

OPEN SEASON

Amélie Assié
Romain Liscianro

Djib



2-4



15'



10+

Uiteindelijk ben je het kotsbeu! Je bent het beu om die hordes aan hooghartige helden je kerker, die jij met zo veel smaak en verfijning had ingericht, te zien plunderen. Je hebt je beste uitrusting aangetrokken en trekt erop uit om je trofeeënkamer met expertise en nauwgezetheid verder uit te rusten.

Vandaag, als een daad van echte sportiviteit, erkennen de kerker heren uit de vier continenten dat jij de grootste en mooiste verzameling avonturiers, opgebouwd uit diverse en gevarieerde personen, hebt. Dit alles netjes uitgesteld in een bevorderlijke setting voor meditatie. Enkel helden aarzelen om dit te komen aanschouwen.

INHOUD

HOORNzijde, zie pagina 3



SCHILDzijde, zie pagina 9



4 spelersborden



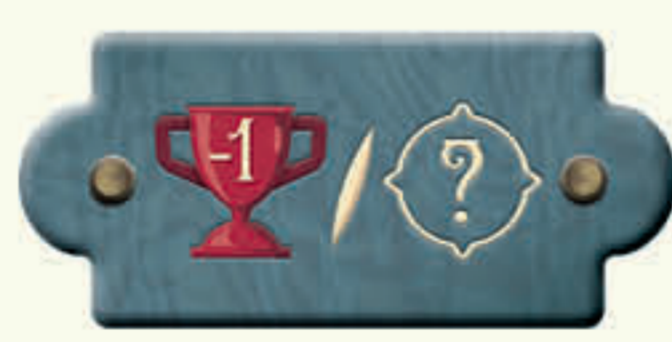
1 Scoreblokje



24 Trofeefiches



4 Jokerfiches



4 Straffiches

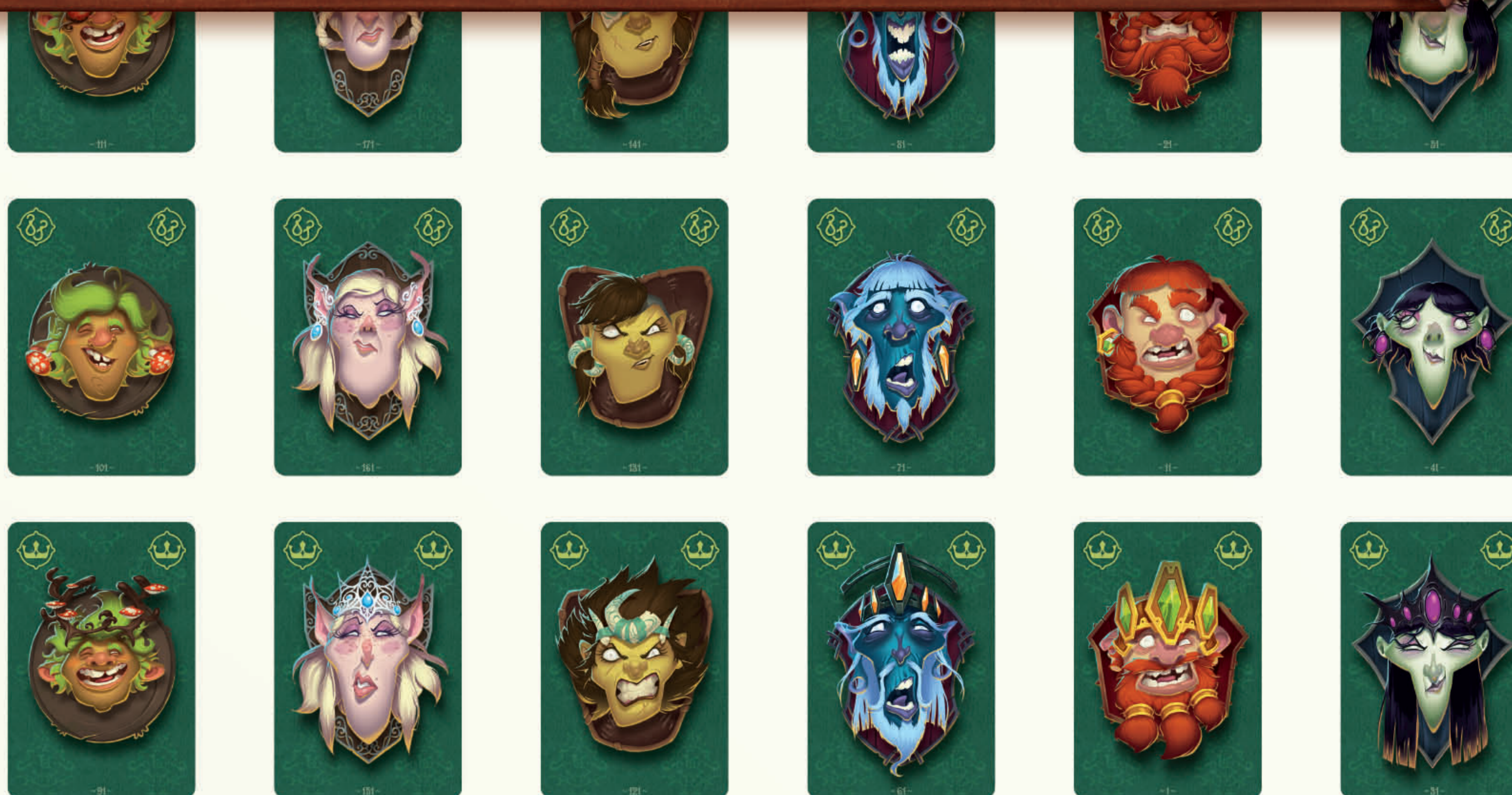


4 Attribootreeksen-fiches



7 Persoonlijke bonustegels per speler (Expertmodus, zie pagina 10)

Voor- & achterzijde zijn verschillend



30 kabouters

30 elfen

30 barbaren

30 magiërs

30 dwergen

30 tovenaars

6 Personenkaarten × 5 verschillende attributen voor elk van de zes personen (kroon, tattoo, dolk, oorkingen & ooglapje).

Inhoudstafel

Overzicht & Doel van het spel

Inhoud	2
Overzicht & Doel van het spel	2
Vorbereiding	3
Het spel spelen	4
Einde van het spel	7
Volledig scorevoorbeeld	8
De schildzijde van het spelersbord	9
Expert tegels	10
Overzicht van de iconografie	12

Elke beurt vervolledig je jouw muur door er een kaart aan toe te voegen, en een andere in jouw voorraad te leggen. Indien de tweede kaart overeenkomt met een kaart aan jouw muur gebeurt het volgende:

- Je winst of verliest overwinningpunten (trofee).
- Je activeert een actie.
- Er gebeurt niets.

Je winst het spel als je het meeste trofee hebt verzameld.

VOORBEREIDING

Elke speler: Plaats een spelersbord voor je, met de **Hoornzijde** zichtbaar (🐉 in de hoek linksonder).

Schud de kaarten en vorm een gedekte trekstapel in het midden van de tafel.

Draai 5 kaarten open om de herberg te vormen.

Vorm een algemene voorraad van alle tegels en fiches (behalve de bonustegels, die voor de Expertmodus worden gebruikt).

Bepaal een willekeurige startspeler.



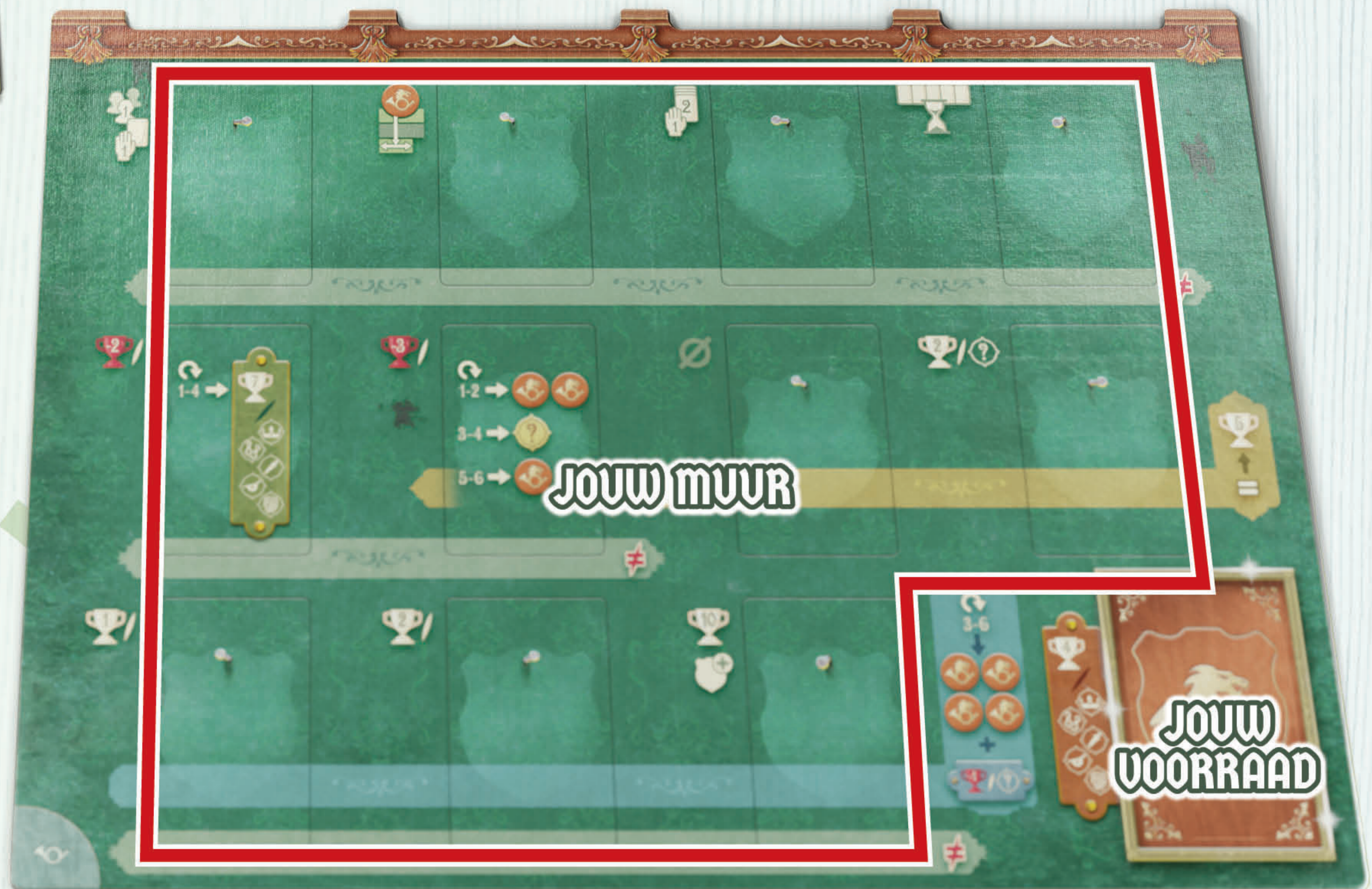
ALGEMENE VOORRAAD



STAPEL



HERBERG



JOUW PALMARES

JOUW PERSOONLIJKE VOORRAAD

Voorbeeld van de voorbereiding voor 2 spelers.



Voer je speelbeurt uit, klokgewijs, gedurende 11 rondes zodat je muur volledig gevuld is.

Tijdens je beurt **moet** je volgende 6 stappen doorlopen:

- 1 Vervolledig de herberg
- 2 Verplaats je voorraad naar je palmares
- 3 Kies 2 kaarten uit de herberg
- 4 Plaats 1 kaart aan je muur
- 5 Plaats 1 kaart in je voorraad
- 6 Activeer één of meer acties (indien mogelijk)

1 Vervolledig de herberg

Vul de herberg terug aan tot 5 openliggende kaarten met kaarten van de trekstapel.

2 Verplaats je voorraad naar je palmares

Leg alle kaarten uit je voorraad in je palmares.

Houd alle kaarten in je **PALMARES** gedekt. Je mag ze zelf altijd bekijken en **herschikken zoals je wil**.

Je mag de voorraad en het palmares van de andere spelers niet bekijken. Enkel de bovenste kaart van hun voorraad is zichtbaar.

3 Kies 2 kaarten uit de herberg

Neem 2 kaarten uit de herberg op handen.

4 Plaats 1 kaart aan je muur

Plaats 1 kaart uit je hand open op een **leeg** veld aan je muur, waar ze voor de rest van het spel blijft liggen.

Elke muurlocatie heeft mogelijks een plaatsingsregel en/of één of meerdere bijhorende effecten (zie onder).

BELANGRIJK

- ♣ Je mag **slechts één kaart per beurt aan je muur** plaatsen. Niet meer, niet minder.
- ♣ Je voorraad maakt geen deel uit van je muur.

PLAATSINGSREGEL

Alle velden onderlijnd door hetzelfde groene fries moeten bezet worden door **verschillende** personen... of door gedekte kaarten (zie tweede voorbeeld hieronder)

Je kan twee zaken tegenkomen:

- ♣ **Minstens één van je twee handkaarten** kan ergens aan je muur gelegd worden volgens de plaatsingsregel: in dit geval **moet** je de kaart open op het beschikbare veld plaatsen, zelfs al verkies je zelf iets anders.



Plaats 1 kaart aan je muur

Geen van beide handkaarten kan aan je muur geplaatst worden zonder te zondigen tegen de plaatsingsregel: in dit geval moet je één van beide kaarten **gedekt** op een veld naar keuze plaatsen.

OPMERKING

Gedekte kaarten gelden als geen enkel persoonstype en hebben geen attributen.

VOORBEELD

Het is de 10de ronde en je hebt een elf en magiër gekozen. Je moet één van beiden aan jouw muur plaatsen, maar er zijn geen valide opties aangezien alle kaarten van de bovenste rij verschillend moeten zijn. Dus moet je één van deze kaarten gedekt op **1** of **2** leggen.



EFFECT VAN HET VELD

Indien het veld waarop je je kaart plaatste een effect heeft, controleer dan of deze geactiveerd wordt. Het effect zal geactiveerd worden als je een kaart plaatste op het veld tijdens één van de afgebeelde rondes.



Indien je een kaart plaatst op deze velden gedurende de eerste 4 rondes, neem je onmiddellijk een attribootreekstegel en plaats je deze op jouw spelersbord om het ornament links van je voorraad af te dekken.

OPMERKING

Het is makkelijk om te zien welke ronde het is: aangezien je exact één kaart per ronde moet plaatsen tel je gewoon het aantal kaarten aan je muur!

Indien je deze rij van drie kaarten weet te vullen tegen de 6de ronde (je kan ze niet vullen alvorens de 3de ronde omdat er 3 kaarten gespeeld moeten worden), neem je onmiddellijk 4 trofeefiches (zie trofeefiches op pagina 6) en 1 straffiche uit de algemene voorraad. Hou ze in je persoonlijke voorraad.



Indien je een kaart plaatst op dit veld gedurende je 1ste of 2de beurt, neem je onmiddellijk 2 trofeefiches (zie trofeefiches op pagina 6) uit de algemene voorraad. Hou ze in je persoonlijke voorraad.



Indien je een kaart plaatst op dit veld gedurende je 3de of 4de beurt, neem je onmiddellijk 1 jokerfiche (zie jokerfiches op pagina 7) uit de algemene voorraad. Hou het in je persoonlijke voorraad.



Indien je een kaart plaatst op dit veld gedurende je 5de of 6de beurt, neem je onmiddellijk 1 trofeefiche (zie trofeefiches op pagina 6) uit de algemene voorraad. Hou het in je persoonlijke voorraad.



5 Plaats 1 kaart in je voorraad

Plaats de resterende handkaart bovenop je voorraad.

Hou alle kaarten van jouw **VOORRAAD** zichtbaar. Je kan ze ten allen tijde bekijken, maar **je mag ze niet herschikken!**

6 Activeer één of meer acties (indien mogelijk)

Indien de persoon op de, in jouw voorraad geplaatste, kaart overeenkomt met de persoon op één van de kaarten in **de eerste rij** van je muur, dan **moet** de overeenkomstige actie geactiveerd en volledig uitgevoerd worden (enkel door jou). Elke resulterende actie moet ook volledig uitgevoerd worden.



BELANGRIJK

Je kan elke actie **slechts éénmalig tijdens je beurt** activeren, maar je kan **meerdere verschillende** acties activeren.

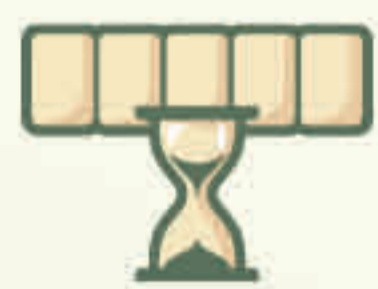


Neem de bovenste kaart van de voorraad van een tegenstander; indien hun voorraad leeg is, neem je een willekeurige kaart uit hun palmares. In beide gevallen, **mag** de belaagde speler dan **onmiddellijk** een kaart nemen uit de herberg of – blind – de bovenste van de trekstapel nemen; deze speler voegt de kaart toe aan zijn voorraad **zonder een actie te activeren**.

Plaats de gestolen kaart in je voorraad; het kan een nieuwe actie activeren, zolang het niet dezelfde actie is die je reeds activeerde gedurende je beurt.



Kijk in het geheim naar de twee bovenste kaarten van de trekstapel. Plaats er één (jouw keuze) bovenop je voorraad; plaats de andere gedekt onder de trekstapel. De kaart die je toevoegde aan je voorraad activeert mogelijks een nieuwe actie, zo lang ze nog niet geactiveerd werd gedurende je beurt.



Neem een willekeurige kaart uit de herberg en hou ze voor je volgende beurt, laat ze **zichtbaar** voor je liggen (ze maakt geen deel uit van je palmares!). Tijdens je volgende beurt, wanneer je normaal twee kaarten uit de herberg zou nemen, neem je er slechts één en de kaart die voor je ligt.



Verplaats een trofeefiche (zie trofeefiches onder) van een willekeurige kaart aan je muur naar een kaart op de onderste rij van je muur.

TROFEEFICHES

Hou je trofeefiches bij in een persoonlijke voorraad.



Tijdens je beurt, nadat je alle acties hebt geactiveerd door het plaatsen van de kaarten in je voorraad, kan je **één en slechts één** trofeefiche **op een kaart in de 1ste of 3de rij** van je muur plaatsen. Deze fiche mag je bekomen hebben tijdens de huidige ronde.



Indien je deze trofeefiche op een kaart in de bovenste rij plaatst: activeer onmiddellijk de overeenkomstige actie, zo lang deze actie nog niet geactiveerd werd tijdens je beurt.

Indien je deze trofeefiche op een kaart in de onderste rij plaatst: dit fiche telt als een extra kaart in je palmares van het persoonstype waar het fiche op ligt tijdens de eindwaardering.

Dezelfde kaart aan je muur kan meerdere trofeefiches bevatten.

VOORBEELD

Je plaatst je 2de kaart **1**, een elf, bovenop je voorraad, deze activeert de 3de actie **2**: Je trekt 2 kaarten, kiest ervoor om de kabouter te houden en plaatst deze bovenop je voorraad **3**. Dit activeert de 1ste actie **4**: je neemt een willekeurige kaart (een magiër) uit het palmares van een tegenstander (hun voorraad is leeg) en plaatst deze bovenop jouw voorraad **5**. Dus activeer je de 4de actie **6**: je neemt een kaart uit de herberg en houdt deze voor je volgende beurt **7**. Je beurt is eindelijk ten einde. Je slaagde erin om 3 kaarten aan je voorraad toe te voegen in één beurt!



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 11 rondes. De muur van elke speler is volledig gevuld. Verplaats alle resterende kaarten uit je voorraad naar je palmares.

Indien je nog een kaart hebt bekomen tijdens je laatste beurt, plaats je deze ook in je palmares.

Onthul de kaarten uit je palmares en sorteer ze op soort (persoon). **Enkel** deze kaarten laten je toe om ervoor te scoren.

Noteer de  die elke speler scoort op de **groene** zijde van het scoreblaadje (voor de  zijde van de spelersborden).

JOKERFICHE

Indien je een jokerfiche hebt, plaats je het op een kaart naar keuze op je muur of palmares. Het modificeert het attribuut op de onderliggende kaart **permanent** voor beide waarderingen gerelateerd aan de attributen. Kondig gewoonweg het attribuut aan dat het vertegenwoordigt.



Elke kaart in je palmares die overeenkomt met de kaart aan je muur bezorgt je **-2** of **-3** .



Elke kaart in je palmares die overeenkomt met de kaart aan je muur bezorgt je **1** of **2** . Elke trofeefiche op één van deze kaarten levert ook **1** of **2**  op.



Vergelijk het aantal kaarten van dit persoonstype met die van alle spelers in hun palmares; indien je er het meeste hebt, scoor je **10** ; anders (inclusief gelijkstand), scoort niemand. **Herinnering:** Elke trofeefiche op de overeenkomstige kaart aan je muur telt als een extra kaart van dit type in je palmares.



Elke gedekte kaart aan je muur levert je **-5**  op.



Elke kaart in je palmares met hetzelfde attribuut als een kaart aan je muur scoort je **2** . Hiervoor doet het type persoon er niet toe.



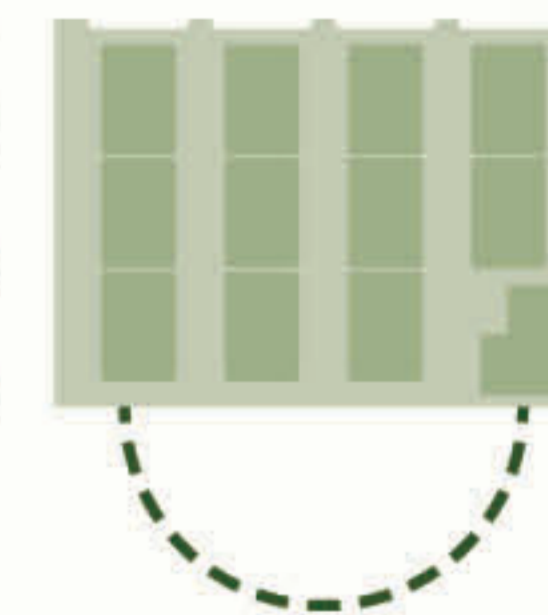
Voor elke reeks van 5 verschillende attributen (onafhankelijk van het persoonstype) in je palmares, scoor je **4** . Indien je deze tegel verving met een attribuutreeksfiche, scoor je **7**  in de plaats.



Indien de drie kaarten in deze velden van hetzelfde persoonstype zijn, scoor je **5** .



Indien je een boetefiche hebt, ontvang je **-1**  voor elk minst voorkomend attribuut in je palmares (een afwezig attribuut telt als zijnde het minst voorkomend).

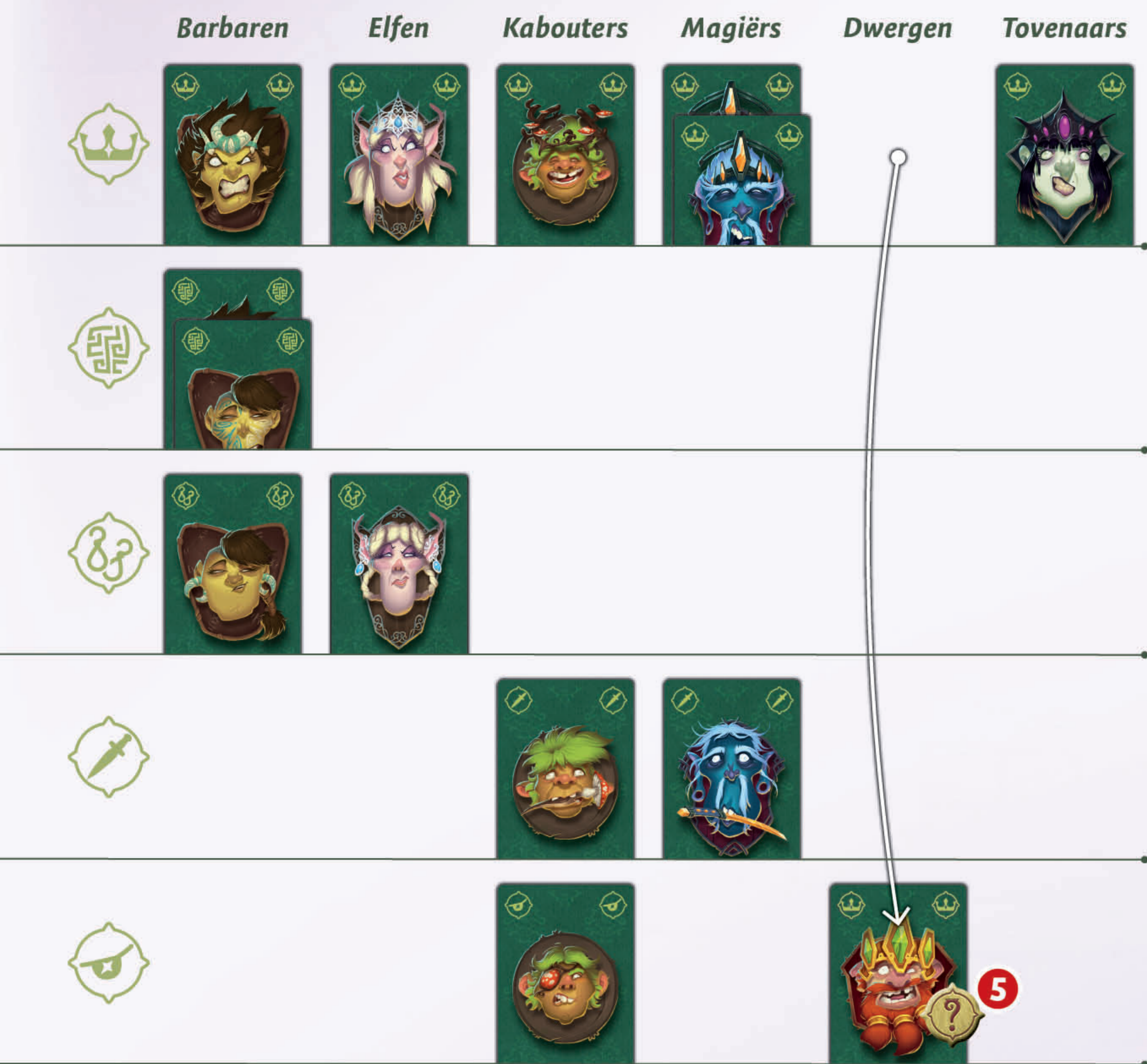


De speler met de meeste  wint het spel.

In geval van gelijkstand, wint de betrokken speler met de **minste** kaarten in z'n palmares. Indien nog steeds gelijk, delen de betrokken spelers de overwinning.

VOLLEDIG SCOREVOORBEELD

Aan het einde van het spel zijn dit de kaarten in je palmares:



En deze aan jouw muur:



Enkel deze twee rijen laten je scoren.

De enige tovenaars in je palmares bezorgt je **-2**

Tussentotaal: -2

De 2 elfen in je palmares leveren je 2×1 op en je 4 barbaren + het trofeefiche **1** bezorgen je 5×2 .

Tussentotaal: 12

Je hebt 3 magiërs in je palmares +1 magiër van het trofeefiche **2**. Niemand heeft er meer dan jou, maar een andere speler heeft ook 4 magiërs. Dit zorgt ervoor dat je de 10 misloopt. Het zou een betere keuze zijn om het andere trofeefiche **1** hier te plaatsen...

Tussentotaal: 0

De gedekte kaart **3** zorgt voor **-5** .

Tussentotaal: -5

Het personage op de kaart **4** draagt een kroon. Dus leveren de 6 kaarten met een kroon in je palmares je 6×2 op.

Tussentotaal: 12

Je hebt 2 reeksen van 5 **verschillende** attributen in je palmares, dankzij het jokerfiche die de kroon van de dwerg verandert in een ooglapje **5**. Aangezien je het ornament naast je voorraad hebt afgedekt met een attribuutreeksfiche **6**, verdien je 2×7 .

Tussentotaal: 14

De kaarten langs het gele fries (middelste rij, kaarten 2-4) zijn niet allen van hetzelfde type (de gedekte kaart **3** telt niet als een dwerg), dus je mist de 5 .

Tussentotaal: 0

Aangezien je de onderste rij vervulde tegen het einde van ronde 6 ontving je 4 trofeefiches (3 aan je muur en 1 die je niet gebruikte **7**) en een straffiche. Je hebt slechts 2 tattoos, oorbellen, dolken en ooglapjes in je palmares, dus wat je ook kiest (zo lang het geen kronen zijn) geeft je 2×-1 .

Tussentotaal: -2

In totaal scoor je 29

		-2
		12
		0
		-5
		12
		14
		0
		-2
		X
		29

DE SCHILDZIJDE VAN HET SPELERSBORD

De andere zijde van de spelersborden (de schildzijde ) bezorgt je een andere, ietwat kortere spelervaring. Voel je vrij om met de andere zijde te spelen voor variatie, maar alle spelers dienen wel met dezelfde zijde te spelen.

Alle huidige regels blijven gelden, maar met onderstaande uitzonderingen.

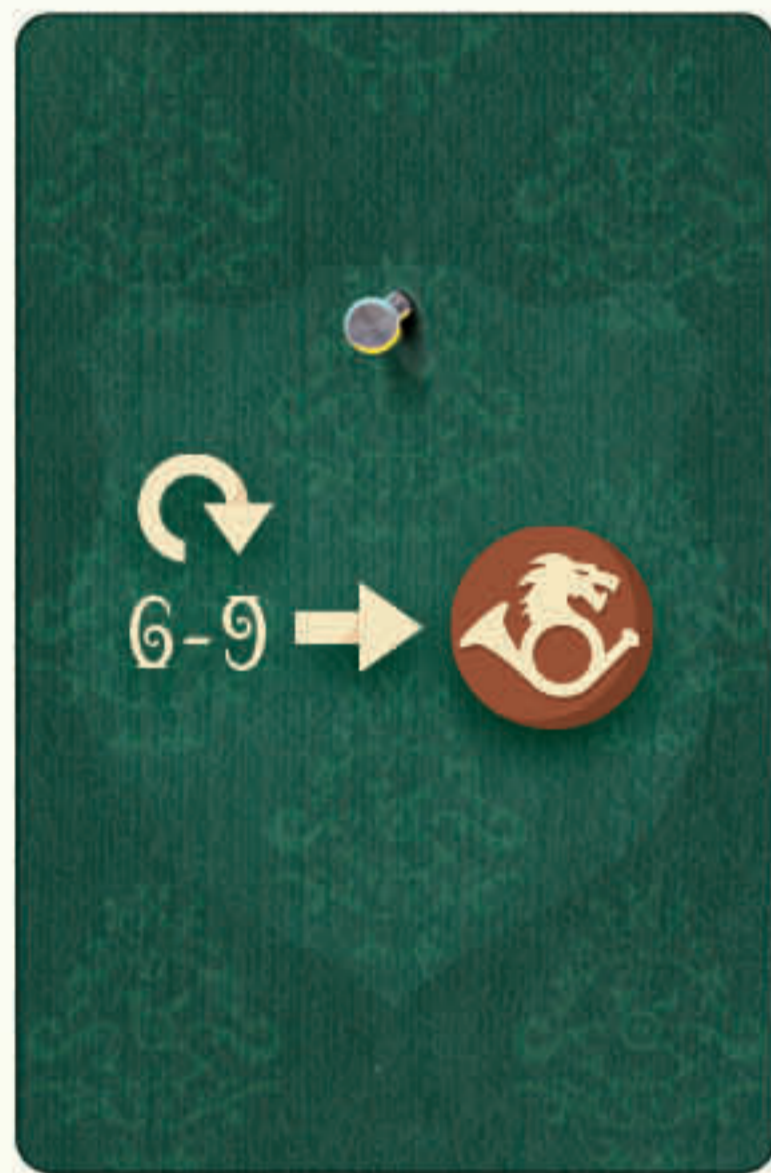
Het spel spelen

4 Plaats 1 kaart aan jouw muur

EFFECT VAN HET VELD

BELANGRIJK

Deze zijde van het spelersbord past het gebruik van je trofeefiches aan!

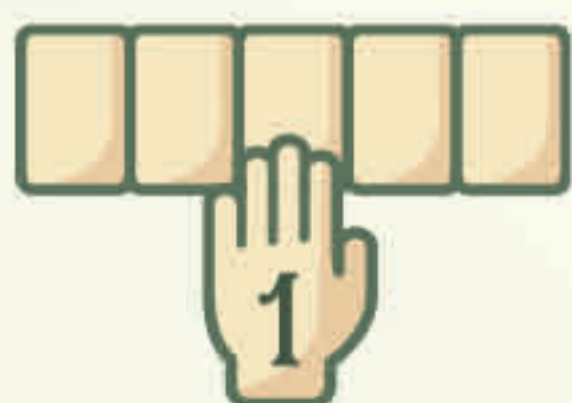


Indien je een kaart plaatst op deze velden tijdens rondes 6-9, neem je een trofeefiche en **aan het einde van je beurt** plaats je deze naast de eindscore van je keuze.

Er zijn 4 eindscores (rechts beschreven), en enkel de geactiveerde met een trofeefiche leveren je  op.



6 Activeer één of meer acties



Neem een kaart naar keuze uit de herberg en plaats ze onmiddellijk bovenop je voorraad. Dit kan ook een effect activeren, zo lang het nog niet geactiveerd werd tijdens je beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt na 9 rondes.



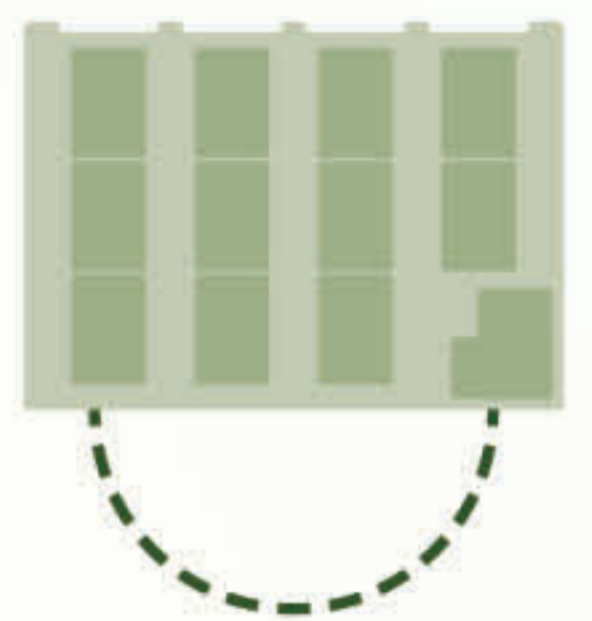
Gebruik de **oranje**  zijde van het scoreblaadje.

De jokerfiches tellen voor alle **drie** de waarderingen gerelateerd aan de attributen.



Eindscore

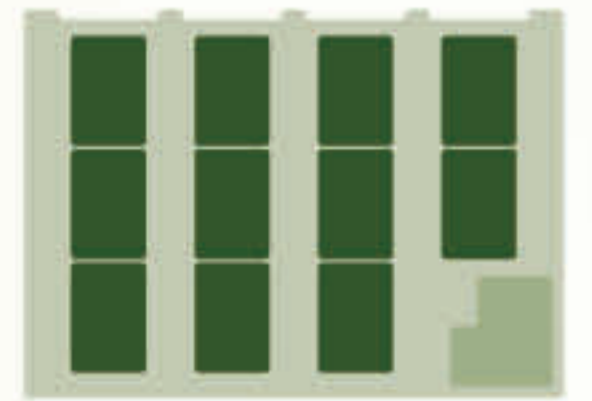
 Scoor **7**  indien je palmares minstens 18 kaarten bevat.



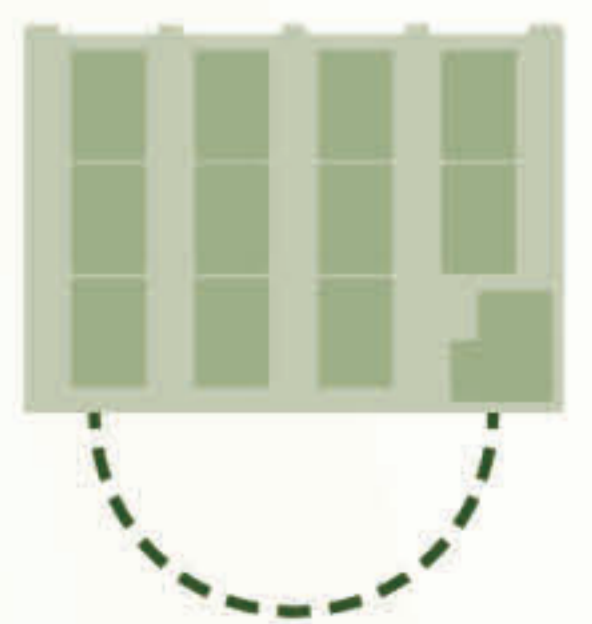
 Scoor **7**  indien je palmares een reeks van 5 verschillende attributen bevat bij **hetzelfde** persoonstype.



 Scoor **7**  indien je **muur** 5 kaarten bevat met identieke attributen.



 Scoor **1**  per kaart in je palmares met een attribuut naar jouw keuze.



Alle bovenstaande regels blijven van toepassing, met onderstaande aanpassingen.

Experttegels zijn compatibel met beide zijden van de spelersborden (er zijn slechts twee tegels met het  symbool die enkel gebruikt kunnen worden met de  zijde).

Voorbereiding

Elke speler: Neem alle 7 bonustegels van een kleur. Kies in het geheim de 4 zijden die je in dit spel wenst te gebruiken. Plaats er één boven de 4 kolommen aan je muur en leg de resterende 3 terug in de doos.

Het spel spelen

7 Activeer één of meer bonustegels




Opgepast: Deze zevende stap is een toevoeging aan de zes reguliere stappen!

Een bonustegel activeert indien je de ganse kolom vult (elk veld bevat een kaart) **en** het **attribuut** van elke kaart is **zichtbaar** en **identiek**.

OPMERKING

Indien de kolom slechts één veld heeft (zie  zijde van het bord, pagina 9), moet je er slechts één kaart spelen om de bonustegel te activeren.




-  De bonustegels die dit symbool tonen, activeren aan het einde van je beurt en worden dan afgelegd.
-  De bonustegel die dit symbool toont, activeert aan het einde van je beurt en blijft actief tot het einde van het spel.
-  De bonustegels die dit symbool tonen, activeren tijdens de waardering.

Deze stap laat je toe om een jokerfiche op een nieuwe manier te gebruiken. Plaats het jokerfiche **tijdens het spel**, op eender welk moment in je beurt, op een kaart aan jouw muur om het attribuut permanent aan te passen. Dit zou de bonustegel boven deze kolom kunnen activeren. Je mag een jokerfiche niet verplaatsen eens je het geplaatst hebt.



WAARDERING

Dit veld, die aan beide zijden van het scoreblaadje te vinden is, refereert naar de  bonustegels die je laten scoren aan het einde van het spel (zie pagina 11).



Het spel spelen

Activeer één of meer bonustegels



⚡ Elke tegenspeler moet de bovenste kaart van z'n voorraad afleggen in het midden van de tafel; indien de voorraad leeg is, moeten ze een **willekeurige** kaart uit hun palmares afleggen (een speler met nul kaarten doet simpelweg niets). Kies één van de op deze manier afgelegde kaarten en plaats ze bovenop je voorraad. Verwijder de rest van de afgelegde kaarten uit het spel. De kaart die je toevoegde aan je voorraad kan een nieuwe actie activeren, zo lang deze nog niet geactiveerd werd gedurende je beurt.



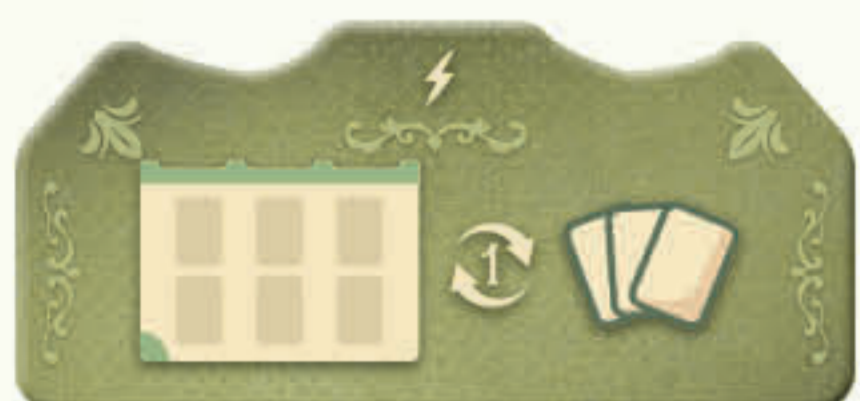
⚡ Trek 4 kaarten en hou er 2; plaats de andere 2 bovenop de stapel in de volgorde naar jouw keuze. Plaats dan de 2 behouden kaarten bovenop je voorraad in een volgorde zoals je wil. Elke kaart die je toevoegt aan je voorraad kan een nieuwe actie activeren, zo lang deze nog niet geactiveerd werd gedurende je beurt. Voer eerst de actie van de eerste kaart volledig uit alvorens de tweede toe te voegen.



⚡ Trek 1 kaart per speler van de stapel, bekijk ze en geef er daarna één aan elke speler (inclusief jezelf). Elke speler plaatst deze kaart bovenop hun voorraad, maar enkel de jouwe activeert een actie, zo lang deze gedurende de huidige ronde nog niet geactiveerd werd.



⚡ Kies een kaart uit je voorraad of je palmares en leg ze gedekt op de stapel. Kies daarna een kaart van de stapel en plaats ze bovenop je voorraad. De kaart die je toevoegde aan je voorraad kan een nieuwe actie activeren, zo lang deze gedurende de huidige ronde nog niet geactiveerd werd.



⚡ Kies een kaart uit je voorraad of je palmares en gebruik ze om een kaart aan jouw muur te vervangen (trofee- en jokerfiches blijven wel liggen). Plaats daarna de vervangen kaart bovenop je voorraad. De kaart die je toevoegde aan je voorraad kan een nieuwe actie activeren, zo lang deze gedurende de huidige ronde nog niet geactiveerd werd.



⚡ Steel 1 trofeefiche van elke speler. Neem ze uit hun persoonlijke voorraad; indien er geen zijn, neem je ze van hun muur. Een speler die er geen heeft, wordt niet aangetast door deze actie.



→ Velden aan je muur die 1 trofee scoren, leveren nu 2 trofee op.



→ De twee velden aan je muur die je 1 trofee doen verliezen, leveren nu slechts -1 trofee op.



→ Scoor 5 trofee voor elke kolom met minstens 2 kaarten waar de attributen **allemaal verschillend** zijn.



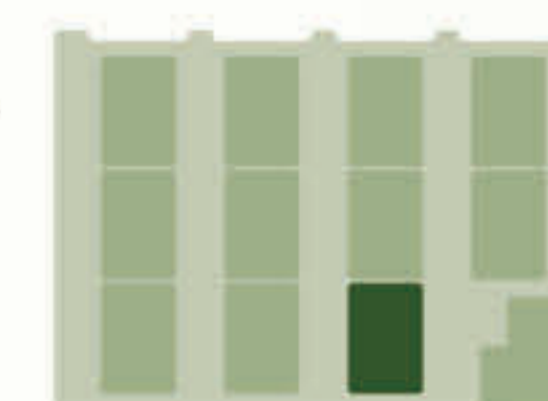
→ Scoor 8 trofee, daarna -1 trofee per attribuut waarvan er het minste in je palmares aanwezig zijn (een afwezig attribuut telt als het minst voorkomende). Bij gelijkstand beschouw je slechts één van deze types.



→ Scoor 3 trofee voor elke kolom met minstens 2 kaarten waarin alle attributen hetzelfde zijn. De attribuuttypes mogen wel variëren per kolom.



→ Voeg 2 toe aan je kaarttotaal wanneer je bekijkt wie het meeste heeft.



→ Scoor 12 trofee indien **elke personensoort** niet meer dan twee keer vertegenwoordigd is aan je muur.



∞ Vanaf dit moment activeren alle bonustegels, geplaatst boven je kolommen met drie velden, zo gauw er twee kaarten aanwezig zijn met hetzelfde attribuut. **Alle velden van de kolom moeten nog steeds gevuld zijn.** Wanneer deze bonustegel geactiveerd wordt, wordt een eerder gevulde kolom met slechts twee identieke attributen direct geactiveerd. Indien meerdere bonustegels geactiveerd worden tijdens deze beurt, kies je de volgorde waarin je ze uitvoert.

OVERZICHT VAN DE ICONOGRAFIE





Attributen

- | | |
|---|--|
|  Oorringen attribuut |  Dolk attribuut |
|  Tattoo attribuut |  Identieke attributen |
|  Ooglapje attribuut |  Verschillende attributen |
|  Kroon attribuut |  Attribuut naar keuze |

Elementen

- | | |
|---|---|
|  Een spelersbord |  Meerderheid |
|  De velden aan de muur |  Personen |
|  Een kolom van muurvelden |  Een tegenstander |
|  Trofeefiches |  Eender welke speler |
|  Attributen voor dezelfde personen | |

Kaarten

- | | |
|--|--|
|  Voorraad (indien leeg: Palmares) |  De herberg |
|  Voorraad en/of Palmares |  De stapel |

Acties

- | | |
|--|---|
|  Geef |  Houd |
|  Ruil |  Neem |
|  Activatie aan het einde van je beurt |  Geen activatie |
|  Activatie tijdens het scoren |  Speelbeurt |
|  Activatie tijdens elke beurt |  Check |
|  Gewonnen overwinningspunten |  Verloren overwinningspunten |

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

@SitDownGames

@SitDown.Jeux

@SitDownGames

Sit Down!

rue Sanson 4

BE-5310 Longchamps

Phone: +32 468 37 51 31

**SIT
DOWN!**

AUTEURS

**Amélie ASSIÉ
& Romain LISCIANDRO**

ILLUSTRATOR

Djib

ONTWIKKELINGSMANAGER

Michaël DEROBERTMASURE

GRAFISCH ONTWERPER

Anthony MOULINS

ARTISTIEK DIRECTEUR

Marie OOMS

MARKETING MANAGER

Sophie TROYE

PROJECT MANAGER

Didier DELHEZ

NEDERLANDSE VERTALING

Arne DE CNODDER

AMÉLIE & ROMAIN: "We willen graag Bastien bedanken die ons vonkje aanwakkerde om spellen te ontwikkelen, onze vrienden die altijd paraat staan om de prototypes uit te proberen en de spelers en vrijwilligers die we ontmoetten op beurzen – jullie zijn essentieel voor alle beginnende auteurs! Bedankt ook alle leden van onze vereniging, het CLAP (Collectif Ludique des Auteurs de Provence)."

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden. **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, in om het even welk medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.