

Spielregel

Versailles

Die Baumeister des Sonnenkönigs

🌟 Spielübersicht

Versailles ist ein innovatives Spiel für 2–5 Spieler, die in die Rolle von Baumeistern schlüpfen. Alle versuchen sich gegenseitig beim Bau des königlichen Palasts von König Louis XIV. zu übertreffen, um in der Gunst des Monarchen zu steigen.

Die Spieler führen abwechselnd je einen Zug aus, in dem sie ihre Arbeiter zu Orten auf dem Schlossgelände bewegen und diese aktivieren. So können sie Ressourcen gewinnen, Schlossteile errichten, beeindruckende Dekorationen für das Schloss oder die königlichen Gärten entwerfen und ihre Möglichkeiten durch neue Arbeitsmethoden vervielfältigen. Denn jeder will den größten Erfolg vorweisen, wenn der König höchstpersönlich eintrifft und sein Urteil fällt, welcher seiner Untertanen ihm den besten Dienst erwiesen hat.

🌟 Spielmaterial

Vor dem ersten Spiel müssen alle Pappteile vorsichtig aus den Stanzbögen gelöst werden. Alle Spielmaterialien werden nach Typ und Farbe sortiert bereitgelegt.

🌟 1 Spielbrett

Das Spielbrett zeigt den Zentralen Bauplatz und die Orte, an denen die Spieler Ressourcen, Dekorationen und Schlossteile erhalten, um Versailles zu errichten.



🌟 40 Schlossteile

Die Schlossteile stellen die Innen- und Außenbereiche des Schlosses dar.



🌟 30 Dekorationsteile

Die Dekorationsteile zeigen sechs verschiedene Dekorationen. Die Anzahl der Teile ist begrenzt. Sind alle Teile einer Dekoration vergeben, können die Spieler diese Dekoration nicht mehr bekommen.



🌟 10 Doppelbewegungs-Marker

Diese Marker zeigen an, wie viele Doppelbewegungen der Spieler mit seinen Arbeitern ausführen kann. Jeder Doppelbewegungs-Marker hat eine aktive und eine erschöpfte Seite.



🌟 90 Ressourcenwürfel

Die Holzwürfel repräsentieren die Ressourcen Gold (gelb), Marmor (weiß) und Holz (braun). Die kleinen Würfel stehen für je 1 Ressource, die großen Würfel für je 5 Ressourcen. Diese Ressourcen sind unbegrenzt. Falls eine Ressource ausgehen sollte, können Platzhalter (Münzen, Streichhölzer, Marker aus anderen Spielen ...) als Ersatz benutzt werden.



🌟 Inhaltsverzeichnis

- 1 ... Spielübersicht
- 1 ... Spielmaterial
- 2 ... Spielaufbau
- 2 ... Spielablauf
- 2 ... Arbeiter bewegen
- 3 ... Orte aktivieren
- 3 ... Ortsvorteile
- 4 ... Arbeitsmethoden
- 4 ... Spielende

🌟 45 Arbeiterfiguren

Die Holzfiguren stellen die Arbeiter dar. Je nach Spieleranzahl beginnt jeder Spieler das Spiel mit einer bestimmten Anzahl Arbeiter in seiner Spielerfarbe auf festgelegten Orten auf dem Spielbrett.



🌟 5 Aktivierungsmarker

Der Aktivierungsmarker zeigt an, zu welchem Ort der Spieler zuletzt Arbeiter bewegt hat.



🌟 20 Fortschritts-/Siegpunktemarker

Die Fortschrittsmarker dienen dazu, die Verbesserung der drei Arbeitsmethoden in der Gilde der Alchemisten festzuhalten. Die Siegpunktemarker dienen dazu, den Siegpunktstand festzuhalten.



🌟 1 Königsfigur

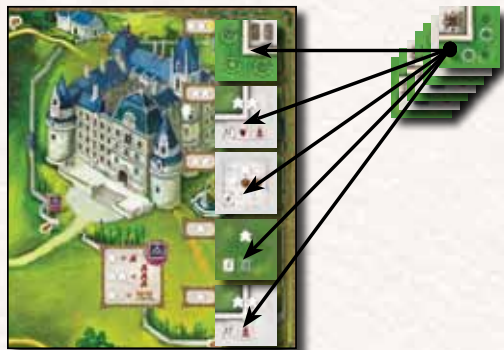
Die Königsfigur stellt König Louis XIV. dar, der das Werk seiner Arbeiter begutachtet.



Spielaufbau

Allgemeiner Spielaufbau

- Das Spielbrett wird in die Mitte des Spieltisches gelegt. Die Ressourcenwürfel werden auf die entsprechenden Orte auf dem Spielbrett gelegt: Holz (braune Würfel) auf das Sägewerk, Marmor (weiße Würfel) auf den Steinbruch und Gold (gelbe Würfel) auf die Goldmine.
- Die Schlossteile werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. 5 der Schlossteile werden aufgedeckt auf die Gilde der Baumeister gelegt.



- Die Teile mit den Dekorationen werden sortiert und neben der Gilde der Kunsthandwerker bereitgelegt.



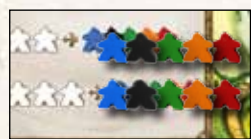
- Startspieler ist, wer als letztes Versailles bzw. Paris besucht hat. Alternativ kann der Startspieler auch zufällig bestimmt werden, indem ein Spieler einen Marker jeder Spielerfarbe in seiner geschlossenen Faust hält und ein anderer Spieler davon blind einen zieht.
- Der König wird auf das erste Feld des gepflasterten Wegs (Weg des Königs) unterhalb des offenen Tors gestellt.



Spieleraufbau



- Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich alle Arbeiter, Fortschrittsmarker sowie den Aktivierungsmarker und den Siegpunktemarker in dieser Farbe.
- Jeder Spieler erhält zwei Doppelbewegungs-Marker und legt sie mit der aktiven Seite nach oben vor sich ab.



- Am Lieblingsplatz des Königs legt jeder Spieler je einen seiner Arbeiter auf die obere und die untere Zeile des Feldes für neue Arbeiter. Die Spieler müssen diese Arbeiter erst durch Aktivieren des Orts einstellen, um sie im weiteren Spiel nutzen zu können.



- Die Siegpunktemarker werden auf das Feld mit der 0 der Siegpunkteleiste gelegt.
- Ein Fortschrittsmarker jedes Spielers wird auf das Startfeld jeder der drei Arbeitsmethoden in der Gilde der Alchemisten gelegt.

- Entsprechend der Spielerreihenfolge werden nach der folgenden Tabelle Arbeiter an verschiedene Orte gestellt. **Achtung:** Am Ort für die Gunst des Königs dürfen diese Arbeiter nicht mit den Arbeitern durcheinander gebracht werden, die dort bereit stehen, um erst noch angeworben zu werden! Alle nicht verwendeten Arbeiter kommen zurück in die Spielerschachtel.

	Lieblingsplatz des Königs	Steinbruch	Goldmine	Gilde der Baumeister	Gilde der Kunsthandwerker	Sägewerk
5 Spieler	1.	★★	★	★		
	2.	★	★	★	★	
	3.	★	★		★	★
	4.	★		★	★	★
	5.	★		★	★	
4 Spieler	1.	★★	★	★	★	
	2.	★	★	★	★	★
	3.	★	★		★	★
	4.	★		★	★	★
3 Spieler	1.	★★	★	★	★	
	2.	★★	★		★	★
	3.	★★		★	★	★
2 Spieler	1.	★★	★	★	★	
	2.	★★	★	★	★	★

Beispiel: Anna und Marc bauen ein 2-Spieler-Spiel auf. Anna ist Startspielerin und platziert 3 ihrer Arbeiter auf dem Lieblingsplatz des Königs und je 1 ihrer Arbeiter auf dem Steinbruch, der Goldmine, der Gilde der Baumeister und der Gilde der Kunsthandwerker. Dann platziert Marc 2 seiner Arbeiter auf dem Lieblingsplatz des Königs und je 1 seiner Arbeiter auf dem Steinbruch, der Goldmine, der Gilde der Baumeister, der Gilde der Kunsthandwerker und dem Sägewerk.

Spielablauf

Beginnend beim Startspieler und danach weiter im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler einen Zug aus. Dies wird solange wiederholt, bis eine der Bedingungen für das Spielende erfüllt ist. In einem Spielzug bewegt ein Spieler einen oder mehrere seiner Arbeiter von einem Ort auf dem Spielbrett zu einem anderen, aktiviert den neuen Ort und nutzt dessen Vorteile.

Arbeiter bewegen

In seinem Zug muss ein Spieler mindestens einen seiner Arbeiter von einem Ort auf dem Spielbrett zu einem anderen bewegen. Arbeiter bewegen sich immer auf den Wegen in Richtung der Bewegungspfeile auf dem Spielbrett. **Achtung:** Der Spieler darf seine Arbeiter nie auf denselben Ort ziehen, auf den er in der vorhergehenden Runde einen Arbeiter gezogen hat! Ein Spieler hat entsprechend der folgenden Bewegungsregeln die Wahl, eine normale Bewegung oder eine Doppelbewegung auszuführen.

NORMALE BEWEGUNG



Eine normale Bewegung erlaubt es dem Spieler 1 seiner Arbeiter in der Richtung 1 Wegs zum nächsten Ort zu bewegen. Er darf nur einen Arbeiter bewegen. Er darf keinen Ort überspringen, und er muss die Richtung des Bewegungspfeils beachten.

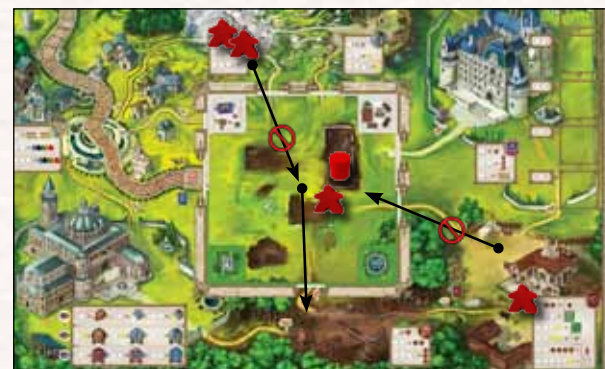
DOPPELBEWEGUNG



Anstatt einer normalen Bewegung, darf ein Spieler einen seiner Doppelbewegungs-Marker einsetzen, indem er ihn auf die Erschöpft-Seite dreht. Hat ein Spieler keinen aktiven Doppelbewegungs-Marker, den er umdrehen kann, kann er auch keine Doppelbewegung ausführen. Wenn ein Spieler eine Doppelbewegung ausführt, hat folgende Möglichkeiten:

- Zwei Arbeiter von demselben Ort entlang eines Wegs zum nächsten Ort bewegen.
- Einen Arbeiter entlang zweier Wege zum übernächsten Ort bewegen. Der Ort dazwischen wird übersprungen.

AKTIVIERUNGSMARKER



Der Spieler darf seinen Arbeiter nie auf den Ort ziehen, auf dem sein Aktivierungsmarker liegt. Die Aktivierungsmarker anderer Spieler werden ignoriert. Nach der Bewegung legt der Spieler seinen Aktivierungsmarker auf den Ort, zu dem er seinen Arbeiter gerade bewegt hat.

Orte aktivieren

Nachdem ein Spieler einen oder mehr Arbeiter zu einem Ort bewegt und seinen Aktivierungsmarker dorthin gelegt hat, kann er die Vorteile des Ortes nutzen. Das Nutzen der Vorteile eines Ortes ist immer freiwillig. Der Spieler kann seine Arbeiter also auch zu einem Ort bewegen, dessen Vorteile er gerade nicht nutzen will. Aktiviert der Spieler den Ort, darf er jeden Arbeiter nur für eine einzige Aktion nutzen, z. B. um in der Gilde der Baumeister ein Schlossteil zu nehmen. Er kann denselben Arbeiter nicht nutzen, um zwei Schlossteile zu nehmen.

Ortsvorteile

Jeder Ort auf dem Spielbrett gewährt bei Aktivierung einen oder mehrere Vorteile. Der Vorteil ist abhängig von der Zahl der Arbeiter des am Zug befindlichen Spielers, die sich auf dem aktivierten Ort befinden. Generell ist der Vorteil größer, wenn mehr Arbeiter auf einem Ort stehen. Die Arbeiter anderer Spieler werden bei der Berechnung des Vorteils ignoriert.

STEINBRUCH

Wenn ein Spieler den Steinbruch aktiviert und dort 1 / 2 / 3 oder mehr eigene Arbeiter hat, erhält er 1 / 2 / 3 Marmor.

SÄGEWERK

Wenn ein Spieler das Sägewerk aktiviert und dort 1 / 2 / 3 oder mehr eigene Arbeiter hat, erhält er 1 / 2 / 3 Holz.

GOLDMINE

Wenn ein Spieler die Goldmine aktiviert und dort 1 / 2 / 3 oder mehr eigene Arbeiter hat, erhält er 0 / 1 / 2 Gold.

GILDE DER BAUMEISTER



Die Gilde der Baumeister gibt einem Spieler, der diesen Ort aktiviert, verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl. Abhängig von der Anzahl seiner Arbeiter auf der Gilde der Baumeister kann sich der Spieler für jede der folgenden Möglichkeiten in beliebiger Reihenfolge entscheiden.

- Der Spieler kann ein oder mehrere ausliegende Schlossteile nehmen. Um ein Schlossteil zu nehmen, werden die daneben abgebildeten Arbeiter benötigt. Das oberste der ausliegenden Schlossteile zu nehmen, kostet zusätzlich 1 Gold. Während dieser Aktion werden Schlossteile nicht aufgerückt und keine Schlossteile neu ausgelegt. Ein Spieler darf maximal 4 Schlossteile vor sich ausliegen haben. Nimmt sich ein Spieler ein fünftes Schlossteil, muss er sofort eines seiner Schlossteile ablegen.
- Ein Spieler kann 1 oder 3 Schlossteile aus der Auslage entfernen. Das Entfernen 1 Schlossteils erfordert 1 Arbeiter, das Entfernen von 3 Schlossteilen erfordert 2 Arbeiter. Nach dem Entfernen der Schlossteile werden die übrigen sofort aufgerückt. Es werden keine neuen Schlossteile ausgelegt, um die entfernten zu ersetzen!
- Ein Spieler kann 1 seiner erschöpften Doppelbewegungs-Marker zurück auf die aktive Seite drehen. Dafür benötigt er 1 Arbeiter. Diese Aktion kann unabhängig von der Anzahl der Arbeiter des Spielers an diesem Ort nur ein Mal pro Aktivierung der Gilde der Baumeister genutzt werden.

Nachdem alle gewünschten Aktionen der Gilde der Baumeister abgehandelt wurden, werden die Schlossteile aufgerückt und neue Schlossteile aufgedeckt, bis wieder 5 ausliegen. Ist der Stapel verdeckter Schlossteile leer, werden alle abgelegten Schlossteile gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt. Falls der so neugeformte Stapel nur noch aus 7 oder weniger Schlossteilen besteht, endet das Spiel sofort.



Beispiel: Michael zieht 1 Arbeiter auf die Gilde der Baumeister und aktiviert den Ort damit. Er hat dort nun 4 Arbeiter. Er nutzt zwei seiner Arbeiter und zahlt 1 Gold, um das oberste Schlossteil zu nehmen. Er nutzt einen seiner Arbeiter, um einen seiner erschöpften Doppelbewegungs-Marker auf die aktive Seite zurückzudrehen. (Er hat zwar noch einen weiteren erschöpften Doppelbewegungs-Marker, doch diesen darf er nicht umdrehen.) Mit seinem letzten zur Verfügung stehenden Arbeiter nimmt sich Michael das unterste ausliegende Schlossteil.

GILDE DER KUNSTHANDWERKER



Das Aktivieren der Gilde der Kunsthandwerker erlaubt einem Spieler, eine oder mehrere Dekorationen zu erwerben. Dazu muss der Spieler die neben dem Dekorationsteil angegebenen Arbeiter auf der Gilde der Kunsthandwerker nutzen und die abgebildeten Ressourcen bezahlen.

GILDE DER ALCHEMISTEN



Das Aktivieren der Gilde der Alchemisten erlaubt es einem Spieler, einen oder mehrere seiner Fortschrittsmarker auf den drei Fortschrittsleisten für die Arbeitsmethoden weiterzurücken. Ein Spieler kann verschiedene Marker beliebig oft weiterrücken, indem er für jeden Marker die Kosten bezahlt (Arbeiter an diesem Ort nutzt und Ressourcen abgibt), die dort abgebildet sind, wohin der Marker gerückt wird. Die Erklärung der Arbeitsmethoden befindet sich am Ende dieser Regel.



Beispiel: Anna zieht mit einer Doppelbewegung 2 Arbeiter auf die Gilde der Alchemisten und aktiviert den Ort damit. Sie hat dort nun 3 Arbeiter. Sie könnte einen Fortschrittsmarker auf allen drei Arbeitsmethoden um eine Position weiterrücken. Da sie jedoch kein Gold für die Erforschung von Schichtarbeit (2. Reihe) ausgeben will, beschließt sie, ihren Marker auf Abbaumethoden (1. Reihe) um zwei Positionen weiterzubewegen und ihren Marker auf Spezialisierung (3. Reihe) um eine Position zu bewegen.

ZENTRALER BAUPLATZ



Das Aktivieren des Zentralen Bauplatzes erlaubt einem Spieler ein oder mehrere Schlossteile auf eines der Felder in der Mitte des Spielbretts zu legen. Dazu muss ein Spieler:

- Für jedes Schlossteil mindestens so viele Arbeiter auf dem Zentralen Bauplatz zur Verfügung haben, wie auf dem Schlossteil, das er bauen will, angegeben sind.
- Die auf dem Schlossteil angegebenen Ressourcen und Dekorationen bezahlen. Die Ressourcen kommen zurück auf ihre jeweiligen Orte (Marmor zum Steinbruch, etc.), Dekorationen werden auf das gebaute Schlossteil gelegt und verbleiben dort für den Rest des Spiels.
- Das Schlossteil muss entweder direkt an den Rand des Zentralen Bauplatzes oder direkt neben ein bereits ausliegendes Schlossteil gelegt werden. Auf dem Schlossteil abgebildete Außen- oder Innenbereiche müssen dabei mit denen bereits ausliegender Schlossteile sowie dem Rand des Zentralen Bauplatzes übereinstimmen. Um das zu erreichen darf ein Schlossteil beliebig ausgerichtet werden. Falls es kein Feld gibt, an welches das Schlossteil gelegt werden kann, darf das Schlossteil bei dieser Aktivierung nicht gebaut werden.

Nachdem ein Spieler ein Schlossteil gebaut hat, erhält er so viele Siegpunkte, wie die Zahl auf dem Schlossteil angibt. Der Siegpunktmarker wird um die entsprechende Anzahl weiterrückt.



Beispiel: Anna zieht 1 Arbeiter auf den Zentralen Bauplatz und aktiviert den Ort damit. Sie hat dort nun 2 Arbeiter. Einige Felder, auf denen sie ihr Schlossteil bauen darf, sind hier mit ✓ markiert. An den mit ✗ markierten Stellen darf sie das Schlossteil nicht bauen.

LIEBLINGSPLATZ DES KÖNIGS



Das Aktivieren des Lieblingsplatzes des Königs erlaubt einem Spieler neue Arbeiter einzustellen und seine erschöpften Doppelbewegungs-Marker wieder auf die Aktiv-Seite zu drehen.

- Bei Aktivierung dieses Orts werden für das Einstellen eines neuen Arbeiters zwei oder drei Arbeiter benötigt. Die neu eingestellten Arbeiter stehen dem Spieler erst nach

Ende seines Zuges zur Verfügung. Der Spieler kann sie also nicht nutzen, um einen weiteren Arbeiter einzustellen. Ein Spieler kann nach Belieben den günstigeren oder den teureren Arbeiter zuerst einstellen oder beide Arbeiter während derselben Aktivierung einstellen.

- Ein Spieler kann einen Arbeiter einsetzen, um einen oder zwei seiner Doppelbewegungs-Marker wieder auf die Aktiv-Seite zu drehen. Ein einzelner Arbeiter reicht also aus, um beide Marker wieder umzudrehen.

DER KÖNIG



Jedes Mal, wenn der Lieblingsplatz des Königs aktiviert wird, oder wenn ein Arbeiter bei einer Doppelbewegung den Ort überspringt, wird die Königsfigur um 1 Feld auf dem Weg des Königs weitergerückt. Der König rückt während des Zuges eines Spielers

maximal 1 Feld vor, egal wie viele Arbeiter den Lieblingsplatz des Königs aktivieren oder überspringen. Erreicht der König das Ende des Weges des Königs endet das Spiel sofort.

Arbeitsmethoden

Auf der Gilde der Alchemisten sind drei Fortschrittsleisten für Arbeitsmethoden abgebildet, die den Spielern Vorteile verschaffen.

1. REIHE: ABBAUMETHODEN

Durch diese Arbeitsmethode erhält der Spieler zusätzliche Ressourcen.



- Jedes Mal, wenn der Spieler Holz erhält, erhält er 1 zusätzliches Holz.



- Jedes Mal, wenn der Spieler Marmor erhält, erhält er 1 zusätzliches Marmor.



- Jedes Mal, wenn der Spieler Gold erhält, erhält er 1 zusätzliches Gold. Bei der Aktivierung der Goldmine mit 1 Arbeiter erhält der Spieler nun 1 Gold.

2. REIHE: SCHICHTARBEIT

Diese Technologie ermöglicht es einem Spieler Ressourcen zu erhalten, wenn andere Mitspieler Orte aktivieren, die Ressourcen produzieren. Um diesen Vorteil zu nutzen, muss **mindestens ein eigener Arbeiter** auf dem gerade aktivierten Ort stehen. Die Zahl der erhaltenen Ressourcen ist abhängig von der Anzahl der eigenen Arbeiter auf diesem Ort und nicht von den Arbeitern des Mitspielers, der diesen aktiviert!).



- Immer wenn das Sägewerk aktiviert wird, enthält der Spieler Holz, entsprechend der Anzahl seiner Arbeiter darauf.



- Immer wenn der Steinbruch aktiviert wird, enthält der Spieler Marmor, entsprechend der Anzahl seiner Arbeiter darauf.



- Immer wenn die Goldmine aktiviert wird, enthält der Spieler Gold, entsprechend der Anzahl seiner Arbeiter darauf.

Die Vorteile von „Abbaumethoden“ und „Schichtarbeit“ addieren sich. Hat der Spieler in beiden Arbeitsmethoden mindestens Stufe 1 erreicht, erhält er z. B. ein Holz mehr, wenn ein anderer Mitspieler das Sägewerk aktiviert.

Beispiel: Marc zieht 1 Arbeiter auf das Sägewerk und aktiviert den Ort damit. Er hat dort nun 3 Arbeiter und erhält 3 Holz. Anna hat einen Fortschrittsmarker auf der zweiten Position der Abbaumethoden und den bei Schichtarbeit ebenfalls auf der zweiten Position. Da sie zwei ihrer Arbeiter auf dem aktivierten Sägewerk hat, erhält sie nun ebenfalls drei Holz. Michael hat seinen Fortschrittsmarker ebenfalls auf der zweiten Position bei Schichtarbeit, erhält jedoch kein Holz, da er keinen Arbeiter auf dem Sägewerk hat.

SPEZIALISIERUNG

Diese Arbeitsmethode erlaubt es dem Spieler die Gilde der Baumeister, die Gilde der Kunsthandwerker und den Zentralen Bauplatz zu nutzen, wenn diese von anderen Spielern aktiviert werden. Um diesen Vorteil zu nutzen, muss **mindestens ein eigener Arbeiter** auf dem gerade aktivierten Ort stehen. Der Spieler, der einen Ort durch diese Arbeitsmethode nutzt, darf dies erst tun nachdem der Spieler, der gerade am Zug ist, seinen Zug vollständig abgehandelt hat. Falls mehrere Spieler einen Ort nutzen dürfen, geschieht dies im Uhrzeigersinn nach dem Spieler, der gerade am Zug ist. Die zur Verfügung stehenden Aktionsmöglichkeiten hängen von der Anzahl der eigenen Arbeiter auf diesem Ort ab und nicht von den Arbeitern des Mitspielers, der diesen Ort aktiviert.



- Immer wenn ein Spieler die Gilde der Alchemisten aktiviert, darf der Spieler den Ort ebenfalls nutzen.



- Immer wenn ein Spieler die Gilde der Kunsthandwerker aktiviert, darf der Spieler den Ort ebenfalls nutzen.



- Immer wenn ein Spieler den Zentralen Bauplatz aktiviert, darf der Spieler den Ort ebenfalls nutzen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Alle Felder des Zentralen Bauplatzes sind bebaut.
- Der König erreicht das letzte Feld auf dem Weg des Königs.
- Der Stapel der Schlossteile ist leer und es gibt 7 oder weniger Schlossteile im Ablagestapel, um einen neuen Stapel daraus zu bilden.

In jedem dieser Fälle endet das Spiel sofort. Auch wenn der Spieler, der das Spielende auslöst, noch weitere Aktionen durchführen oder einen Ort aktivieren könnte, darf er dies nicht mehr tun.

Punktwertung

Bei Spielende erhalten die Spieler zu ihrem Punktestand noch folgende Siegpunkte hinzu:

- 3 Marmor, 3 Holz und 2 Gold im Besitz eines Spielers, sind jeweils 1 Siegpunkt wert.
- Jedes Schlossteil, das noch vor dem Spieler liegt, ist 1 Siegpunkt wert.
- Jede Dekoration, die vor dem Spieler liegt, ist 3 Siegpunkte wert.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands teilen sich alle am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

Credits

Ein Spiel von	NSKN Games
Autor	Andrei Novac
Illustrationen	Odysseas Stamoglu, Agnieszka Kopera
Coverillustration	Loïc Muzy
Spielentwicklung	Agnieszka Kopera, Błażej Kubacki
Englische Spielregel	Andrei Novac, Błażej Kubacki
Besonderer Dank	Daniele Tascini

Mitarbeiter der deutschen Ausgabe

Übersetzung und Grafische Bearbeitung	Sabine Machaczek
Unter Mitarbeit von	Heiko Eller, Marcus Lange, Ulrich Bauer, Alban Ulrich
Produktionsmanagement	Heiko Eller

Weitere Informationen über *Versailles* gibt es auf:

WWW.HEIDELBAER.DE
oder
WWW.NSKN.NET

NSKN
GAMES

Heidelberger
Spieleverlag
www.heidelbaer.de

