

LUMINOS



Luminos ist ein himmlisches Legespiel von Kirsten Hiese für 2-4 Personen ab 8 Jahren.

Du willst sofort loslegen? Schau dir einfach die Anleitung in unserem Gameplay-Video an.

GAMEPLAY
VIDEO



SPIELIDEE

Lege dein eigenes Himmelszelt und Sorge dafür, dass Sonnen, Monde und Sterne günstig für dich stehen. In jeder Runde erhältst du ein Plättchen, das du in deine Auslage legst. Sobald du ein Quadrat aus 4 Plättchen gelegt hast, wertest du diese Konstellation. Hierbei bringt jedoch immer nur das Symbol Punkte ein, das am seltensten vertreten ist.

Da gilt es, einen guten Überblick zu behalten und die Wertungen möglichst gleichmäßig zu verteilen, denn am Ende bekommst du nur Punkte für vollständige Zeilen aus gewerteten Sonnen, Monden und Sternen.

SPIELVORBEREITUNG

Löst vor eurem allerersten Spiel alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln und steckt das Fernrohr zusammen.

1. Nehmt euch jeweils ein beliebiges Startplättchen und legt es vor euch aus, sodass ihr drumherum noch genug Platz zum Anlegen neuer Plättchen habt.
2. Nehmt euch jeweils ein Set aus 3 Extramarkern (1x Sonne, 1x Mond, 1x Stern).
3. Wer von euch zuletzt eine Sternschnuppe gesehen hat, bekommt als Startmarker das Fernrohr und stellt es vor sich hin.
4. Legt alle 64 Plättchen in den Beutel und mischt sie dort gut durch.



5. Nehmt euch jeweils ein Blatt vom Wertungsblock und legt einen oder mehrere Stifte bereit (Stifte sind im Spiel nicht enthalten).
6. Nicht verwendete Startplättchen und Extramarker legt ihr wieder zurück in die Schachtel und schon kann's losgehen!



SPIELABLAUF

Ihr spielt über mehrere Runden. In jeder Runde wählt ihr jeweils immer genau ein Plättchen und legt es bei euch an. Sobald jemand von euch die Zielreihe auf dem Wertungsblatt erreicht hat, wird das Spielende eingeleitet.

Zu Beginn jeder Runde zieht die Person mit dem Startmarker so viele Plättchen zufällig aus dem Beutel, wie Personen am Spiel teilnehmen, legt sie offen in die Mitte und beginnt die Runde.

(Beispiel: Im Spiel zu dritt ziehst du 3 Plättchen und legst sie offen in die Mitte.)

Bist du am Zug, darfst du dir ein Plättchen aus der Mitte aussuchen und nach der *Anlegeregeln* in deiner Auslage anlegen. Wenn du kein Plättchen aus der Mitte wählen möchtest, darfst du auch ein zufälliges Plättchen aus dem Beutel ziehen und anlegen. Nachdem du dein Plättchen angelegt hast, löst du gegebenenfalls eine Wertung aus (siehe *Wertung auslösen*).

Die Runde endet, wenn alle ein Plättchen gewählt und bei sich angelegt haben. Sollten noch Plättchen in der Mitte liegen, werden diese zurück in den Beutel gelegt und durchgemischt. Der Startmarker wird im Uhrzeigersinn an die nächste Person weitergegeben und eine neue Runde beginnt.

Ihr spielt so lange reihum, bis jemand das Spielende einleitet (siehe *Spielende*).

ANLEGEREGEL

Beim **Anlegen** muss das Plättchen immer offen gelegt werden und mit einer Seite an das Startplättchen oder ein bereits gelegtes Plättchen in deiner Auslage angrenzen. Es gibt ansonsten keine Einschränkungen oder Vorgaben, wie du die Plättchen anlegst.



WERTUNG AUSLÖSEN

Sobald du beim Anlegen ein Quadrat mit 4 Plättchen in deiner Auslage vervollständigst, löst du eine **Wertung** aus:

- Zähle auf diesen 4 Plättchen jeweils die Symbole für Sonnen, Monde und Sterne.

Achtung! Nur das Symbol, das am seltensten vertreten ist, geht in die Wertung ein! Sind mehrere Symbole gleich selten vertreten, werden diese alle gewertet. Ist eine Symbolart gar nicht vertreten, wird sie ignoriert.

- Schreibe die Anzahl der gewerteten Symbole in die entsprechende Spalte deines Wertungsblattes.
- Du füllst die Spalten dabei von oben nach unten. Ein neuer Wert wird immer in das Kästchen unter dem letzten Wert zu diesem Symbol eingetragen. Wertest du mehrere Symbole gleichzeitig, kann es durchaus sein, dass die Werte in unterschiedliche Zeilen eingetragen werden.



- 2 Sonnen
- 4 Sterne
- 5 Monde

nur die 2 Sonnen
werden gewertet.



Beispiel 1: Du legst das Plättchen oben rechts an und vervollständigst damit ein Quadrat. Dadurch löst du sofort eine Wertung für dich aus. Du hast 2 Sonnen, 4 Sterne und 5 Monde in dem Quadrat. Demnach erhältst du 2 Punkte für die Sonnen und trägst eine „2“ unter dem Sonnensymbol auf deinem Wertungsblatt ein.



- 5 Sterne
- 5 Monde

beide Symbole
werden gewertet.



Beispiel 2: Später im Spiel legst du das Plättchen unten rechts an. Hier erhältst du jeweils 5 Punkte bei den Monden und den Sternen. Die Sonnen werden ignoriert, da sie bei der ausgelösten Wertung nicht auf den 4 Plättchen vertreten sind. Du trägst dir jeweils 5 Punkte in der Spalte der Monde und der Sterne auf deinem Wertungsblatt ein. Auch hier schreibst du von oben nach unten und trägst die Werte immer in das nächste freie Kästchen der jeweiligen Spalte ein.

Hinweise:

- Ein Plättchen in deiner Auslage kann zu mehreren Quadraten gehören und somit für verschiedene Wertungen zählen.
- Wenn ein Plättchen in eine Lücke gelegt wird, gibt es mehrere Wertungen, die gleichzeitig ausgelöst werden. Die Reihenfolge, wie du die Wertungen aufschreibst, kannst du frei bestimmen.

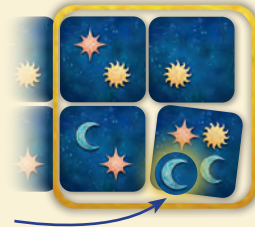
EXTRAMARKER

Zu Beginn des Spiels habt ihr von jedem Symbol einen Extramarker erhalten. Diese dürft ihr einmalig einsetzen, um die Anzahl der Symbole auf einem Plättchen zu verändern. Folgendes müsst ihr dabei beachten:

- Ihr könnt einen oder mehrere Extramarker nur auf ein gerade von euch angelegtes Plättchen legen.
- Dabei darf kein Symbol auf dem Plättchen überdeckt werden.
- Es dürfen danach nicht mehr als 4 Symbole auf dem Plättchen sein.
- Einmal eingesetzt, bleiben die Marker auf den Plättchen liegen und gelten für den Rest des Spiels als zusätzliche Symbole auf den jeweiligen Plättchen.

Nicht verwendete Marker bringen dir am Spielende jeweils 3 Punkte ein.

Beispiel: Du legst das Plättchen unten rechts an und löst damit eine Wertung aus. Um die Wertung zu erhöhen, legst du noch deinen Extramarker mit dem Mond auf das soeben angelegte Plättchen. Damit erhältst du jeweils 3 Punkte für Sonnen, Monde und Sterne. Ohne den Extramarker wären es nur 2 Monde und damit insgesamt auch nur 2 Punkte gewesen.



SPIELLENDE

Erreicht jemand mit der Eintragung eines Werts in mindestens einer Spalte die **Zielreihe**, so wird das Spielende eingeleitet: Die Runde wird noch zu Ende gespielt. Alle, die die Zielreihe in dieser Runde erreichen, erhalten **6 Zusatzpunkte**.

Die Zielreihe variiert je nach Personenzahl:

- Im Spiel zu viert: die 7. Reihe →
- Im Spiel zu dritt: die 8. Reihe →
- Im Spiel zu zweit: die 9. Reihe →



ENDABRECHNUNG

Nun wird geschaut, ob die 3 Symbole gleichmäßig oft gewertet wurden. Für die Endabrechnung zählen nur vollständig ausgefüllte Zeilen (also alle Zeilen, in denen bei jedem Symbol ein Wert eingetragen wurde).

Streich alle unvollständigen Zeilen auf den Wertungsblättern.

Zählt nun jeweils eure Punkte zusammen. Addiert zunächst die nicht durchgestrichenen Punkte für jedes Symbol und tragt das Ergebnis unten in die jeweilige Spalte ein.

Tragt dann noch die Punkte für nicht verwendete Extramarker (je 3) und das Erreichen der Zielreihe (6) in die entsprechende Zeile ein.

Rechnet jeweils eure Punkte zusammen. Wer am meisten Punkte hat, ist dem Himmel ganz nah und gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die meisten vollständigen Zeilen hatte. Bei erneutem Gleichstand wird der Sieg geteilt.

2	3	3	
3	1	5	
1	5	4	
4	3	8	
2	4	5	
<hr/>			
	2	4	
<hr/>			
	3		
	2		
Σ	12	16	25
	3 + 6		
Σ	62		

Beispiel für ein Spiel zu dritt: Du hast das Spielende durch das Erreichen der 8. Reihe eingeleitet und notierst dir dafür 6 Punkte. Leider musst du beim addieren der Punkte die 6., 7. und 8. Zeile streichen, da diese nicht vollständig sind. Glücklicherweise hast du noch einen ungenutzten Extramarker übrig und notierst dir 3 Punkte dafür.

Luminos est un jeu de placement de tuiles célestes créé par Kirsten Hiese.
Pour 2 à 4 astronomes, de 8 ans et plus.



PRÉSENTATION DU JEU

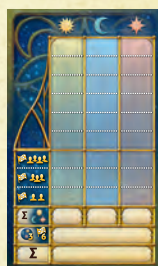
Créez votre propre carte du ciel, en plaçant stratégiquement les soleils, les lunes et les étoiles pour maximiser vos points. À chaque manche, vous prenez une tuile et la placez dans votre carte du ciel. Dès que vous formez un carré de 4 tuiles, vous comptabilisez les points de cette constellation. Seuls les symboles apparaissant le moins dans la constellation en question contribuent à votre score.

Assurez-vous de bien répartir vos symboles dans votre carte du ciel, car à la fin de la partie, seules les lignes complètes de soleils, de lunes et d'étoiles vous rapportent des points.

MISE EN PLACE DU JEU

Avant de commencer votre première partie, détachez l'ensemble des tuiles cartonnées, puis assemblez le télescope et son socle.

1. Chaque astronome se munit d'une tuile de départ et la place devant lui, en laissant suffisamment d'espace pour les tuiles suivantes.
2. Chaque astronome se munit de 3 jetons bonus (1 soleil, 1 lune et 1 étoile).
3. L'astronome qui a aperçu une étoile filante le plus récemment commence la partie et se munit alors du télescope de début de manche, puis le place devant sa zone de jeu.
4. Placez les 64 tuiles dans le sac et mélangez bien.
5. Chaque astronome se munit d'une fiche détachée du bloc de score et d'un stylo pour écrire (non fourni).
6. Remettez les tuiles de départ et jetons bonus non utilisés dans la boîte.



Et c'est parti !

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en plusieurs manches. Au cours de chaque manche, vous prenez une tuile chacun et la placez dans votre carte du ciel. Lorsque l'un de vous atteint la ligne correspondante de sa fiche de score, la partie prend fin.

Au début de chaque manche, l'astronome détenant le télescope pioche dans le sac autant de tuiles qu'il y a d'astronomes. Il les place au centre de la table, puis commence la manche, qui se poursuit dans le sens horaire. (Exemple : dans une partie à 3 astronomes, piochez 3 tuiles et placez-les face visible au centre de la table.)

Lors de votre tour, vous pouvez choisir une tuile au centre et la placer dans votre carte du ciel, en respectant les *Règles de placement*. Si aucune des tuiles présentes au centre de la table ne vous intéresse, vous pouvez en piocher une dans le sac pour la placer dans votre carte du ciel. Une fois fait, vous comptez les éventuels points (voir *Décompte des points*).

La manche se termine lorsque chaque astronome a pris et placé **1 tuile**. S'il reste des tuiles au centre, remettez-les dans le sac et mélangez bien. Passez le télescope à l'astronome suivant dans le sens horaire, puis une nouvelle manche commence. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que l'un des astronomes déclenche la fin de partie (voir *Fin de partie*).

RÈGLES DE PLACEMENT

Placez toujours les tuiles **face visible**, avec un côté contre la tuile de départ ou une autre tuile placée précédemment dans votre carte du ciel. Il n'existe aucune autre restriction de placement des tuiles.



DÉCOMPTÉ DES POINTS

Une fois que vous avez formé **un carré de 4 tuiles**, vous en **comptez les points** :

- Additionnez respectivement le nombre d'étoiles, de lunes et de soleils présents sur ces 4 tuiles.

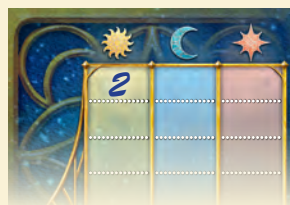
Attention : seul le symbole apparaissant le moins de fois sur ce carré rapportera des points. En cas d'égalité, les symboles concernés sont tous comptabilisés. Ignorez tout symbole n'apparaissant pas sur ces tuiles.

- Notez les points rapportés par les symboles comptabilisés dans la colonne correspondante de votre fiche de score.
- Vous devez remplir chaque colonne de haut en bas et donc ajouter les nouveaux points dans la case immédiatement en dessous des derniers points inscrits dans cette colonne. Il est alors possible en cas de totaux multiples que vous deviez utiliser plus d'une ligne.



- 2 soleils
- 4 étoiles
- 5 lunes

Vous ne comptez que les points correspondant aux 2 soleils.



Exemple 1 : vous placez la tuile en haut à droite. Elle vient compléter un carré de 4 tuiles que vous comptabilisez immédiatement. Ce carré contient 2 soleils, 4 étoiles et 5 lunes, vous obtenez alors un total de 2 points pour les soleils, vous notez donc 2 dans la colonne sous le symbole du soleil de votre fiche de score.



- 5 étoiles
- 5 lunes

Vous comptez les points correspondant aux deux symboles.



Exemple 2 : plus tard dans la partie, vous placez la tuile en bas à droite. Vous avez 5 lunes et 5 étoiles sur ce carré de quatre tuiles, vous comptez donc les points pour ces deux symboles. Vous ignorez les soleils, puisqu'il n'y en a aucun sur les 4 tuiles en question. Vous notez 5 points dans la colonne des lunes et 5 autres points dans celle des étoiles de votre fiche de score. Vous inscrivez les valeurs dans la prochaine case libre en partant du haut de chaque colonne.

Remarques :

- Les tuiles de votre carte du ciel peuvent former plus d'un carré, elles peuvent donc contribuer plusieurs fois à l'obtention de points.
- Lorsqu'une tuile vient remplir un trou dans votre carte du ciel, vous pourrez compter les points de plusieurs carrés simultanément. Vous devrez alors choisir l'ordre dans lequel vous inscrivez les différents totaux.

JETONS BONUS

Au début de la partie, chaque astronome reçoit 3 jetons bonus : un pour chaque symbole. Vous ne pouvez utiliser chaque jeton qu'une seule fois pour modifier le nombre de symboles lors du comptage des points de vos tuiles. Les jetons bonus sont soumis aux règles suivantes :

- Vous ne pouvez placer vos jetons bonus que sur la tuile que vous venez de placer.
- Vous ne pouvez pas couvrir un symbole déjà présent sur cette tuile.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 symboles par tuile.
- Une fois un jeton bonus placé, il reste sur cette tuile jusqu'à la fin de la partie, comme symbole supplémentaire.

Chaque jeton que vous n'avez pas placé vous rapportera 3 points à la fin de la partie.

Exemple : vous placez la tuile en bas à droite et comptez les points du carré. Pour augmenter votre score, vous placez votre jeton bonus de lune sur la tuile que vous venez de placer. Vous obtenez alors 3 points pour les soleils, 3 points pour les lunes et 3 points pour les étoiles. Sans ce jeton, vous n'auriez pu comptabiliser que les lunes, soit 2 points.



FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque l'un des astronomes atteint la **ligne correspondante** dans au moins l'une des colonnes de sa fiche. Continuez à jouer normalement jusqu'à la fin de la manche. Chaque astronome ayant atteint la ligne correspondante reçoit **6 points supplémentaires**.

La ligne correspondante dépend du nombre d'astronomes :

- 4 astronomes : 7^e ligne →
- 3 astronomes : 8^e ligne →
- 2 astronomes : 9^e ligne →



SCORE FINAL

Vérifiez maintenant combien de lignes de votre fiche de score sont complètes. Pour le score final, seules les lignes où sont inscrits des points dans chacune des 3 colonnes sont comptabilisées.

Barrez toutes les lignes incomplètes ou vides de votre fiche de score.

Ensuite, comptez tous vos points respectifs. Tout d'abord, calculez le total pour chaque symbole, en additionnant les points non barrés d'une même colonne. Inscrivez les totaux dans la ligne prévue à cet effet en bas de chaque colonne.

Puis notez les points pour les jetons non placés (3 chacun) ainsi que vos points supplémentaires (6) dans la case prévue à cet effet, si vous avez atteint la ligne correspondante.

Enfin, additionnez tous vos points. L'astronome qui en a le plus remporte la partie et le prix de la meilleure carte du ciel. En cas d'égalité, l'astronome ayant complété le plus de lignes gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

	2	3	3
	3	1	5
	1	5	4
	4	3	8
	2	4	5
	2	4	4
	2	2	2
	2	2	2
	2	2	2
Σ	12	16	25
Σ	3 + 6		
Σ	62		

Exemple d'une partie à 3 astronomes : la partie prend fin, car vous avez atteint la 8^e ligne, vous notez donc vos 6 points. Malheureusement, vous devez barrer vos 6^e, 7^e et 8^e lignes, puisqu'elles sont incomplètes. Cependant, il vous reste 1 jeton non placé, qui vous rapporte 3 points.

Luminos is a celestial tile-laying game by Kirsten Hiese.

For 2-4 people, aged 8 and up.



GAME OVERVIEW

Create your own starscape, making sure to arrange the Suns, Moons and Stars in a way that maximizes your points. In each round, you take a tile and place it in your starscape. As soon as you have a square of 4 tiles, that constellation is scored. You only earn points for the rarest symbols in your constellation.

Make sure you distribute your symbols as evenly as you can across your starscape, because at the end of the game, you'll only score points for complete rows of Suns, Moons and Stars.

GAME SETUP

Before your first game, punch out all the cardboard tiles and put the Telescope on its stand.

1. Choose a starting tile each and place it down in front of you, allowing enough space to place down your subsequent tiles.
2. Each player takes a set of 3 symbol tokens (1 x Sun, 1 x Moon, 1 x Star).
3. The first player is the person who last saw a shooting star. They take the first-player Telescope marker and place it in front of themselves.
4. Put all 64 tiles in the bag and mix them well.
5. Take a sheet from the scorepad each and make sure you have something to write with (pens not supplied).
6. Return any unused starting tiles and symbol tokens to the box.



Let's play!

HOW TO PLAY

The game plays over a series of rounds. In each round, you take a tile each and place it in your starscape. The end of the game is triggered when one of you reaches the designated row on their score sheet.

At the start of each round, the player with the Telescope draws as many tiles from the bag as there are players and places them in the center of the table. Then they begin the round, with play continuing clockwise.

Example: In a 3-player game, draw 3 tiles and place them face up in the center of the table.

On your turn, you may choose a tile from the center and place it in your starscape, respecting the *Placement Rules*. If you don't wish to take any of the tiles in the center, you can instead draw a tile from the bag to place in your starscape. Once you have placed down your tile, you perform any scoring it triggers (see *Scoring*).

The round ends when all the players have taken and placed 1 tile. If there are still tiles left in the center, return those tiles to the bag and mix them up. Pass the Telescope to the next player in clockwise order and begin a new round. Continue in this way until one of the players triggers the end of the game (see *Game End*).

PLACEMENT RULES

Tiles must always be **placed face up**, with one of the sides against either the starting tile or a previously placed tile in your starscape. There are no other restrictions on tile placement.



SCORING

Once you have completed a square of 4 tiles, you **score** those tiles:

- Count up the totals for the Suns, Moons and Stars on those 4 tiles.

Important! Only the rarest symbol will score points. If you have a tie for the rarest symbol, those symbols are all scored. Any symbols that do not appear on those tiles are ignored.

- Write down the total for the symbols being scored in the respective column on your score sheet.
- Fill each scoring column from the top down. New scores should always be entered in the box immediately beneath the previous score in that column. If you are scoring multiple totals, you may need to use more than one row.



- 2 Suns
- 4 Stars
- 5 Moons

Only the 2 Suns will be scored.



Example 1: You place down the top-right tile. This completes a square of 4 tiles, which you score immediately. That square contains 2 Suns, 4 Stars and 5 Moons, so you earn a total 2 points for the Suns and enter a 2 in the column beneath the Sun symbol on your score sheet.



- 5 Stars
- 5 Moons

Both symbols will be scored.



Example 2: Later in the game, you place the bottom-right tile. You have 5 Moons and 5 Stars on that square of four tiles, so you score both. Sun symbols are ignored, because there are no Suns on the 4 tiles currently being scored. You enter 5 points in the Moons column and another 5 points in the Stars column on your score sheet. Enter the values in the next empty box down from the top in each column.

Notes:

- The tiles in your starscape can belong to more than one square, and so may be scored multiple times.
- When a tile fills a hole in your starscape, you will be able to score several individual squares simultaneously. You can choose the order in which you write down the different scores.

SYMBOL TOKENS

At the beginning of the game, you each receive a set of 3 symbol tokens, with one for each symbol. You can use these tokens to change the number of symbols counted when scoring your tiles, but you can only use each token once. Follow these rules for the symbol tokens:

- You can only place your symbol token(s) on a tile that you have just placed.
- You cannot cover any of the symbols already on that tile.
- You cannot have more than 4 symbols on a single tile.
- Once you have placed a symbol token, it remains on that tile as an additional symbol for the rest of the game.

Each token that you have not placed will earn you 3 points at the end of the game.

Example: You place down the bottom-right tile and score the square. To increase your score, you place your Moon symbol token on the tile you have just placed. This gives you 3 points for Suns, 3 points for Moons and 3 points for Stars. If you had not placed that symbol token, you would only have been able to score the 2 Moons, giving you just 2 points.



GAME END

The end of the game is triggered when one of the players reaches the **designated row** in at least one of their scoring columns. Continue to play as normal until the end of the round. All players who reach the designated row receive **6 additional points**.

The row designated depends on the player count:

- 4 players: 7th row
- 3 players: 8th row
- 2 players: 9th row



FINAL SCORING

Now check how many rows on your score sheet are completely filled. For the final scoring, only complete rows are counted (meaning the rows where you have scored all 3 symbols).

Cross out any incomplete or empty rows on your score sheet.

Next, count up all your respective points. First, total the scores for each symbol, by adding up all the points that have not been crossed out in each column. Enter the scores in the scores row at the bottom of each column.

Then enter the points for any unplaced tokens (3 for each) and your extra points if you reached the designated row (6) into the appropriate row.

Add up all your points. The player with the most points wins the game for having the most celestial starscape. In the event of a tie, the player with the most complete rows wins. If there is still a tie, victory is shared.

2	3	3	
3	1	5	
1	5	4	
4	3	8	
2	4	5	
<hr/>			
	3		
	2		
Σ	12	16	25
	3 + 6		
Σ	62		

3-player game example: You have triggered the end of the game by reaching the 8th row, so you note down 6 points. Unfortunately, you have to cross out your 6th, 7th and 8th rows, because they are incomplete. However, you have 1 token that you have not placed, which earns you 3 points.

INHALT / CONTENU / COMPONENTS



64 Plättchen
64 tuiles
64 tiles



12 Extramarker
12 jetons bonus
12 symbol tokens



1 Beutel
1 sac
1 bag



1 Startmarker
1 télescope de début
de manche
1 first-player marker



4 Startplättchen
4 tuiles de départ
4 starting tiles



1 Wertungsblock
1 bloc de score
1 scorepad

ÜBERSICHT DER PLÄTTCHEN / PRÉSENTATION DES TILES / TILE OVERVIEW

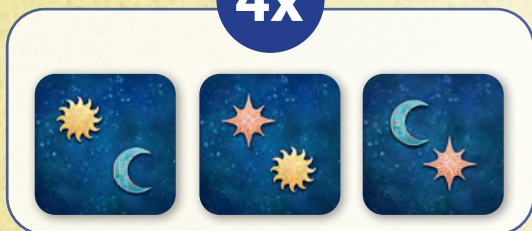
2x



3x



4x



7x



Änderungen vorbehalten.
Susceptible de changer sans préavis.
Subject to change without notice.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns:
kundenservice@schmidtspiele.de
Wir helfen dir gerne weiter.

Nous fournissons des produits de qualité. En cas de questions concernant les règles, ou si votre jeu est incomplet, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse :
kundenservice@schmidtspiele.de, nous nous ferons un plaisir de vous aider.

We supply good quality products. If you have any questions about the rules, or your game is incomplete, please get in touch and we will be happy to help:
kundenservice@schmidtspiele.de

Art.-Nr.: 49446

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele

