Artifact

INLEIDING

Het is het begin van de 20e eeuw: de grote musea in Europa en Amerika concurreren om artefacten vanuit de hele wereld te verzamelen en te exposeren in de meest waardevolle tentoonstellingen.

SPELIDEE

In Artifact zijn de spelers archeologen die opgravingen over de hele wereld verrichten op zoek naar artefacten. Deze worden verscheept naar musea om tentoongesteld te worden. Deze tentoonstellingen leveren geld op voor toekomstige opgravingen. Daarnaast kun je punten verdienen om het spel te winnen. Echter, acties en inkomsten zijn schaars en de concurrentie is sterk. Soms is het zelfs nodig om even op de zwarte markt te handelen voor extra inkomsten of om dat ene artefact te bemachtigen wat een waardevolle tentoonstelling compleet maakt…

DOEL VAN HET SPEL

De speler die de meeste overwinningspunten verdient door tentoonstellingen te openen en het beste binnen zijn budget weet te blijven, wint het spel.

HET BASISSPEL EN DE UITBREIDINGEN

Artifact zit vol spelelementen die spelers veel keuzes geeft om over na te denken. Om het spel beter te leren kennen, zijn de regels gesplitst in de regels voor het basisspel, gevolgd door twee uitbreidingen die, als ze toegevoegd worden, het complete spel vormen. Het spel kan als basisspel of met één van de uitbreidingen gespeeld worden, maar voor ervaren spelers is het complete spel aan te bevelen.

SPELMATERIAAL

108 artefactkaarten
- 27 in elk van de 4 kleuren opgravingen: 4 van elk type artefact en 7 speciale artefacten in elke kleur opgraving.

25 tentoonstellingstegels
- 3 in elk type artefact
- 2 in elke kleur opgraving
- 2 combinatie tentoonstellingen

60 actiespeelstukken
- 10 musea
- 10 schepen
- 10 Afrikaanse arbeiders
- 10 Aziatische arbeiders
- 10 Amerikaanse arbeiders
- 10 Midden Oosten arbeiders

5 spelersborden
1 in elke spelerskleur

5 actie/pas tegels
1 in elke spelerskleur

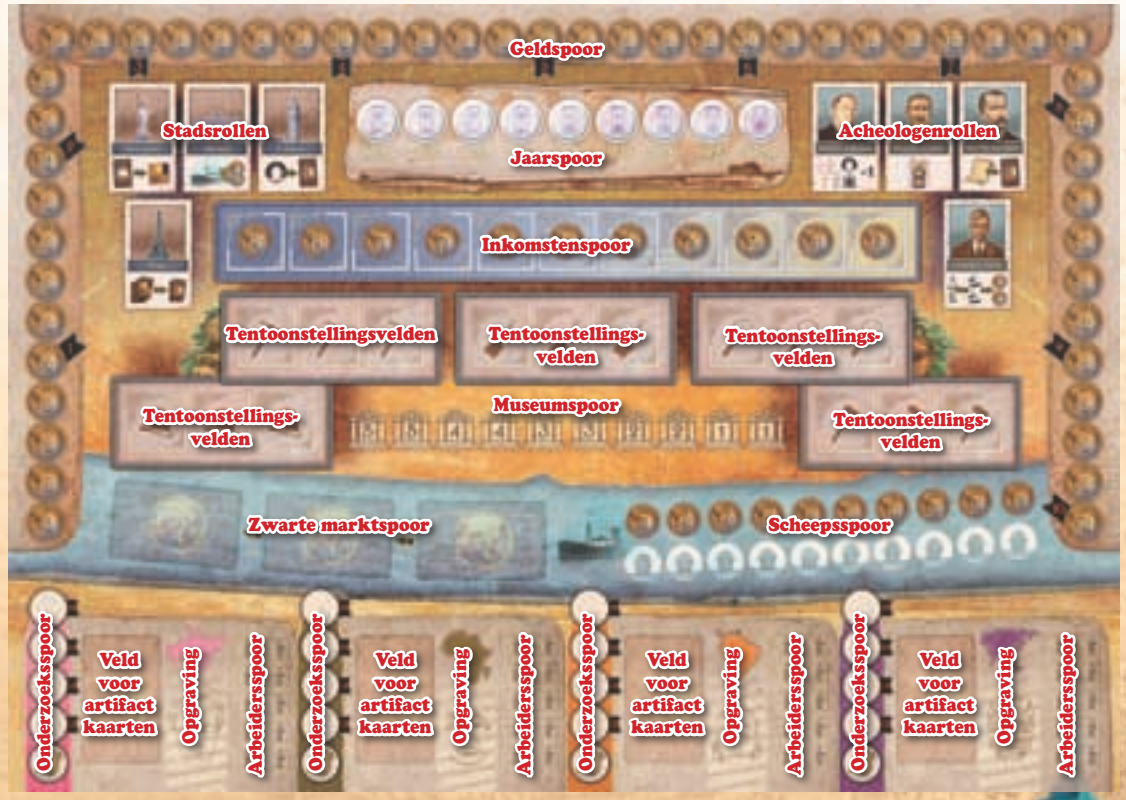
50 arbeiderswoningen
10 in elke spelerskleur

35 houten schijfjes
7 in elke spelerskleur

1 startspelertegel

1 jaarschijfje

de spelregels



HET BASISSPEL

Voorbereiding van het spel

1. Plaats het **speelbord** in het midden van de tafel..
2. Leg de 28 **speciale artefactkaarten** en 6 **houten schijfjes** van elke spelerskleur terug in de doos. Deze worden alleen gebruikt met de uitbreidingen (zie pagina 7)
3. Sorteer de **artefactkaarten** naar de 4 kleuren opgravingen. Schud elke stapel afzonderlijk en plaats ze gedekt op de overeenkomstige opgraving op het speelbord.
4. Plaats de 3 **tentoonstellingstegels van elk type artefact** op het overeenkomstige museumveld op het speelbord.
5. Plaats de 10 **overige tentoonstellingstegels** (tegels in de kleuren opgravingen en dubbele tentoonstellingtegels) op het inkomstenspoor. Laat het eerste veld (veld "8") leeg.
6. Plaats alle actiespeelstukken op de overeenkomstige sporen op het speelbord. ***Opmerking: Verwijder*** *in een spel met drie spelers 2 actiespeelstukken van de velden "1" van het speelbord en leg ze terug in de doos (verwijder in een spel met 4 spelers: 1 actiespeelstuk van elk veld "1").*
7. Plaats het **jaarschijfje** op het eerste veld van het jaarspoor (1920).
8. Elke speler kiest een kleur en neemt daarvan het volgende:
   - een **spelersbord**
   - 10 **arbeiderswoningen** – leg deze naast het spelersbord
   - de **actie/pas tegel** – leg deze met de "actie" kant zichtbaar op het spelersbord
   - 1 houten **schijfje** – plaats deze op veld "0" op het geldspoor op het speelbord
9. De jongste speler wordt de startspeler en ontvangt de **startspelertegel.**

Belangrijk: *In een spel met drie personen, verwijder van één opgraving alle arbeiders actiespeelstukken, de artefactkaarten en de tentoonstellingstegels en leg deze terug in de doos. Deze opgraving wordt in dit spel niet gebruikt. Verplaats alle tentoonstellingstegels op het inkomstenspoor naar rechts zodat er geen lege velden meer zijn.*

Startopstelling

1. Iedere speler, te beginnen met de startspeler, plaatst één van zijn arbeiderswoningen bij een opgraving op het speelbord. Daarna neemt hij een actiespeelstuk van de opgraving waar de woning werd geplaatst. Het actiespeelstuk wordt op het spelersbord geplaatst.
2. Vervolgens wordt deze actie nogmaals herhaald, te beginnen met de startspeler, zodat er twee arbeiderswoningen van elke speler op het speelbord staan *Opmerking: Een speler mag dezelfde opgraving nogmaals kiezen.*

Belangrijk: *Er wordt nog geen artefact gevonden bij het plaatsen van de eerste arbeiderswoning bij een opgraving (maakt niet uit van welke speler). Trek bij elke volgende plaatsing van een arbeiderswoning (maakt niet uit van welke speler) een kaart van de stapel artefactkaarten en plaats deze open naast het speelbord bij de opgraving.*

Snelle start voor beginners

In plaats van dat spelers zelf kiezen waar ze hun arbeiderswoningen plaatsen, kunnen beginnende spelers deze startposities gebruiken:

	Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4	Speler 5
Spel met drie personen	Afrika Amerika	Amerika Midden-Oosten	Midden-Oosten Afrika		
Spel met vier personen	Afrika Azië	Amerika Afrika	Midden-Oosten Amerika	Azië Midden-Oosten	
Spel met vijf personen	Afrika Amerika	Amerika Azië	Midden-Oosten Azië	Azië Afrika	Midden-Oosten Amerika

Vergeet niet om een kaart van elke artefactenstapel te trekken en deze open te leggen naast die opgraving!

SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in rondes. Een ronde bestaat uit 3 fases:

I. **Inkomsten:** Alle spelers ontvangen geld
II. **Acties:** Spelers voeren om beurten één of twee acties uit of passen
III. **Einde van de ronde**

I. Inkomsten

Alle spelers ontvangen geld. Elke speler ontvangt een basisinkomen. Dit is gelijk aan het meest rechtse vrije veld op het inkomstenspoor. Daarna ontvangt elke speler bonusinkomen voor tentoonstellingen die zijn geopend. De hoeveelheid bonusinkomen dat een speler ontvangt, staat op de tentoonstellingstegels die een speler bezit. Het schijfje van elke speler op het geldspoor wordt zoveel velden vooruit gezet als de speler aan inkomen ontvangt.

Voorbeeld: Het basisinkomen voor alle spelers is 7. De speler heeft 2 tentoonstellingen geopend, wat haar elke ronde een 4 bonusinkomen geeft. Haar inkomen voor deze ronde is 11.

II. Acties

Deze fase wordt om beurten gespeeld. De startspeler begint, de andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee. Deze speler kan in zijn beurt kiezen uit:

a) Eén of twee acties uitvoeren

Voor elke actie die een spel wil uitvoeren neemt hij een actiespeelstuk van zijn spelersbord en plaatst het op het vrije veld met het hoogste cijfer op het overeenkomstige spoor op het speelbord. De speler betaalt zoveel geld als het cijfer waarop hij zijn speelstuk legde door zijn schijfje op het geldspoor dezelfde hoeveelheid stappen terug te zetten. Daarna voert de speler de actie uit (zie "Overzicht van de acties").

Opmerking: De speler kan een actiespeelstuk als "joker" (vervangend speelstuk) voor een ander actiespeelstuk gebruiken door 6 geld te betalen. Plaats het actiespeelstuk op het overeenkomstige spoor op het speelbord en voer een willekeurige andere actie uit. Dit mag voor beide acties in dezelfde beurt

b) Passen en een actiespeelstuk pakken

De speler kan in plaats van één of twee acties uitvoeren ook passen. Leg de actie/pastegel met de "pas" zijde omhoog. Als een speler eenmaal gepast heeft, kan hij deze ronde geen acties meer uitvoeren. In plaats van een actie uit te voeren (te beginnen met de beurt waarin de speler heeft gepast) kan de speler:

- Een actiespeelstuk van het speelbord pakken en op zijn spelersbord leggen, **of**
- Een actiespeelstuk van zijn spelersbord omruilen voor een actiespeelstuk op het speelbord. Het omgeruilde actiespeelstuk wordt op een vrij veld met het hoogste cijfer op het overeenkomstige spoor op het speelbord geplaatst.

Belangrijk: *Als een speler zes actiespeelstukken op zijn spelersbord heeft staan, kan hij er niet nog één pakken en mag hij enkel een actiespeelstuk omruilen of niets doen.*

Opmerking: In de laatste ronde pakken spelers geen actiespeelstukken meer als ze gepast hebben, ook niet aan het einde van de ronde.

III. Einde van de ronde

Als de laatste speler gepast heeft, is de ronde afgelopen. De laatste speler krijgt de startspelertegel. Te beginnen met de startspeler vult iedere speler zijn spelersbord weer aan tot zes actiespeelstukken van het speelbord, als dat nodig is. Omruilen van actiespeelstukken is niet toegestaan! Alle spelers leggen de actie/pastegel met de "actie" zijde omhoog. Ten slotte wordt het jaarschijfje op het volgende veld op het jaarspoor gezet.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van de ronde waarin aan minstens één van de volgende voorwaarden is voldaan:
- de laatste tentoonstellingstegel is van het inkomstenspoor gepakt;
- alle drie de tentoonstellingstegels van twee verschillende typen artefact zijn van het speelbord gepakt;
- de laatste artefactkaart is getrokken bij een opgraving;
- de ronde is afgelopen en het jaarschijfje staat op het laatste veld op het jaarspoor (1928).

Als het einde van het spel wordt ingeluid door één van de eerste drie voorwaarden, wordt de ronde uitgespeeld totdat alle spelers hebben gepast.

PUNTENTELLING

De punten van iedere speler worden als volgt bepaald:
- overwinningspunten voor elke geopende tentoonstelling (punten op elke tegel)
- 1 overwinningspunt voor elke 5 geld op het geldspoor

De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel. In het geval van een gelijke stand wint de speler met de meeste tentoonstellingen. Als er dan nog een gelijke stand is, wint de speler die nog het meeste geld over heeft.

OVERZICHT VAN DE ACTIES

I. Onderzoek

Plaats een **museumspeelstuk** op het vrije veld met het hoogste cijfer op het museumspoor op het speelbord. De speler betaalt zoveel geld als het cijfer waarop hij zijn speelstuk legde door zijn schijfje op het geldspoor dezelfde hoeveelheid stappen terug te zetten. Plaats daarna een **arbeiderswoning** bij een nieuwe opgraving.

Opmerking: *Dit moet een opgraving zijn waar de speler zelf nog geen arbeiderswoning heeft.*

Als er minstens één arbeiderswoning staat (maakt niet uit van welke speler), trek dan een artefactkaart van de stapel bij deze opgraving en leg deze open naast het speelbord bij de opgraving.

Voorbeeld: Speler blauw heeft geen arbeiderswoning staan in het Midden-Oosten. Ze plaatst een museumspeelstuk op het speelbord, betaalt de kosten (2 geld), en plaatst een arbeiderswoning bij deze opgraving. Omdat er al andere woningen aanwezig zijn, wordt er een kaart getrokken en open naast het speelbord bij de opgraving gelegd.

II. Arbeiders aannemen

Plaats een **arbeiderspeelstuk** op het vrije veld met het hoogste cijfer op het overeenkomstige arbeidersspoor op het speelbord. De speler betaalt zoveel geld als het cijfer waarop hij zijn speelstuk legde door zijn schijfje op het geldspoor dezelfde hoeveelheid stappen terug te zetten. Plaats daarna een **arbeiderswoning** bij die opgraving. Trek ten slotte een artefactkaart van de stapel bij deze opgraving en leg deze open naast het speelbord bij de opgraving.

Belangrijk: *De speler kan deze actie alleen uitvoeren als er bij de opgraving al minstens één van zijn arbeiderswoningen staat. Anders moet de speler eerst de "onderzoek" actie uitvoeren.*

Voorbeeld: Speler blauw heeft een arbeiderswoning in het Midden-Oosten. Ze plaatst een actiespeelstuk op het spoor bij de opgraving. Ze plaatst haar speelstuk op een "3" en moet dus 3 geld betalen. Daarna plaatst ze een nieuwe arbeiderswoning bij de opgraving en trekt een artefactkaart en legt deze bij de opgraving.

III. Artefacten verschepen

Plaats een **scheepsspeelstuk** op het vrije veld met het hoogste cijfer op het scheepsspoor op het speelbord. De speler betaalt zoveel geld als het cijfer waarop hij zijn speelstuk legde door zijn schijfje op het geldspoor dezelfde hoeveelheid stappen terug te zetten. Neem daarna zoveel open artefactkaarten van een opgraving op hand gelijk aan het aantal arbeiderswoningen dat de speler daar heeft staan. Vervolgens worden alle arbeiderswoningen van de speler bij die opgraving terug naast zijn spelersbord geplaatst.

Uitzondering: *Als er enkel arbeiderswoningen van jouw spelerskleur aanwezig zijn bij een opgraving, dan neem je één kaart minder op hand. De speler moet wel alsnog al zijn arbeiderswoningen terug naast zijn spelersbord plaatsen.*

Voorbeeld: Speler blauw plaatst een scheepsspeelstuk op het speelbord en betaalt de kosten (3 geld), kiest twee artefacten van de opgraving in het Midden-Oosten en neemt deze op hand. Daarna plaatst ze haar beide arbeiderswoningen terug naast haar spelersbord. Opmerking: De muntsymbolen boven het scheepsspoor zijn enkel van betekenis voor de zwarte markt.

IV. Een tentoonstelling openen

Plaats een **museumspeelstuk** op het vrije veld met het hoogste cijfer op het museumspoor op het speelbord. De speler betaalt zoveel geld als het cijfer waarop hij zijn speelstuk legde door zijn schijfje op het geldspoor dezelfde hoeveelheid stappen terug te zetten. De speler kiest een **tentoonstellingstegel** op het speelbord en legt deze voor zich neer en laat de overeenkomstige kaarten vanuit zijn hand zien. Één van deze kaarten neemt de speler terug op hand voor een toekomstige tentoonstelling. De andere kaarten worden gedekt onder de tentoonstellingstegel gelegd. Ten slotte wordt de tentoonstellingstegel omgedraaid naar de zijde waar het bonusinkomen op staat.

Belangrijk: *Als een tentoonstellingstegel van het inkomstenspoor wordt gepakt, worden alle overige tegels naar rechts verplaatst (indien nodig), zodat het nieuwe basisinkomen voor alle spelers zichtbaar is.*

Opmerking: Er zijn vier verschillende soorten tentoonstellingstegels:

4 of 5 artefacten van dezelfde opgraving (2x voor elke opgraving)	3,4, of 5 artefacten van één type (3x voor elk type)	3 artefacten van verschillende opgravingen (willekeurig type) (1x)	5 verschillende typen artefacten (van een willekeurige opgraving) (1x)

Voorbeeld: Speler blauw plaatst een museumspeelstuk op het speelbord en betaalt de kosten (3 geld) en laat vier artefacten van het Midden-Oosten zien die ze op hand heeft. Ze neemt de betreffende museumtegel van het speelbord. Vanaf nu is het basisinkomen voor alle spelers 7. Daarna kiest ze een artefactkaart en neemt deze terug op hand. Ten slotte draait ze de museumtegel om (die vanaf nu 2 bonusinkomen oplevert) en legt de overige drie artefactkaarten eronder.

V. Een artefact verkopen

Verplaats alle artefactkaarten op de zwarte marktvelden op het speelbord naar links, zodat er minstens één veld vrij is. Als er al drie kaarten op de zwarte markt liggen, gaat de kaart die van het speelbord wordt verplaatst uit het spel en gaat terug in de doos. De speler legt een kaart uit zijn hand op het meest rechtse veld van de zwarte markt. Plaats een **scheepsspeelstuk** van het spelersbord op het vrije veld met het hoogste cijfer op het scheepsspoor op het speelbord. De speler ontvangt zoveel geld als het cijfer boven het zojuist geplaatste scheepsspeelstuk op het speelbord door zijn schijfje op het geldspoor dezelfde hoeveelheid stappen vooruit te zetten.

Belangrijk: *De speler mag geen "joker" actiespeelstuk gebruiken om een artefact te verkopen op de zwarte markt!*

Voorbeeld: De speler legt een artefact op de zwarte markt. Daarna plaatst hij een scheepsspeelstuk op het scheepsspoor op het speelbord. Hij ontvangt 5 geld en verplaatst zijn schijfje op het geldspoor 5 velden vooruit.

VI. Een artefact kopen

Neem een artefactkaart van een willekeurig veld op de zwarte markt op het speelbord op hand. Plaats daarna een scheepsspeelstuk van het spelersbord op het vrij veld met het hoogste cijfer op het scheepsspoor op het speelbord. De speler betaalt zoveel geld als het cijfer boven het **scheepsspeelstuk** op het speelbord door zijn schijfje dezelfde hoeveelheid stappen terug te zetten op het geldspoor.

Belangrijk: *De speler mag geen "joker" actiespeelstuk gebruiken om een artefact te kopen op de zwarte markt!*

Voorbeeld: De speler pakt een artefact van de zwarte markt en neemt deze op hand. Daarna plaatst hij een scheepsspeelstuk op het scheepsspoor en betaalt 4 geld, door zijn schijfje op het geldspoor dezelfde hoeveelheid stappen terug te zetten.

UITBREIDING I: ONDERZOEK EN BIJZONDERE ARTEFACTEN

Deze uitbreiding voegt de onderzoekssporen en 7 bijzondere artefacten aan elke opgraving toe. De onderzoekssporen kunnen bonuspunten opleveren. De bijzondere artefacten geven speciale bonussen (of nadelen) aan de spelers die ze ontvangen.

Extra spelmateriaal

- 4 onderzoeksschijfjes (houten schijfjes) voor elke speler in zijn spelerskleur
- 28 speciale artefactkaarten (7 kaarten in elke kleur opgraving)

Onderzoekssporen

Tijdens de voorbereiding van het spel plaatst iedere speler een onderzoeksschijfje van zijn kleur op het laagste veld op het onderzoeksspoor bij elke opgraving.
Elke keer als een speler de actie "onderzoek" uitvoert, wordt het onderzoeksschijfje van die speler 1 veld omhoog verplaatst op het onderzoeksspoor bij die opgraving. Aan het einde van het spel ontvangt iedere speler 2, 4, 6 of 8 bonuspunten voor het schijfje dat het laagste staat op een onderzoeksspoor.

Opmerking: In een spel met 4 of 5 personen, waar 4 onderzoeksschijfjes worden gebruikt, telt het laagste schijfje niet mee. De speler telt de bonuspunten bij zijn score op.

Voorbeeld: *In een spel met 4 personen, scoren speler blauw, rood en groen 4 bonuspunten aan het einde van het spel. Speler geel scoort 2 bonuspunten.*

Bijzondere artefactkaarten

Tijdens de voorbereiding van het spel worden de zeven bijzondere artefactkaarten in elke artefactenstapel geschud. Spelers spelen de speciale artefactkaarten uit en nemen ze op hand net als de gewone artefacten (tenzij hieronder anders is vermeld).
De bijzondere artefacten kunnen bonussen of nadelen geven:

Unieke tentoonstelling (3x)	Dit artefact is zo kostbaar, dat er een unieke tentoonstelling voor wordt geopend. De kaart wordt tijdens de actie "een tentoonstelling openen" gespeeld en voor de speler op tafel gelegd. Er hoeven geen andere kaarten gespeeld te worden om deze tentoonstelling te openen. Elke unieke tentoonstelling levert 1 extra inkomen op per ronde en 1 overwinningspunt aan het einde van het spel.
Gevonden goud (1x)	Op elk moment tijdens de beurt van een speler (maar niet nadat deze gepast heeft), kan deze kaart afgelegd worden (terug in de doos) om een willekeurig artefact van de zwarte markt te pakken zonder er voor te betalen en een actiespeelstuk te gebruiken. Dit telt niet mee voor één van de twee acties die tijdens een beurt uitgevoerd kunnen worden.
Brokstukken (1x)	Brokstukken van een artefact kunnen gebruikt worden voor elk type artefact van een bepaalde opgraving wanneer een tentoonstelling wordt geopend. *Belangrijk: Je moet deze kaart onder de tegel plaatsen als deze wordt gebruikt in een tentoonstelling! De speler mag de kaart niet opnieuw op hand nemen om later nog eens te gebruiken!*
Vervloekt artefact (1x)	Vervloekte artefacten kunnen niet gebruikt worden in een tentoonstelling. Als deze kaart open komt te liggen bij een opgraving is dit de eerste kaart die gepakt moet worden als er artefacten worden verscheept van die opgraving. Onmiddellijk nadat een vervloekt artefact wordt verscheept, wordt de kaart uit het spel verwijderd en terug in de doos gelegd.
Manuscript (1x)	Elk manuscript geeft een bonusstap op een onderzoeksspoor. Aan het einde van het spel, voordat de bonuspunten bepaald worden, mag de speler een onderzoeksschijfje van zijn kleur 1 veld omhoog zetten voor elk manuscript dat hij op hand heeft.

UITBREIDING 2: STEDEN EN ARCHEOLOGEN

Deze uitbreiding voegt twee soorten "rollen" aan het spel toe: de stads- en archeologenrol. Deze rollen geven speciale voordelen.

Extra spelmateriaal:

- 2 rolschijfjes (houten schijfjes) voor elke speler in zijn spelerskleur

Een rol uitkiezen

Na het uitvoeren van de actie "een tentoonstelling openen", plaatst de speler één van zijn twee rolschijfjes op één van de rollen op het speelbord, of verplaatst één van de schijfjes naar een nieuwe rol.

Belangrijk: *Een speler kan max. één schijfje op één van de steden hebben staan en tegelijkertijd max. één schijfje op een archeoloog hebben staan. Het is mogelijk dat er meerdere spelers dezelfde rol kiezen.*

De speler kan het voordeel die bij deze rol hoort gebruiken vanaf zijn volgende actie. Elk voordeel is verbonden aan een specifieke actie.

Overzicht van de stadsrollen

Parijs	**Een tentoonstelling openen:** De speler mag twee artefactkaarten (in plaats van één) terug op hand nemen.
Londen	**Artefacten verschepen:** De speler pakt één kaart op hand van de stapel bij de opgraving waar hij van verscheept en houdt deze geheim voor de andere spelers.
Berlijn	**Een artefact verkopen:** De speler ontvangt 3 extra geld als hij aan de zwarte markt verkoopt.
New York	**Een tentoonstelling openen:** De speler kan een artefactkaart als "joker" (een verschillende kleur of vorm) gebruiken.

Overzicht van de archeologenrollen

Johan Gunnar Andersson	**De speler voert gratis een 7e actie uit** (betaal geen geld en leg geen speelstuk op een vrij veld) nadat al zijn 6 actiespeelstukken zijn ingezet. ***Belangrijk:*** *De speler mag met deze actie niet kopen of verkopen op de zwarte markt.*
Howard Carter	**Onderzoek:** De speler verplaatst twee velden omhoog op een onderzoeksspoor (in plaats van één) ***Opmerking:*** *Dit geldt niet voor manuscriptkaarten!*
Neil Merton Judd	**Onderzoek:** De speler pakt één kaart op hand van de stapel bij de opgraving waar onderzoek wordt verricht en houdt deze geheim voor de andere spelers.
Sylvanus G. Morley	**Arbeiders aannemen:** De speler plaatst twee arbeiderswoningen (in plaats van één). Hij ontvangt maar één arbeiderspeelstuk, maar moet wel twee keer de kosten betalen. Trek vervolgens twee artefactkaarten bij deze opgraving en leg deze open naast het speelbord bij de opgraving.

Colofon
Spelontwerp: Jeffrey D. Allers en Bernd Eisenstein
Illustraties en grafisch ontwerp: Christophe en Sandrine Swal
Redactie spelregels: Jeroen Hollander
Nederlandse vertaling: Patrick Draad
Projectmanager: Jonny de Vries

© 2013 White Goblin Games
www.whitegoblinggames.nl

Dankwoord
De auteurs en uitgever willen graag alle testspelers bedanken, in het bijzonder: Günther Cornett, Peer Sylvester, Rolf Raupach, Michael Schmitt, Benjamin Kutzner, Reinhold Müller, Carsten Schünemann, Florian Rapp, Sam Brown, Olaf Hartmann en Larry Levy.

www.facebook.com/whitegoblingames
www.twitter.com/white_goblin
www.youtube.com/whitegoblingames