

EN

FR

DE

P R O J E C T

R U L E B O O K

PROJECT L RULEBOOK

Build an engine, upgrade pieces, perfect your strategy.

COMPONENTS

- 32 white puzzles
- 20 black puzzles
- 90 pieces (10x each of the 9 shapes)
- 4 player mats

GAMEPLAY OVERVIEW

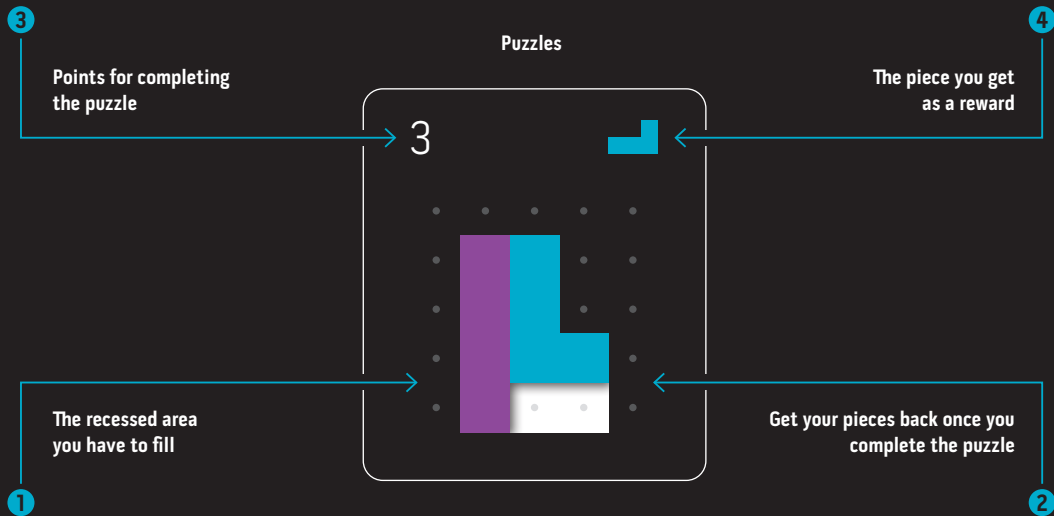
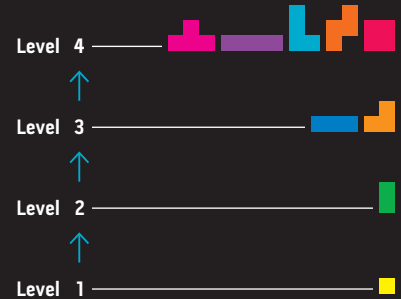
In Project L, you complete puzzles with your pieces to earn as many points as you can and win the game.

Pieces

Each player starts with just two pieces. During the game, you build your supply of pieces so you can complete increasingly difficult puzzles and earn plenty of points.

Puzzles

A puzzle is completed when you fill its recessed area with your pieces **1**. After that, take all your pieces back **2**, place the puzzle aside, and reap the rewards: points **3** and a new piece **4**.



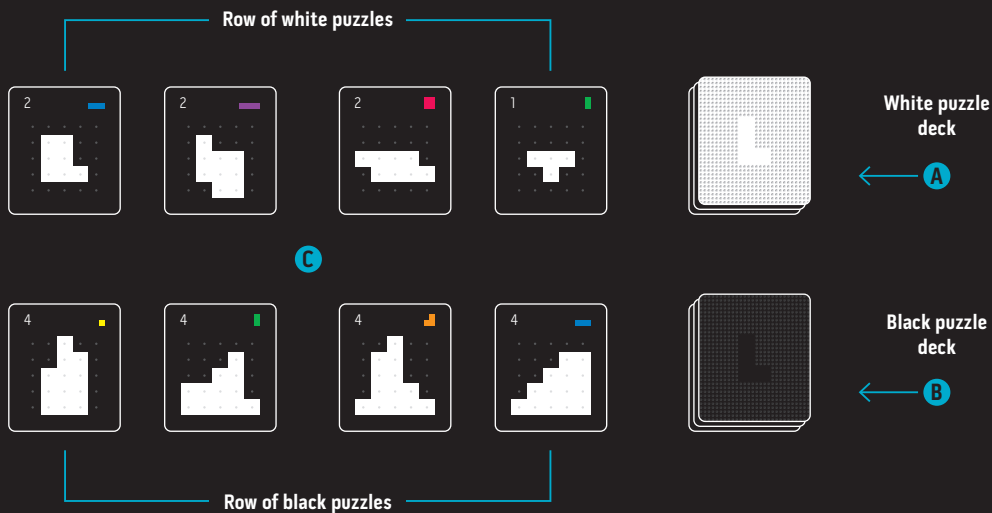
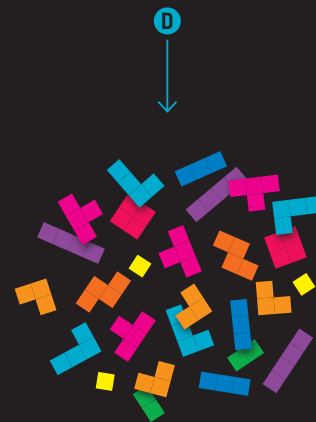
SETUP

- Take all the white puzzles and create a white puzzle deck **A**. Then create a black puzzle deck according to the table below **B**:

Number of players	2	3	4
Black puzzles	12	14	16

- Put both decks in the middle of the table face down and place four puzzles from each deck face up in a row next to it **C**.
- Create a reserve of pieces in reach of all players **D**.
- Give every player a level-1 piece and a level-2 piece to start with.
- Everyone picks a player mat at random. One of the player mats has a first player marker on it.

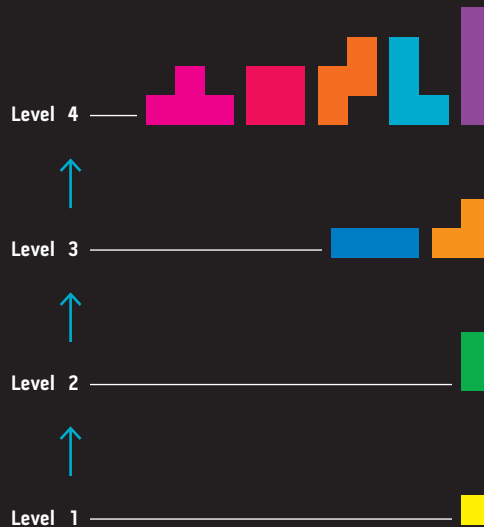
Reserve of pieces



GAMEPLAY

Starting with the first player, players take turns in a clockwise order. On your turn, you can do three actions (you can repeat actions until you do a total of three):

- **Take a puzzle** from one of the rows and place it in front of you. Then replace the puzzle you took from the row with another one from the corresponding puzzle deck. You can have a maximum of 4 unfinished puzzles in front of you at the same time.
- **Take a level-1 piece** from the reserve and place it into your supply.
- **Upgrade a piece** in your supply 1 level up (return the original piece to the reserve and take another piece that is 1 level higher).
 - If there are no pieces in the reserve that are 1 level higher (no matter what shape), skip to the next available level.
 - Instead of upgrading to a higher level piece, you may exchange your piece for one that is the same level (a different shape) or lower.
- **Place a piece on one of your puzzles.** You can flip or rotate the piece so it fits into the recessed area and doesn't overlap with other pieces. You cannot move or take back a piece from a puzzle until you complete that puzzle (see Completing Puzzles).
- **Master Action** (once per turn) – Place up to one piece on each puzzle in front of you. All pieces you wish to place must be in your supply at the start of this action.



COMPLETING PUZZLES

A puzzle is completed once its recessed area is filled with pieces. After you finish the action that let you complete a puzzle:

- Take all the pieces from the puzzle back into your supply (you can use them again);
- Place the puzzle face up, apart from your unfinished puzzles, to create a victory point pile showing how many points you have earned.
- Get the reward on the puzzle (a new piece from the reserve into your supply).

GAME END

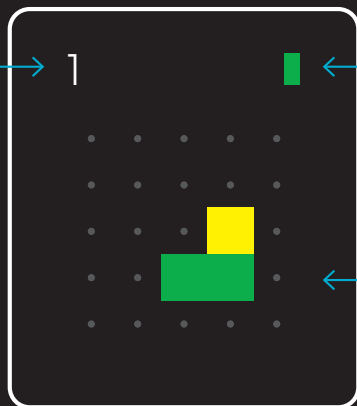
The endgame triggers once the black puzzle deck runs out (there will still be four black puzzles available in the row when this happens). Finish the current round so that everyone has played the same number of turns. After that, play one final round.

FINISHING TOUCHES

After the final round ends, all players may perform Finishing Touches on the puzzles in front of them that they didn't complete during the game:

- Place any number of pieces from your supply on the puzzles in front of you. For each piece you place this way, deduct 1 point from your final score;
- When you are done with all your Finishing Touches, put the puzzles you have completed on your victory point pile (but do not collect any additional rewards).

Points for completing the puzzle



The piece you get as a reward

Get your pieces back once you complete the puzzle

FINAL SCORING

Count the points on all the puzzles in your victory point pile and deduct points for any Finishing Touches you made. The player with the most points wins the game.

- In case of a tie, the player who has completed more puzzles wins.
- If there is still a tie, the player with more pieces wins.
- If there is still a tie, all tied players share the victory. You all are awesome!

GAMEPLAY VARIANTS

There are more ways to play Project L – try the gameplay variants that are either in this box or online at:



www.boardcubator.com/resources

SOLO VARIANT

Do you have what it takes to challenge the artificial mastermind?

SETUP

- Create a puzzle deck **A** — select 15 random white puzzles and 10 random black puzzles. Place the white puzzles on top of the black puzzles (all face down).
- Place 9 puzzles from the top of the puzzle deck face up and arrange them in a 3x3 grid **B**. You and your opponent will take puzzles from this area.
- Create a reserve of all the pieces.
- Take four level-1 pieces from the reserve and place one above the 1st and 3rd columns and two above the 2nd column of the puzzle grid **C**. The pieces represent locks on the columns, preventing the opponent from taking puzzles out of them.
- Place 6, 3, or 0 level-1 pieces in the opponent's supply **D** for standard, challenging, or unbeatable difficulty.
- Take a level-1 piece and a level-2 piece to start with.

GAMEPLAY — YOUR TURN

Play your turn in the same way as in the standard game with one exception — anytime you take a puzzle from any of the columns of the puzzle grid, return one piece from above the corresponding column into the opponent's supply. Skip this step if there are no pieces above that column.

GAMEPLAY — THE OPPONENT'S TURN

- **The opponent always takes one puzzle during their turn and places it in their victory point pile **E**** as if they have completed it.
- They can't take puzzles from the locked columns (those with at least one piece above them).
- They always take the puzzle with the most points on it. If there are more puzzles tied for the highest amount of points, the opponent takes the first one according to the picture on the right. **F**

After the opponent takes a puzzle:

- Move pieces above the column the opponent took the puzzle from:
 - All pieces in the opponent's supply; **G**
 - One piece from above the other columns in the puzzle grid (if you can). **H**
- Replace the puzzle the opponent took with a new one from the puzzle deck.

If the opponent can't take a puzzle because all three columns are locked, remove one piece from above each of the three columns and return it into the reserve (not in the opponent's supply).

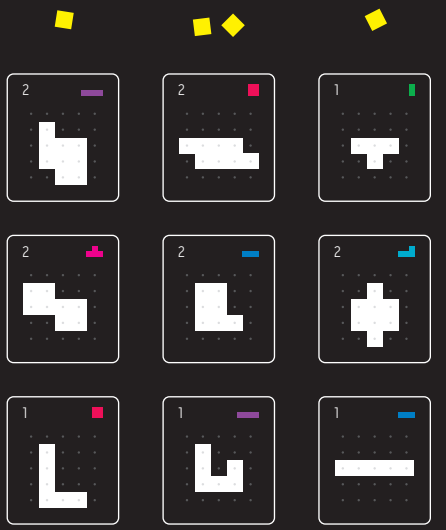
Then it's your turn again.

GAME END

The endgame triggers once the puzzle deck runs out. The game continues until you play one more complete three-action turn followed by the opponent's turn. After that, you may do Finishing Touches.

FINAL SCORING

You and the opponent count the points in the victory point piles. Don't forget to deduct points for Finishing Touches. Unlike in the standard game, also deduct points for puzzles that remain unfinished in front of you (deduct their total point reward)! In case of a tie, the opponent wins.



B

Puzzle grid

C Locks above the columns

D

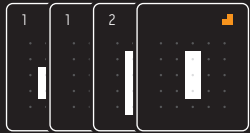
The opponent's supply

D



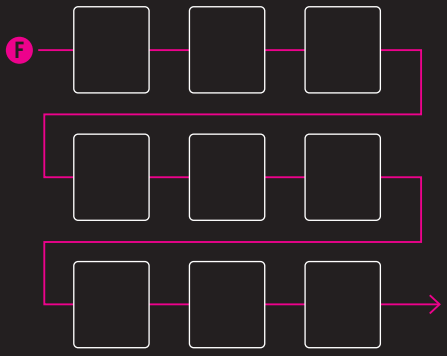
A

Puzzle deck

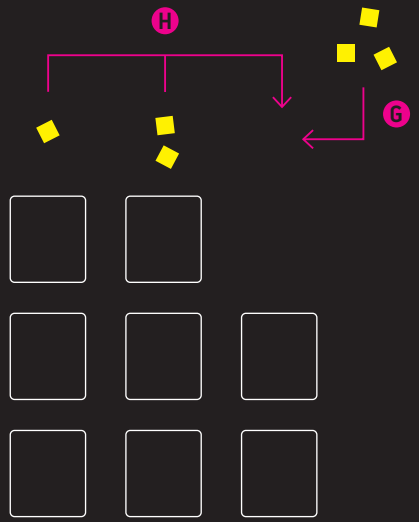


E

The opponent's victory point pile



F



H

G



CREDITS

Developed by Boardcubator.


Published by Asmodee Group.

(c)2020 Boardcubator s.r.o. All rights reserved.

Game Concept: Adam Španěl

Game Design: Jan Soukal, Michal Mikeš, Adam Španěl

Art Direction: Marek Loskot



P R O J E C T

L I V R E T D E R È G L E S

PROJECT L LIVRET DE RÈGLES

Construisez des formes, améliorez des pièces, perfectionnez votre stratégie.

MATÉRIEL

- 32 puzzles blancs
- 20 puzzles noirs
- 90 pièces (10 de chacune des 9 formes)
- 4 aides de jeu

PRÉSENTATION DU JEU

Dans Project L, vous devez placer vos pièces afin de terminer des puzzles qui vous rapporteront des points de victoire. Le vainqueur sera le joueur qui a obtenu le plus de points à la fin de la partie.

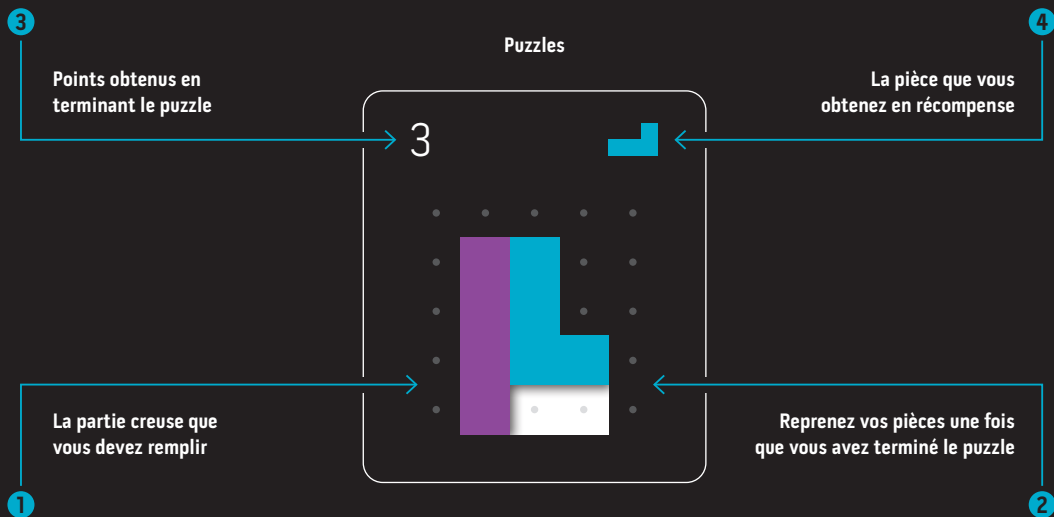
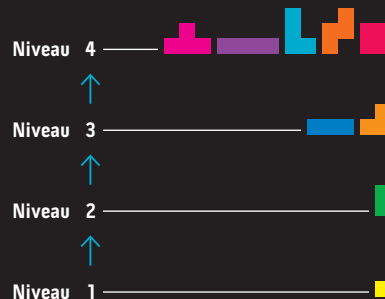
Pièces

Chaque joueur commence la partie avec seulement deux pièces.

Au cours de la partie, vous vous constituerez une réserve de pièces qui vous permettra de terminer des puzzles de plus en plus difficiles et de marquer toujours plus de points.

Puzzles

Vous terminez un puzzle quand sa partie creuse est entièrement recouverte par vos pièces **1**. Vous récupérez alors toutes les pièces qui sont dessus **2**, vous mettez le puzzle de côté et vous obtenez vos récompenses : des points de victoire **3** ainsi qu'une nouvelle pièce **4**.



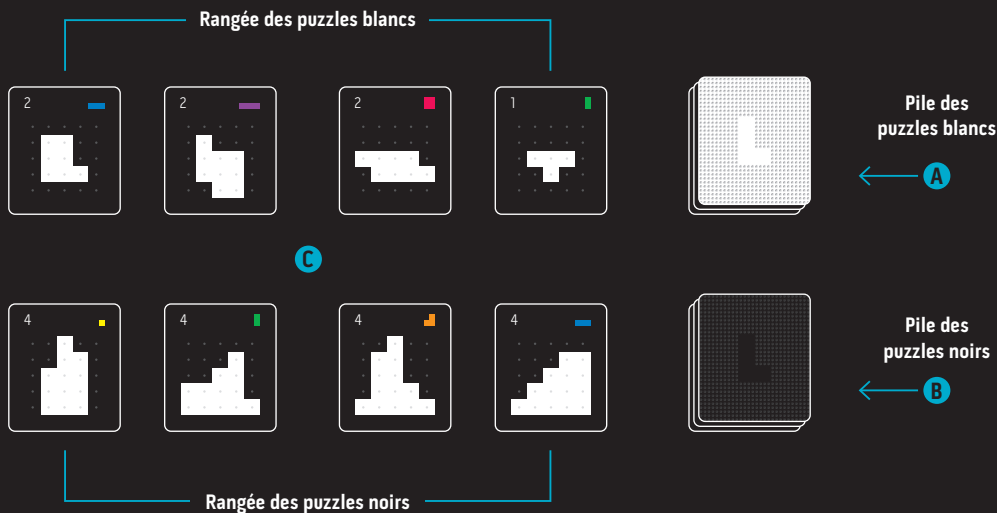
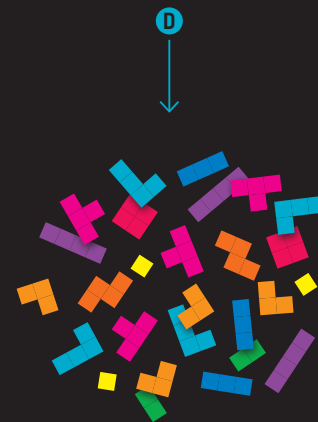
MISE EN PLACE

- Prenez tous les puzzles blancs et empilez-les **A**. Puis prenez un nombre de puzzles noirs déterminé par le tableau ci-dessous et empilez-les **B** :

Nombre de joueurs	2	3	4
Puzzles noirs	12	14	16

- Placez ces deux piles au centre de la table, face cachée. Puis prenez quatre puzzles de chaque pile et alignez-les, face visible, à côté de la pile correspondante **C**.
- Constituez un stock de pièces à portée de main de tous les joueurs **D**.
- Donnez à chaque joueur une pièce de niveau 1 et une pièce de niveau 2. Ce sont vos pièces de départ.
- Chaque joueur prend une aide de jeu au hasard. L'une des aides de jeu comporte la mention « premier joueur ».

Stock de pieces



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, jusqu'à ce que la pile de puzzles noirs soit vide. Lorsque c'est à votre tour de jouer, vous pouvez effectuer trois actions (vous avez le droit d'effectuer plusieurs fois la même action) parmi les suivantes :

- **Prendre un puzzle** d'une des rangées et le placer devant vous. Ensuite, prenez un puzzle de la pile correspondante, retournez-le face visible et placez-le dans la rangée afin de la compléter. Vous avez le droit d'avoir jusqu'à 4 puzzles inachevés devant vous.
- **Prendre une pièce de niveau 1** dans le stock de pièces et la placer dans votre réserve.

- **Améliorer une pièce** de votre réserve en une pièce d'un niveau supérieur (remettez dans le stock la pièce que vous souhaitez améliorer et prenez une pièce qui est de 1 niveau plus élevé).

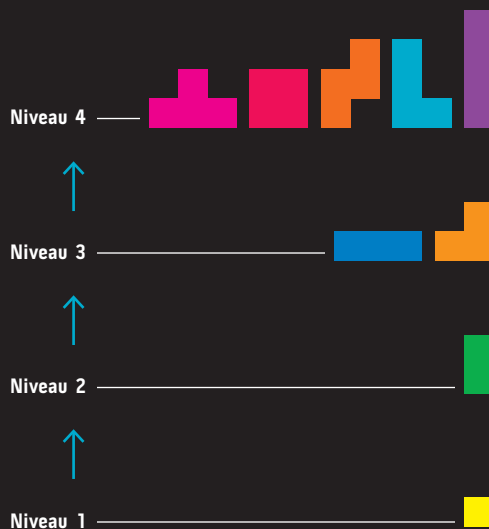
- Si dans le stock, il n'y a plus de pièce du niveau immédiatement supérieur (quelle que soit la forme de la pièce), prenez-en une du prochain niveau disponible.

- Au lieu d'améliorer une pièce en une pièce d'un niveau supérieur, vous pouvez échanger une de vos pièces contre une pièce du même niveau (avec une forme différente) ou de niveau inférieur.

- **Placer une pièce sur l'un de vos puzzles.**

Vous avez le droit de la retourner et de la faire pivoter comme vous le souhaitez, de manière à ce qu'elle s'emboîte dans la partie creuse sans chevaucher une autre pièce. Vous ne pouvez ni déplacer ni reprendre une pièce placée sur un puzzle tant que vous n'avez pas terminé ce puzzle (voir Terminer un puzzle, page suivante).

- **Réaliser un Coup de Maître** (une fois par tour). Vous pouvez placer une pièce sur **chacun** de vos puzzles. Toutes les pièces que vous souhaitez placer doivent se trouver dans votre réserve au début de cette action. *(Vous n'êtes pas obligé de placer une pièce sur tous les puzzles, vous pouvez décider de ne rien placer sur certains puzzles.)*



TERMINER UN PUZZLE

Un puzzle est terminé quand sa partie creuse est entièrement recouverte de pièces. Après avoir fini l'action qui vous a permis de terminer le puzzle :

- Remettez dans votre réserve toutes les pièces qui sont sur le puzzle (vous pouvez à nouveau les utiliser).
- Placez le puzzle, face visible, à l'écart de vos puzzles inachevés de manière à constituer une pile de points de victoire montrant le nombre de points que vous avez marqués.
- Prenez la récompense associée au puzzle (une nouvelle pièce du stock intègre votre réserve).

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie survient quand la pile de puzzles noirs est vide (il y aura encore quatre puzzles noirs dans la rangée quand cela se produira). Terminez le tour de table afin que tous les joueurs aient effectué le même nombre de tours. Puis chaque joueur effectue un dernier tour.

AJUSTEMENTS FINAUX

Une fois que tous les joueurs ont joué leur dernier tour, ils peuvent effectuer quelques ajustements sur leurs puzzles inachevés. Chaque joueur a le droit de :

- Placer n'importe quel nombre de pièces de sa réserve sur ses puzzles inachevés. Pour chaque pièce ainsi placée, il soustrait 1 point de son score final.
- Une fois tous ses ajustements effectués, il place les puzzles ainsi terminés dans sa pile de victoire (mais il ne prend pas de nouvelles pièces du stock en récompense !).

SCORE FINAL

Faites la somme des points de tous les puzzles de votre pile de victoire et soustrayez les points de vos ajustements finaux. Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la partie.

- En cas d'égalité, le joueur qui a terminé le plus de puzzles remporte la partie.
- S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus de pièces remporte la partie.
- Si l'égalité persiste, tous les joueurs concernés se partagent la victoire. Vous êtes tous des champions !

VARIANTE

Il existe d'autres manières de jouer à Project L. Essayez la variante solo de cette boîte ou découvrez-en d'autres sur : www.boardcubator.com/resources



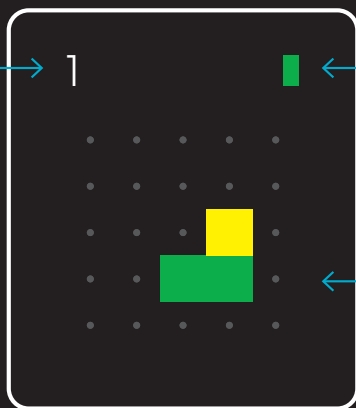
Points obtenus en terminant le puzzle

1

La pièce que vous obtenez en récompense



Reprenez vos pièces une fois que vous avez terminé le puzzle



VARIANTE SOLO

Serez-vous capable de faire face à ce redoutable adversaire automatisé ?

MISE EN PLACE

- Constituez une pile de puzzles **A** en prenant aléatoirement 15 puzzles blancs et 10 puzzles noirs. Placez les 15 puzzles blancs au-dessus des puzzles noirs. Posez la pile face cachée sur la table.
- Prenez les 9 puzzles du dessus de la pile et placez-les, face visible, de manière à former une grille de 3x3 **B**. Votre adversaire et vous prendrez des puzzles de cette zone.
- Constituez un stock avec toutes les pièces.
- Prenez quatre pièces de niveau 1 dans le stock et placez-en une au-dessus de la 1^{ère} colonne, une au-dessus de la 3^e colonne et deux au-dessus de la 2^e colonne de la grille de puzzles **C**. Ces pièces représentent des verrous posés sur ces colonnes qui empêchent l'adversaire d'y prendre des puzzles.
- Placez 6, 3 ou 0 pièces de niveau 1 dans la réserve de l'adversaire **D** en fonction de la difficulté souhaitée (standard, difficile ou impossible).
- Prenez une pièce de niveau 1 et une pièce de niveau 2 pour débiter la partie.

DÉROULEMENT – VOTRE TOUR

Vous jouez votre tour de la même manière que lors d'une partie classique à une exception près : chaque fois que vous prenez un puzzle dans l'une des colonnes de la grille de puzzles, renvoyez une pièce du dessus de cette colonne dans la réserve de l'adversaire. Ignorez cette étape s'il n'y a pas de pièce au-dessus de la colonne en question.

DÉROULEMENT – LE TOUR DE L'ADVERSAIRE

- **L'adversaire prend toujours un puzzle lors de son tour et le place dans sa pile de victoire **E**** comme s'il l'avait terminé.
- Il ne peut pas prendre de puzzle dans les colonnes verrouillées (celles avec au moins une pièce au-dessus d'elles)
- Il prend toujours le puzzle qui rapporte le plus de points. S'il y a plusieurs puzzles ayant la même valeur de points la plus élevée, il prend le premier selon l'ordre indiqué sur le schéma de la page de droite. **F**

Après que l'adversaire a pris un puzzle :

- Placez des pièces au-dessus de la colonne dans laquelle l'adversaire a pris le puzzle, de la manière suivante :
 - Prenez toutes les pièces de la réserve de l'adversaire et placez-les au-dessus de la colonne ; **G**

- Déplacez au-dessus de cette colonne une pièce du dessus de chacune des deux autres colonnes de la grille (si possible). **H**
- Remplacez le puzzle pris par l'adversaire par un nouveau puzzle de la pile de puzzles.

Si l'adversaire ne peut pas prendre de puzzle parce que toutes les colonnes sont verrouillées, retirez une pièce du dessus de chaque colonne et remettez-les dans le stock (pas dans la réserve de l'adversaire).

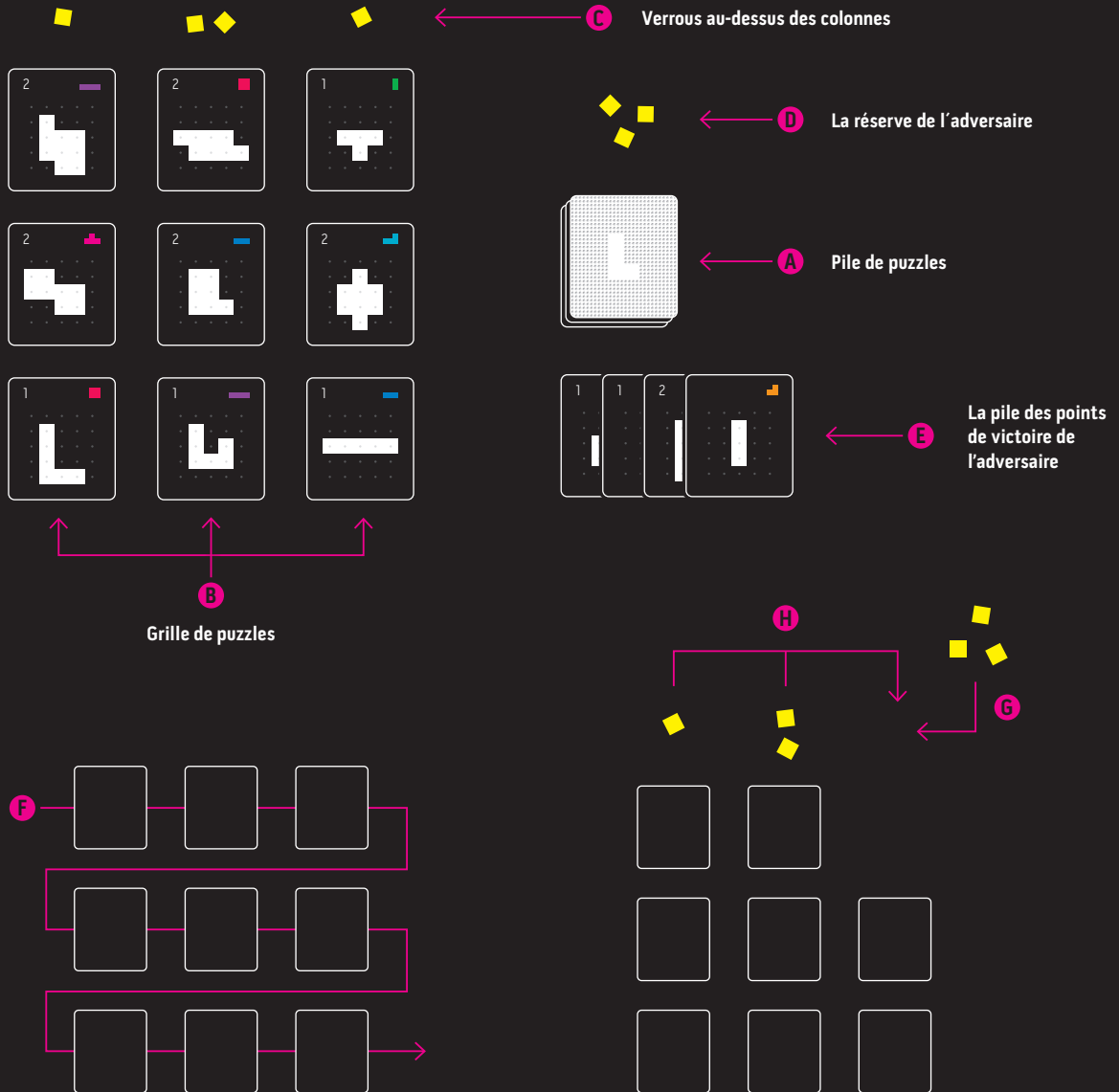
C'est de nouveau votre tour.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie survient quand la pile de puzzles est vide. La partie se poursuit alors jusqu'à ce que vous ayez joué un tour supplémentaire de trois actions suivi d'un tour de l'adversaire. Après cela, vous pouvez effectuer des ajustements finaux.

SCORE FINAL

Vous et l'adversaire comptez les points dans les piles de victoire. N'oubliez pas de soustraire les points des ajustements finaux. Contrairement à une partie classique, déduisez également de votre score les points de victoire indiqués sur vos puzzles inachevés ! En cas d'égalité, c'est l'adversaire qui remporte la partie.





CRÉDITS

Développé par Boardcubator.

Publié par Asmodee Group.

Adaptation française par Edge Entertainment.


©2020 Boardcubator s.r.o. tous droits réservés.

Concept du jeu : Adam Španěl

Conception du jeu : Jan Soukal, Michal Mikeš et Adam Španěl.

Direction artistique : Marek Loskot

Traduction / relecture : Jérémy Fouques, Dadajef



P R O J E C T

S P I E L A N L E I T U N G

PROJECT L – SPIELANLEITUNG

Entwickelt ein funktionierendes System, verbessert Steine, optimiert eure Strategie.

SPIELMATERIAL

- 32 weiße Puzzles
- 20 schwarze Puzzles
- 90 Steine
(je 10 in 9 verschiedenen Formen)
- 4 Spielerbögen
(1 mit dem Hinweis „Startspieler“)

SPIELZIEL

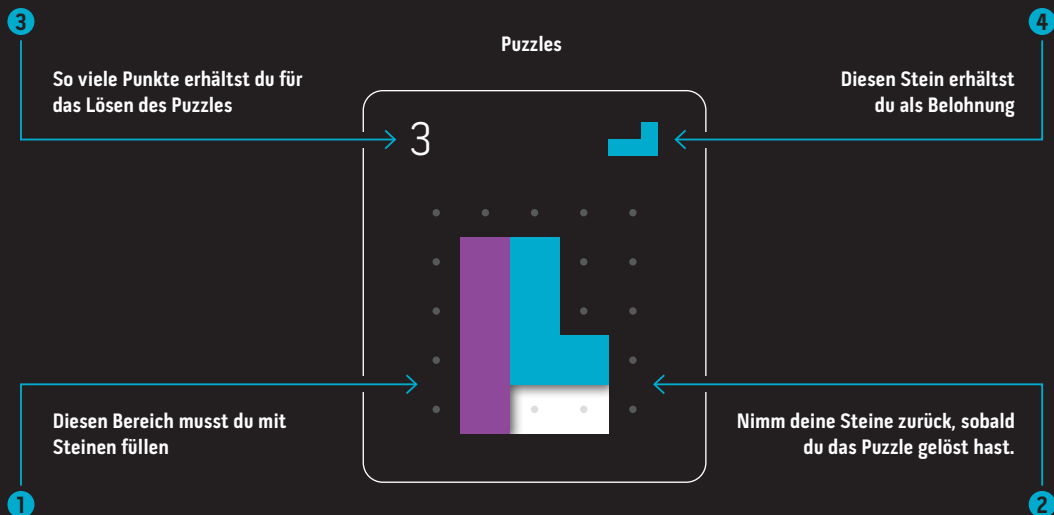
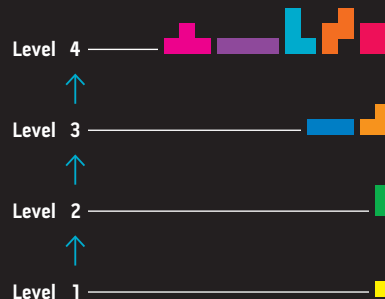
In Project L löst ihr mit verschiedenen Steinen Puzzles, die im Verlauf des Spiels immer komplexer werden und immer mehr Punkte geben. Wer dann am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Die Steine

Zu Spielbeginn hat jeder von euch lediglich 2 Steine zur Verfügung. Im weiteren Verlauf vergrößert sich der eigene Vorrat an Steinen, sodass ihr die Möglichkeit habt, immer schwierigere Puzzles zu lösen und viele Punkte zu sammeln.

Die Puzzles

Du löst ein Puzzle, indem du die Vertiefung mit deinen Steinen füllst **1**. Anschließend nimmst du deine Steine zurück **2**, legst das Puzzle zur Seite und erhältst die Belohnungen: Punkte **3** und einen neuen Stein **4**.



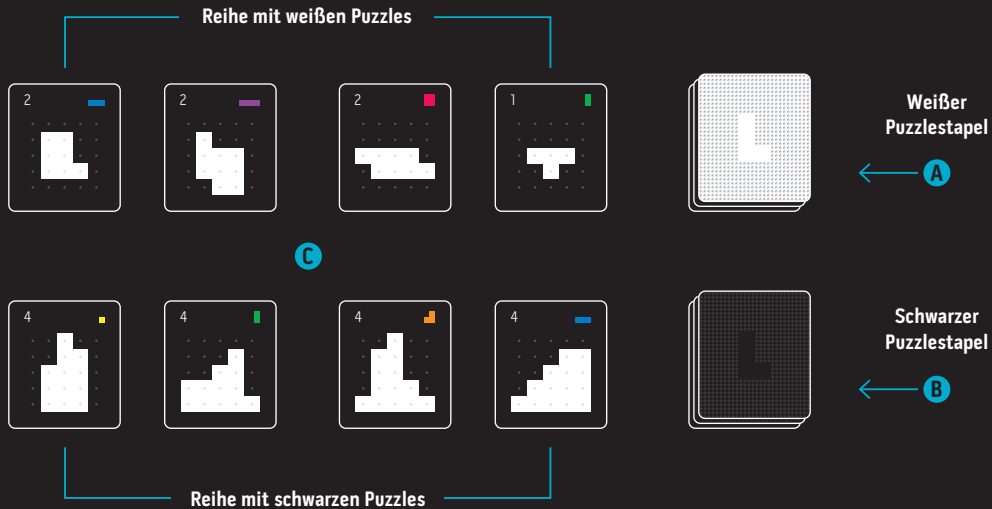
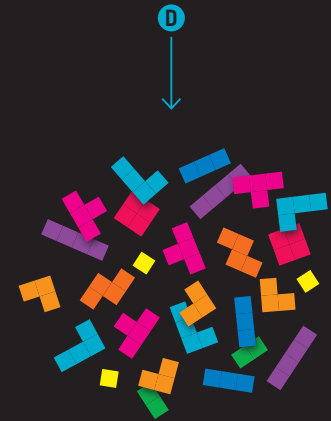
SPIELAUFBAU

- Mischt alle weißen Puzzles zum weißen Puzzlestapel zusammen **A**.
- Mischt anschließend die in der Tabelle angegebene Anzahl schwarzer Puzzles zum schwarzen Puzzlestapel zusammen **B**:

Spielerzahl	2	3	4
Schwarze Puzzles	12	14	16

- Legt beide Stapel verdeckt in die Tischmitte. Deckt anschließend vier Puzzles von jedem Stapel nebeneinander auf **C**.
- Bildet aus allen Steinen einen allgemeinen Vorrat **D**.
- Gibt jedem einen Level-1-Stein und einen Level-2-Stein.
- Zuletzt nimmt sich jeder einen zufälligen Spielerbogen, von denen einer der Startspielerbogen sein muss.

Allgemeiner Vorrat



SPIELBLAUF

Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn führt jeder seinen Spielzug aus. In deinem Zug darfst du bis zu drei Aktionen ausführen (auch mehrfach die gleiche Aktion):

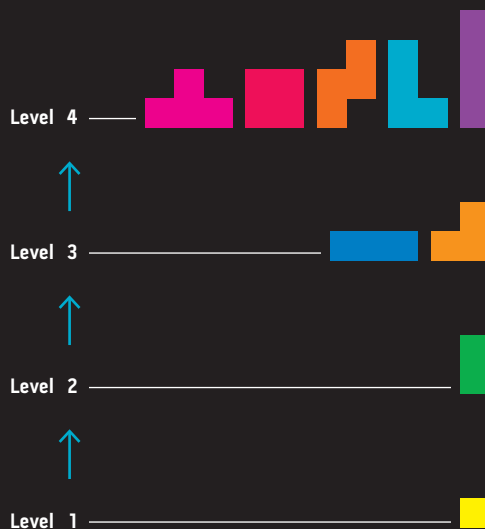
- **Nimm ein Puzzle** aus einer Reihe und lege es vor dir ab. Anschließend ersetzt du das genommene Puzzle, indem du ein neues Puzzle vom entsprechenden Puzzlestapel aufdeckst. Du darfst maximal vier ungelöste Puzzles vor dir liegen haben.
- **Nimm einen Level-1-Stein** aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn in deinen Vorrat.

- **Werte einen Stein aus deinem Vorrat um 1 Level auf** (lege den ursprünglichen Stein in den allgemeinen Vorrat zurück und nimm dir einen Stein, der 1 Level höher ist).

- Falls sich keine Steine mehr im allgemeinen Vorrat befinden, die 1 Level höher sind, nimm dir einen Stein des nächsthöheren Levels.
- Anstatt einen Stein um 1 Level aufzuwerten, darfst du deinen Stein auch gegen einen Stein austauschen, der das gleiche Level (eine andere Form) oder ein niedrigeres Level hat.

- **Setze einen Stein in eines deiner Puzzles ein.** Du darfst den Stein wenden und drehen, damit er in die Vertiefung passt und sich nicht mit anderen Steinen überschneidet. Einmal eingesetzte Steine darfst du nicht zurücknehmen oder verschieben, bis du das Puzzle gelöst hast (siehe „Puzzle lösen“ auf der rechten Seite).

- **Meisteraktion** (nur ein Mal pro Zug) – Setze einen Stein in jedes ungelöste Puzzle von dir ein. Alle so eingesetzten Steine müssen sich zu Beginn dieser Aktion in deinem Vorrat befinden.



SOLOVARIANTE

Hast du den Mut, es mit dem unschlagbaren Meisterpuzzler aufzunehmen?

In der Solovariante trittst du gegen den Meisterpuzzler an. Du verwaltest sein Spielmaterial und führst die Züge für ihn durch.

SPIELAUFBAU

- Bilde einen Puzzlestapel **A**: Mische dazu 15 weiße und 10 schwarze Puzzles getrennt voneinander. Lege dann die weißen auf die schwarzen Puzzles (alle verdeckt).
- Ziehe neun Puzzles vom Puzzlestapel und lege sie offen in ein 3x3-Raster **B**. Du und der Meisterpuzzler nehmen sich Puzzles aus diesem Bereich.
- Bilde mit allen Steinen einen allgemeinen Vorrat.
- Nimm vier Level-1-Steine aus dem allgemeinen Vorrat und lege jeweils einen über die erste und dritte Spalte und zwei über die zweite Spalte des Puzzle-Rasters **C**. Die Steine dienen als Blockade und hindern den Meisterpuzzler daran, Puzzles aus den entsprechenden Spalten zu nehmen.
- Lege sechs (normal), drei (herausfordernd) oder null (unmöglich) Level-1-Steine in den Gegnervorrat **D**.
- Nimm einen Level-1-Stein und einen Level-2-Stein und das Spiel beginnt.

SPIELABLAUF – DEIN ZUG

Dein Zug ist genau so wie im Spiel mit mehreren Spielern, mit einer Ausnahme – jedes Mal, wenn du ein Puzzle aus einer der Spalten nimmst, lege einen Stein, der

über dieser Spalte liegt, in den Gegnervorrat. Überspringe diesen Schritt, falls sich keine Steine über dieser Spalte befinden.

SPIELABLAUF – ZUG DES MEISTERPUZZLERS

- **In seinem Zug nimmt sich der Meisterpuzzler immer ein Puzzle und legt es direkt auf seinen Siegpunktstapel **E****, als ob er es gelöst hätte.
- Er kann keine Puzzles von den blockierten Spalten nehmen (solche, über denen mindestens ein Stein liegt).
- Er nimmt sich immer das Puzzle, das die meisten Punkte gibt. Falls es mehrere Puzzles mit den meisten Punkten gibt, wählt der Meisterpuzzler anhand der Abbildung auf der rechten Seite **F**.

Nachdem der Meisterpuzzler ein Puzzle genommen hat:

- Lege die folgenden Steine über die Spalte, aus der das Puzzle genommen wurde:
 - Alle Steine aus dem Vorrat des Meisterpuzzlers **G**.
 - Jeweils einen Stein von den anderen beiden Spalten des Puzzle-Rasters (falls möglich) **H**.
- Ersetze das vom Meisterpuzzler genommene Puzzle durch ein neues vom Puzzlestapel.

Falls dein Gegner kein Puzzle wählen kann, weil alle Spalten blockiert sind, entferne jeweils einen Stein von allen drei Spalten und lege sie in den allgemeinen Vorrat (nicht den Gegnervorrat).

Anschließend bist du wieder am Zug.

SPIELLENDE

Das Spielende wird eingeläutet, sobald der Puzzlestapel leer ist. Das Spiel geht noch so lange weiter, bis du und der Meisterpuzzler einen weiteren Zug abgeschlossen habt. Anschließend darfst du wie im Spiel mit mehreren Personen einen letzten Feinschliff ausführen.

ABSCHLUSSWERTUNG

Du zählst jeweils deine Siegpunkte und die Siegpunkte des Meisterpuzzlers in euren Siegpunktstapeln. Vergiss nicht, Punkte für gesetzte Steine während deines letzten Feinschliffs abzuziehen. Anders als im Spiel mit mehreren Personen ziehst du auch Punkte für deine nicht gelösten Puzzles ab (ziehe die gesamte Siegpunktzahl ab)! Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Meisterpuzzler.



Puzzle-Raster

B

C Blockaden über den Spalten



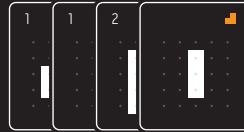
D

Vorrat des Meisterpuzzlers



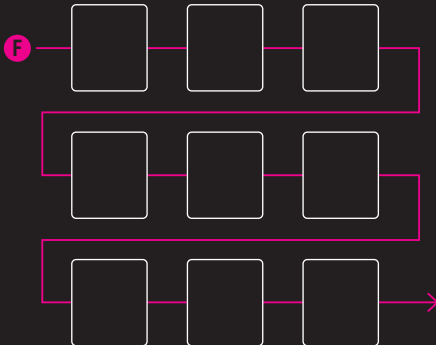
A

Puzzlestapel

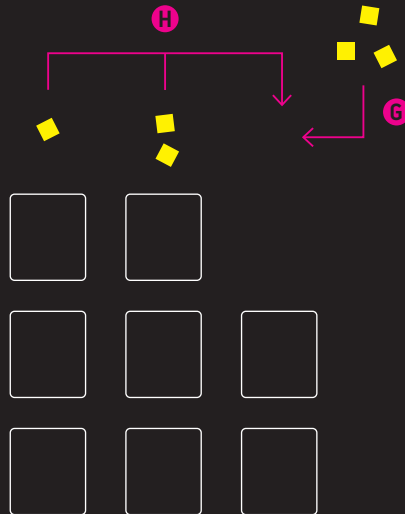


E

Siegpunktstapel des Meisterpuzzlers



F



H

G



CREDITS

Entwickelt von Boardcubator.

Vertrieb durch die Asmodee Group.

© 2020 Boardcubator s.r.o. Alle Rechte vorbehalten.

Nach einer Idee von: Adam Španěl

Autoren: Jan Soukal, Michal Mikeš, Adam Španěl

Künstlerische Gestaltung: Marek Loskot

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Steffen Trzensky

Redaktion: Christian Kox & Steffen Trzensky

Lektorat: Veronika Stallmann

Layout: Vanessa Löhr