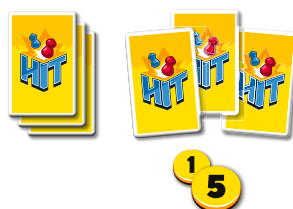
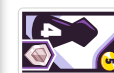
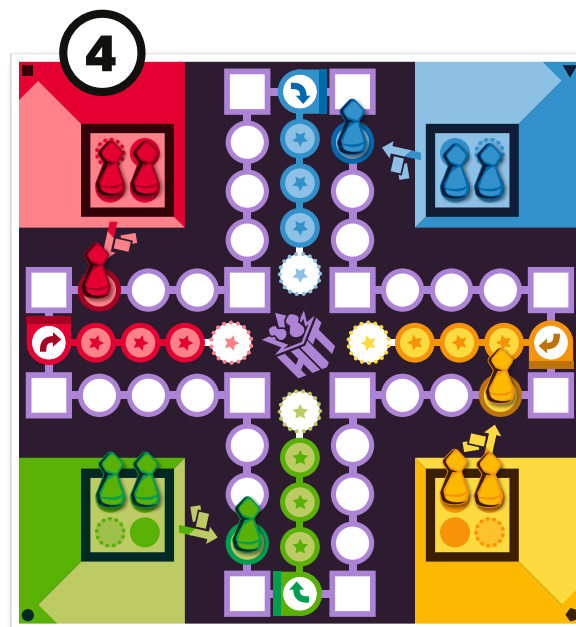
Start

5. Take the **six start cards in your chosen color.** They make up your personal deck at the start of the game. Shuffle the cards in your deck well and place them face down in a pile to your left. This is your personal draw pile. Now draw **three cards** from your personal draw pile and take them in your hand. Return the cards for any playing colors that you're not using to the box.

6. Shuffle all of the neutral cards (that do not belong to any color). Place them face down in a pile so that everyone can easily reach them. Then draw the **top five cards** from that deck and lay them face up in a row next to the deck. This is the **card market.**

7. Finally, take **coins worth a total of six points** and place them in front of you. Place the remaining coins next to the playing board as the coin supply.

SAMPLE SETUP FOR FOUR PLAYERS



How to Play the Game

Whoever is the youngest (or was last annoyed) begins; play then continues in a clockwise direction. Whoever's turn it is completes the following four steps one after the other:

1. **Play and complete cards in your hand**
2. **Buy new cards**
3. **Draw cards**
4. **Replenish the card market**

1. PLAY AND COMPLETE CARDS IN YOUR HAND

When it's your turn, **play your three cards in your hand in your chosen order**. Play each card in full before you play the next. You must play all of the cards in your hand; you cannot "keep" any.

WHEN YOU PLAY A CARD:

- Immediately place the card **face up** on your personal discard pile. Position your personal discard pile on the table directly next to the area of the playing board in your chosen color.
- Complete your chosen card. With each card, you can move your playing pieces, capture your opponents' playing pieces, and/or obtain coins from the coin supply. Some cards also protect your playing pieces from being captured.



Take a close look at your cards. The order you play them in can be important.

MOVE YOUR PLAYING PIECES

Use the cards to move your playing pieces, either by a set number of spaces or in a special way.

BASIC RULES:

- Playing pieces can usually only move in a **clockwise** direction.
- Each move only applies to one playing piece and **normally cannot be shared** between playing pieces.
- You can **only** move **your own playing pieces** that you've already **moved out** (see below).

All cards are described in detail on page 19. Complete the move exactly as described there. Some of the cards are an exception to the basic rules mentioned here.

You must complete the move for each card in full. If that isn't possible, then you must put the card on your discard pile **unused**. You **still** receive any coins indicated on the card from the coin supply.

FINISH AREA

A barrier is depicted on the space directly in front of your finish area. You may never move your playing pieces **beyond your barrier** - each playing piece completes exactly one round of the playing board. Playing pieces in the other colors can move beyond your barrier without any problem.



Barrier
for Blue

The curved arrow on this space indicates that your playing pieces must **turn into** your **finish area** instead of continuing on around the board. Your finish area comprises four finish spaces (or three if you're playing with four people). If you're playing with four people, ignore the dotted finish space.

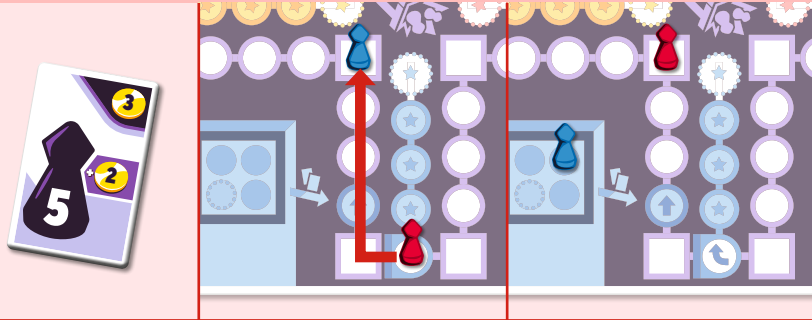
You must move each of your playing pieces onto a finish space using the exact number of moves. You cannot **forfeit** individual moves on the card you play. If it isn't possible to use all of the moves, then you must discard the card unused. You may jump over playing pieces that are already on a finish space.



EXAMPLE: Blue cannot move a playing piece to a finish space with either the special #10 or #11 card. With the #6 card, blue can move its last playing piece onto a finish space exactly—and thus immediately wins the game. If it weren't for the #6 card, blue would have had to discard the #10 and #11 cards unused, as playing pieces cannot move beyond the barrier in their color.

CAPTURE PLAYING PIECES

Whenever you end your move on a space where an opponent's playing piece is standing, you **capture** their playing piece. Return the captured playing piece to an empty waiting space in the player's color and place your playing piece on the space that is now empty instead.



EXAMPLE: Red moves forward five spaces with the neutral #5 card and lands on the space where a blue playing piece is standing. This piece is then captured and returned to a blue waiting space.

You cannot capture your own playing pieces. If you would land on a space where one of your playing pieces is already standing, then you cannot make that move.

Some cards feature special symbols that you must pay attention to when capturing your opponents' playing pieces:



NO CAPTURE: This symbol means that you cannot capture an opponent's playing piece with this card. If playing this card means that you would land on a space where an opponent's playing piece is already standing, you must move to **the next available space** in front of that playing piece instead. This will get you farther round the board than indicated on the card, but may mean that you can be beaten more easily.



PROTECTED: If the top card in your discard pile features a shield symbol, **all of your playing pieces** are protected and **cannot be captured**. If an opponent lands on a space where one of your playing pieces is already standing, it moves to **the next available space** in front of your playing piece instead.

NOTE: For this symbol, the order you play your cards in is especially important. You're only protected if this symbol is the top card on your discard pile!



SHIELD BREAKER: A card featuring the shield breaker symbol **allows you to capture** an opponent's playing piece even when it is actually protected. In other words, you can ignore your opponents' shield symbols.



EXAMPLE: Green plays the #1 card, but there's a card featuring the shield symbol on the blue discard pile. This protects all of the blue playing pieces. The green playing piece therefore moves to the next available space, i.e. between the blue and red playing pieces.



EXAMPLE: Now it's red's turn. They play the #6 card featuring the shield breaker symbol. This allows red to capture the blue playing piece although it's actually protected.

MOVE YOUR PLAYING PIECES OUT

At the start of the game, one of your playing pieces is already in play and stands on your starting space. Your other playing pieces stand ready on the waiting spaces. You must first move them out of the waiting area to be able to move them around the board.

YOU CAN MOVE A PLAYING PIECE OUT IN TWO DIFFERENT WAYS:

- Play a **card with the corresponding function**. Two of your start cards have this function, namely the #1 and #6 cards.



OR

- Alternatively, you can put **any two cards from your hand** on your discard pile **WITHOUT** completing the action on them (no move / no coins). You decide which order you wish to discard the two cards in.



In both cases, you move one of your playing pieces from a waiting space to your starting space.

IS THERE...

- **... one of your playing pieces on your starting space?**
Then you can't move any more playing pieces out, as you can't capture your own playing pieces.
- **.. an opponent's piece on your starting space?**
Then you can capture it. If it's protected, place your playing piece on the next available space in front of your opponent's playing piece instead.

2. BUY NEW CARDS IN THE MARKET

You can then buy **one or more cards** from the card market. Use the coins you have in front of you to pay for these. The cost is written in the top right-hand corner of each card. If you don't have the exact amount, you can take change from the coin supply.

Place each newly purchased card **face down on your personal draw pile**, NOT face up on your personal discard pile. This will ensure that you have new cards directly in your hand for your next turn.

3. DRAW CARDS

Now draw **three cards** from your personal draw pile. These cards are available for your next turn.

IF YOUR DRAW PILE IS EMPTY

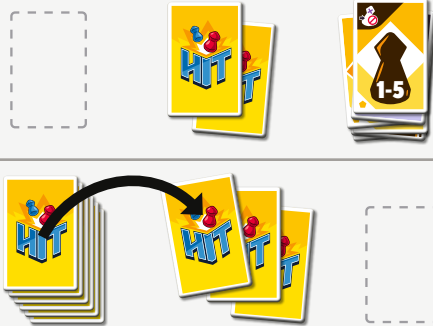
If you need to draw a card but your draw pile is empty, take your entire discard pile, shuffle it well, and turn it face down to make yourself a new draw pile. Now keep drawing cards until you have three cards in your hand.

NOTE: Always only shuffle your discard pile when you need to draw a card and your draw pile is empty. Don't shuffle it yet when you draw the last card.



SPECIAL CASE: CARD WITH A SHIELD AT THE TOP OF THE DISCARD PILE

If there's a card featuring a shield symbol at the top of your discard pile before you shuffle the cards, you may choose to leave that card as the only card turned face up in your discard pile. Only shuffle the other cards in your discard pile. This way, you'll be protected for one more turn—you won't be drawing the card with the shield again anytime soon though.



EXAMPLE: You draw two cards, then your draw pile is empty. You must therefore now shuffle your entire discard pile, then turn it face down to create a new draw pile. You can now draw one more card so that you have a total of three cards in your hand.

4. REPLENISH THE CARD MARKET

Fill any empty spaces in the card market with new cards from the pile of neutral cards. Turn over exactly as many new cards from this pile as you bought cards previously. If you haven't purchased any cards, then you don't need to complete this step. Your turn now ends and play continues to the left.

EXAMPLE: You bought two cards at the market during your turn. Two spaces are therefore now empty there. Draw two new cards from the deck and place them face up in the market.

End of the Game

The first player to get all of their playing pieces onto their finish spaces immediately wins the game.

Play Variations

ADDED FRUSTRATION

If you want to frustrate your opponents even more, then you can choose to ignore the shield symbols on the cards. Figures are therefore **never protected**. Note that the game may then go on longer.

FOUR INSTEAD OF THREE

If you like longer rounds, you can also play with all **four playing pieces per color** (instead of three) when you're playing with four people.

OVERVIEW OF ALL SYMBOLS



NO CAPTURE: You cannot use a card featuring this symbol to capture an opponent's playing piece. Move to the next available space in front of the playing piece instead.



SHIELD BREAKER: Cards featuring this symbol allow you to capture playing pieces that are protected.



PROTECTED: If the top card in your discard pile features a shield symbol, your playing pieces are protected and cannot be captured.



NO FINISH: Under no circumstances may you use a card featuring this symbol to move a playing piece into your finish area.

OVERVIEW OF ALL CARDS

START CARDS (IN ALL 4 COLORS)



Take **three coins** from the coin supply.

NOTE: You can have an endless number of coins. If the coin supply ever runs out of coins, simply use other materials in their place.



Move one of your playing pieces out (*see "Move Your Playing Pieces Out" on page 17*).

OR

Move one of your playing pieces forward one or six spaces.



Move one of your playing pieces forward between **one and five spaces**—you decide how many. You must not capture any playing pieces during your move, but you may choose a number that would mean you land on a space where an opponent's playing piece is already standing. In this case, move to the next available space in front of this playing piece, as usual.



Move your playing piece forward **three spaces** and take **two coins**.

SHIELD SYMBOL: As long as this card is at the top of your discard pile, all of your playing pieces are protected.



Move to the **next available corner space** and take **one coin**. Skip corner spaces that are already occupied. A space is "occupied" if there is already another playing piece on it.

NEUTRAL CARDS



Move your playing piece forward the **number of spaces** specified.

#4 CARD: Additional protection symbol.



#5/7/8 CARD: Take two more coins.



#6 CARD: Take one more coin. Additional shield breaker symbol.



#11 CARD: You may not capture any playing pieces.



Move your playing piece **three spaces forward OR one space back** (counterclockwise). Under no circumstances may you pass beyond the barrier in your playing color.

SHIELD BREAKER SYMBOL: You may capture protected playing pieces.



Move **10 spaces** in total (but in full), shared between your playing pieces. You may not capture any playing pieces and may only move each of your playing pieces once.

If you cannot divide the moves among your playing pieces in full, then you must discard the card unused.



Move directly to the **next space featuring a barrier** and curved arrow.



Move directly to the **next starting space**.



Take **three or five coins** from the supply.

3-COIN CARD: Additional shield symbol.



Move your playing piece forward **one, two, or three corner spaces**—you decide how many.

NOTE: Unlike the start card, this card also includes "occupied" corner spaces, so you can use this card to capture your opponents' playing pieces.



Move your playing piece to the **next space featuring one of your opponents' playing pieces** and capture it.

If this playing piece is protected, move to the next available space in front of it, as usual. If the next playing piece is standing on the arrow space in front of your finish area and is protected, you can also move into the finish area with this card.



Move your playing piece **directly behind** the next playing piece. So you don't jump over them, but rather land on the space just behind them.

"NO FINISH" SYMBOL: You may not move to the finish area with this card, nor may you move a playing piece that is already on a finish space.



Jump over one or two groups and move your playing piece to the **next available space in front of the group**. You decide whether to jump over one or two groups.

A group consists of one or more playing pieces that are standing directly behind each other. If you "jump out" of a group, the playing pieces in front of you in the group already count as the first group.

"NO FINISH" SYMBOL: You may not move to the finish area with this card, nor may you move a playing piece that is already on a finish space.

De auteur en uitgever willen alle testspelers bedanken, vooral Roy zur Linde en Daniel Greiner voor hun inspiratie voor het spel.

El autor y editor quisiera agradecer a todos los jugadores de prueba, especialmente a Roy zur Linde y Daniel Greiner por su inspiración para el juego.

The author and publisher would like to thank all of the playtesters, especially Roy zur Linde and Daniel Greiner for their inspiration for the game.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane · Bicester · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America Inc.
PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

ravensburger.com

AUTEUR / AUTOR / AUTHOR: Ralf zur Linde

GRAPHIC DESIGN / DISEÑO GRÁFICO / GRAPHIC DESIGN: Thomas Ramey

ART DIRECTION / DIRECCIÓN ARTÍSTICA / ART DIRECTION: Alex Land

TECHN. ONTWIKKELING / DESARROLLO TÉCNICO / TECHNICAL DEVELOPMENT: Yvonne Varga

LECTORAAT / REVISIÓN / PROOFREADING: Sebastian Wenzlaff

REDACTIE / REDACCIÓN / EDITORS: Matthias Karl, Thorsten Gimmler