

ARKHAM RITUAL



Je bent een freelance journalist die werkt in Arkham. Op een dag krijg je te horen dat er een mysterieus ritueel plaatsvindt in de kelder van de stads meest prestigieuze universiteit: Miskatonic University. Op zoek naar een ultieme primeur beslissen jij en team om het ritueel te onderzoeken. Zonder veel nadenken stappen jullie de kelder binnen. Een beslissing die al snel verkeerd zal uitdraaien. Het ritueel dat zich er afspeelt is een van de meest afschuwelijke dingen dat je ooit zag. De oude goden worden verheerlijkt en mensen worden langzaam maar zeker gek!

In de duistere en vochtige kelder worden mysterieuze voorwerpen rond gegeven. Door het schemerlicht kan niet meteen de vorm van het artefact onderscheiden. Alhoewel, verder op in de duisternis kan je een glimp opvangen van wat de anderen vast hebben. Het ziet er naar uit dat deze magische artefacten aan de oorzaak liggen het krankzinnig worden van de anderen. Het is jouw taak om er achter te komen wat je zelf vasthebt. Aan het gezicht van de andere kan je veel afleiden.

Zorg er voor dat je gezond en wel het ritueel kan verlaten!

1. SPELOVERZICHT

In Arkham Ritual zie je de kaart die je vast hebt niet. Het enige wat je ziet zijn de kaarten die andere vast hebben. Het doel van het spel is er achterhalen welke kaart jij op hand hebt. Dit doe je door de kaarten van andere spelers en de kaarten die reeds gespeeld zijn te bekijken.

Het spel wordt in verschillende rondes gespeeld en deze rondes bestaan uit verschillende beurten. In elke beurt neemt een speler de bovenste kaart van de stapel. Hij bekijkt deze en geeft hem door aan een andere speler. De speler die de kaart ontvangt heeft twee keuzes. a) De kaart die hij/zij reeds vast had afleggen (met de beeldzijde zichtbaar) en de nieuwe kaart aanvaarden zonder naar deze kaart te kijken. b) De kaart door geven aan een andere speler zonder er naar te kijken. Als een speler klaar is met zijn beurt is het aan de volgende speler.

De ronde blijft doorlopen tot een van de eindvoorwaarde bereikt is, op dat moment laten alle spelers hun kaarten zien. Als je op dat moment een vervloekte (rode) kaart vasthebt dan wordt je geleidelijk aan krankzinniger en verlies je een gezondheidstoken. Als je een heilzaam (blauw) artefactkaart op handen hebt, maar een andere speler heeft het zelfde artefact (de kleur maakt hier niet uit), zullen de twee artefacten samen voor een vreemde echo zorgen. Deze echo gaat door merg en been en maakt je langzaam maar zeker gek. Je verliest een gezondheidstoken. De enige manier om het gruwelijke ritueel te overleven is door de beurt te eindigen met een unieke heilzame (blauwe) kaart.

Spelers die krankzinnig worden verliezen een gezondheidstoken. De volgende ronde wordt gestart, dit herhaalt zich tot er één of meerdere spelers geen gezondheidstokens meer hebben. Alle spelers die het spel eindigen met ten minste één gezondheidstoken overleven het gruwelijke ritueel. Wordt jij diegene die het ritueel succesvol onderzoekt en levend weg komt!?

2. SPELONDERDELEN

(1) Artefactkaarten - 15 kaarten

- 5 types: 2 heilzame (blauwe) kaarten en 1 vervloekte (rode) kaart per type.

(2) Eventkaarten - 5 kaarten

- 5 types: 1 kaart van elk. Deze kaarten zijn allemaal heilzame (blauwe) kaarten.

(3) Karakterkaarten - 4 kaarten

- 4 types: 1 kaart van elk type. Dit zijn heilzame (blauwe) kaarten.

(4) Great Old One kaarten - 4 kaarten

- 4 types: 1 kaart van elk type. Dit zijn vervloekte (rode) kaarten.

(5) Gezondheidstokens - 30 tokens

- 16 waarde "1"
- 14 waarde "3"

(6) Speelmat - 1 blad

(7) Speler Aid - 7 kaarten

(8) Doom Track Bord en Marker - 1 elk

2-1. Opmaak kaarten

1. Kaarttype Symbool

Dit symbool geeft het kaarttype weer.

- ▲ Artefact kaart
- ◆ Event kaart
- ♠ Karakter kaart
- ♁ Great Old One kaart

2. Kaart Naam

Naam van de kaart.

3. Vervloekte Symbool

Symbool  voor vervloekte artefact (rode) kaarten.

4. Kleur van de Kaart

Blauwe achtergrond: Heilzame kaarten
Rode achtergrond: Vervloekte kaarten



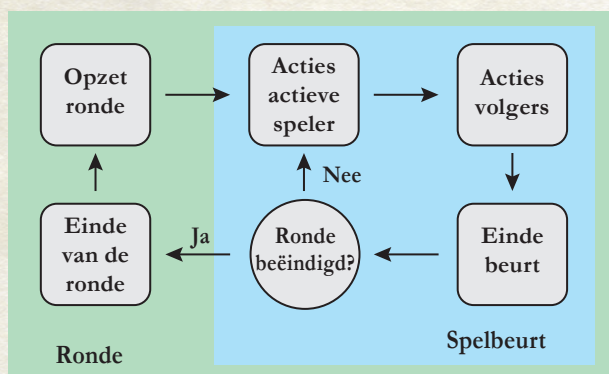
3. SPELVOORBEREIDING

- Elke speler neemt **7 gezondheidstokens** en legt deze zichtbaar voor zich neer.
- Neem 22 kaarten **niet gemarkeerd met het symbool** . Zie [sectie 10](#) gebruik van met  gemarkeerde kaarten.
- De overgebleven kaarten en tokens worden in dit spel niet gebruikt en kunnen terug de doos in.
- Plaats de speelmat in het midden.

4. SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld over verschillende rondes. Elke ronde bestaat uit verschillende beurten. Op het einde van elke beurt wordt er gekeken of de ronde voorbij is. Als dit niet zo is begint de volgende beurt.

Als de ronde voorbij is, vergelijken de spelers hun hand en bepalen zo wie er gezondheidstokens verliest. De volgende ronde wordt opgestart tot het moment dat één of meer spelers al hun gezondheidstokens kwijt zijn.



5. OPSTARTEN VAN DE RONDE

Doorloop volgende stappen voor het begin van elke ronde.

- Schud alle kaarten en geef elke speler **één kaart** met de beeldzijde naar beneden. De overige kaarten vormen de trekstapel. Deze stapel wordt in het midden van de tafel gelegd zodat alle spelers er goed aan kunnen.
- Elke speler neemt zijn zopas gekregen kaart en houdt deze vast zodat **alle andere spelers deze kunnen zien**. (met andere woorden: **jij kan enkel de kaarten van de andere spelers zien en niet deze van jezelf**.)



Afbeelding 1: Opzetten van een ronde



Tijdens een ronde mag je de beeldzijde van de kaart die in je handen is nooit bekijken.

5-1. Startspeler bepalen.

De ronde die je start is **de eerste ronde** van het spel:

- De speler die de regels het best beheerst wordt de startspeler (actieve speler). Als alle spelers de regels evengoed beheersen kies je willekeurig een startspeler.

De ronde die je start is **niet de eerste ronde** van het spel:

- De speler met het **minst gezondheidstokens** wordt de startspeler (actieve speler). In het geval dat er meerdere spelers zijn die even weinig gezondheidstokens hebben, wordt de speler die (in de richting van de klok) het dichtste bij de vorige startspeler zit de nieuwe startspeler (actieve speler).

De actieve speler neemt de stapel kaarten en plaats deze voor zich. De ronde kan beginnen.

6. SPELBEURT

In een ronde zijn er meerdere beurten per speler. Elke ronde start bij de actieve speler en wordt gevolgd door de actie van een volging. Op het einde van elke beurt wordt een nieuwe actieve speler bepaald en deze speler start de volgende beurt op.

De spelers volgen elkaar beurt na beurt op tot een trigger het einde van de ronde inzet. (zie [sectie 6-3](#), **einde van een beurt** voor meer info.)

6-1. Beurt van de actieve speler

- 1) De actieve speler start de beurt op. Alle andere spelers **plaatsen een van hun handen op de tafel**. Deze spelers noemen we voor het vervolg van de regels **“volgelingen”**.
- 2) De actieve speler neemt de bovenste kaart van de stapel kaarten en **kijkt er in het geheim naar**. (Geen enkele andere speler mag deze kaart zien.)
- 3) De actieve speler geeft de kaart **met de beeldzijde naar beneden** door aan een van de volgelingen.



Afbeelding 2: Actie van de actieve speler.



De actieve speler moet de kaart doorgeven aan een volging. Hij/zij mag deze kaart niet zelf bijhouden.

6-2. Acties van de volgelingen

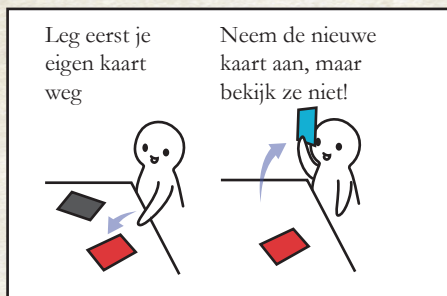
Wanneer een volgeling een kaart krijgt:

- **Neemt hij/zij hun hand van de tafel.**
- Neemt hij/zij de beslissing (**zonder naar de kaart te kijken**) om ofwel:
 - a) Hun eigen kaart af te leggen en de nieuwe kaart te aanvaarden -of-
 - b) De net ontvangen kaart door te geven naar een andere volgeling

6-2-1. De kaart aanvaarden

Als je de kaart aanvaardt dan:

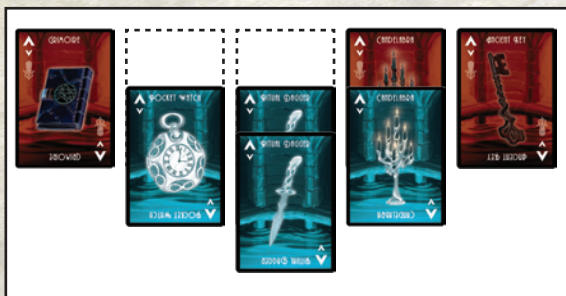
- 1) Leg je de kaart die reeds voor je lag op de tafel in de aflegzone. Dit is de zone waar alle kaarten komen te liggen die spelers afleggen. Deze kaarten liggen steeds met de beeldzijde naar **boven**.
- 2) Neem je de nieuwe kaart in je hand en laat je de beeldzijde aan de andere spelers zien. (**Je zorgt er natuurlijk voor dat jij de beeldzijde niet kan zien.**)
- 3) Als de afgelegde kaart een eventkaart was, vindt dit event meteen plaats. (zie [sectie 10-2 Eventkaarten](#) voor meer info.)



Afbeelding 3: Volgeling neemt de kaart op hand



Zorg er steeds voor dat je de beeldzijde van de kaart in je hand niet kan zien.



Afbeelding 4: Zorg er voor dat de aflegstapel steeds zichtbaar is voor alle spelers.

6-2-2. De kaart doorgeven

- Als een speler de kaart niet wil aannemen, mag hij deze (**zonder de kaart te bekijken**) doorgeven aan een andere speler **die zijn hand op de tafel heeft**.
- Als alle spelers passen (met andere woorden: **geen enkele speler** heeft zijn hand nog op tafel) dan wordt de kaart op de aflegstapel gelegd zonder dat zijn effect getriggerd wordt op het **einde van een ronde**.



Afbeelding 5: volgeling neemt de kaart niet aan

6-3. Einde van een beurt

Op het einde van een beurt, voor de volgende speler de actieve speler wordt, check je op de ronde afgelopen is.

Eindvoorwaarden van een ronde

- 1) Alle spelers hebben de kaart doorgegeven (zie [sectie 6-2-2](#))
- 2) Een event kaart triggert het einde van de ronde (zie [sectie 10-2](#))
- 3) De stapel kaarten in het midden van de tafel is op

Als de ronde geëindigd is ga dan naar [sectie 7: Einde van een ronde](#).

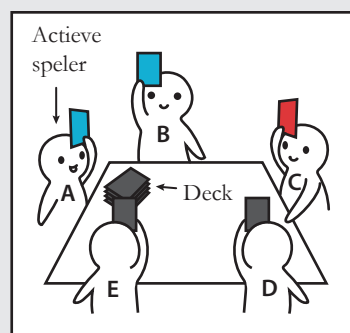
Als de ronde nog niet geëindigd is bereid je de volgende beurt voor.

- De actieve speler geeft de stapel kaarten door aan de **eerste speler links wiens hand nog op tafel ligt**. Als er geen handen meer op tafel liggen geef dan de stapel kaarten door aan de speler rechts van je.
- De speler die de stapel kaarten in ontvangst neemt wordt de **nieuwe actieve speler**.
- De nieuwe actieve speler geeft aan dat de vorige beurt is afgelopen. **Alle spelers halen nu hun hand van de tafel**.
- Start een nieuwe beurt ([sectie 6-1](#)).



Voorbeeld 1: De stapel kaarten doorgeven

Speler A is de actieve speler en de beurt is net afgelopen. Speler B heeft geen hand meer op de tafel. Speler C heeft wel nog een hand op de tafel. Speler A geeft de stapel kaarten aan speler C, zij wordt de nieuwe actieve speler.



Afbeelding 6: Volgende ronde voorbereiden

7. EINDE VAN DE RONDE

Op het einde van de ronde tonen alle spelers hun kaarten. Elke speler vergelijkt zijn kaart met de kaarten van de andere spelers. Op deze manier wordt er bepaald wie het gruwelijke ritueel overleeft heeft en wie niet. Als je het ritueel succesvol hebt overleefd blijf je vanzelfsprekend in goede gezondheid. Als je het ritueel niet overleeft verlies je een gezondheidstoken.

7-1. Bepalen of je overleeft

Je hebt het ritueel succesvol overleefd als:

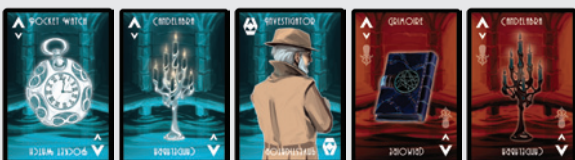
- Je hebt een **heilzame (blauwe) kaart** -en-
- Je hebt een artefactkaart en geen enkele andere speler heeft **dezelfde artefactkaart** (kleur maakt hier niet uit).

Je hebt het ritueel niet overleefd als:

- Je hebt een **vervloekte (rode) kaart** -of-
- Je hebt het zelfde artefact als een andere speler op hand (kleur maakt hier niets uit).

Voorbeeld 2: Einde van de ronde

De spelers hebben de volgende kaarten.



Speler A Speler B Speler C Speler D Speler E

Spelers D en E hebben een vervloekte (rode) kaart, zij overleven dit ritueel niet (ze worden krankzinnig). Speler B heeft een heilzame (blauwe) kaart, maar het is het zelfde artefact als speler E. (ze hebben beide een kandelaar). Speler B overleeft het ritueel ook niet en verliest een gezondheidstoken. Speler A en speler C hebben beide een heilzame (blauwe) kaart. Deze kaart is uniek, dit wil zeggen geen enkele andere speler heeft dezelfde kaart op handen. Speler A en speler C overleven als enige dit ritueel.

7-2. Uitzonderingen op de regels: Cultist

Als een speler op het einde van een beurt een Cultist kaart op hand heeft, worden de regels die **vermeld werden in sectie 7.1 gewijzigd als volgt**.

Je hebt het ritueel succesvol overleefd als:

- Je hebt een **vervloekte (rode) kaart** -en-
- Je hebt een artefactkaart en geen enkele andere speler heeft **dezelfde artefactkaart** (kleur maakt hier niet uit).

Je hebt het ritueel niet overleefd als:

- Je hebt een **heilzame (blauwe) kaart** -of-
- Je hebt het zelfde artefact als een andere speler op hand (kleur maakt hier niets uit).

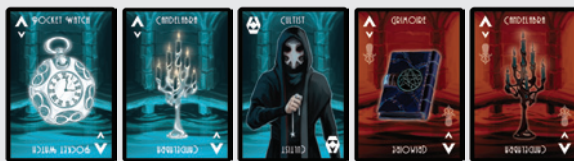


De "cultist" is een blauwe (heilzame) kaart. De houder van deze kaart zal het gruwelijke ritueel nooit overleven.



Voorbeeld 3: Cultist

De spelers eindigen de ronde met volgende kaarten:



Speler A Speler B Speler C Speler D Speler E

Omdat speler C een Cultist heeft veranderen de regels. Alle spelers met een heilzame (blauwe) kaart overleven het ritueel niet. Speler E heeft een vervloekte (rode) kaart, maar het is het zelfde artefact als speler B. Om die reden overleeft ook speler E dit ritueel niet. Speler D heeft een vervloekte (rode) kaart die uniek is. Dit wil zeggen, geen enkele andere speler heeft dezelfde artefactkaart op handen. Speler D is de enige speler die dit ritueel overleeft.

7-3. Krankzinnig worden

Als je een ritueel niet overleeft wordt je krankzinnig. Dit geef je aan door gezondheidstokens af te leggen.

- Alle spelers die het ritueel niet overleeft hebben leggen gezondheidstokens af **gelijk aan het aantal spelers die het ritueel niet overleeft hebben**.



Voorbeeld 4: Krankzinnig worden

In voorbeeld 3 was het speler D de enige speler die overleefde. Omdat er vier spelers zijn die het ritueel niet overleeft hebben (spelers A, B, C en E), verliezen deze spelers vier gezondheidsmarkers.

8. SPELEINDE

Er worden steeds rondes gespeeld **tot één of meerdere spelers al hun gezondheidstokens kwijt zijn**. Als nog er nog niet aan deze voorwaarde is voldaan dan ga je terug naar **sectie 5: opstarten van een ronde**.

Als één of meerdere spelers al hun gezondheidstokens kwijt zijn eindigt het spel.

- Alle spelers die hun gezondheidstokens kwijt zijn worden krankzinnig zij vallen ten prooi aan het gruwelijke ritueel.
- Alle spelers die nog minstens één gezondheidstoken hebben overleven het ritueel. Ze winnen samen het spel.

Variant

Wil je meer competitie, dan kan je de bovenstaande regel veranderen naar:

- De speler met de meeste gezondheidstokens is de winnaar van het spel. In het geval van een gelijkstand delen deze spelers de overwinning.

9. ALTERNATIEVE SETUP

Hoewel Arkham Ritual 28 kaarten bevat worden er slechts 22 gebruikt. Gedurende de setup van het spel (zie [sectie 3](#)) kunnen spelers er voor kiezen om sommige basiskaarten te ruilen voor kaarten met een  op.

10. GEDETAILLEERDE BESCHRIJVING VAN DE VERSCHILLENDE KAARTEN

Sommige van deze kaarten hebben een speciaal effect dat de regels van het spel drastisch kunnen veranderen

10-1. Artefactkaarten (15 in het Deck)



Deze kaarten hebben geen speciaal effect wanneer ze afgelegd worden. Er zijn vijf verschillende types artefacten. Van elk type zijn er 2 heilzame (blauwe) kaarten en 1 vervloekte (rode) kaart.

De vervloekte (rode) kaarten hebben het  symbool op de kaart afgebeeld.

10-2. Eventkaarten (4 in het Deck)



Deze kaarten triggeren een event als ze worden afgelegd tijdens de beurt van een speler (zie [sectie 6-2-1](#)). Deze kaarten zijn steeds heilzame (blauwe) kaarten.



Elder Sign

De ronde eindigt meteen als deze kaart wordt afgelegd. (voorwaarde op het spel te eindigen 2) Zie [sectie 6-3](#) voor meer info.



Poort (Gate)

Als een speler de Great Old One kaart ([Sectie 10-4](#)) vast heeft dan wordt het effect van deze Great Old One kaart meteen getriggerd, als er niemand een Great Old One kaart heeft, gebeurt er niets.



De twee Poort kaarten worden NIET als een zelfde kaart beschouwd wanneer je uitmaakt of je al dan niet het ritueel overleeft.

Kies één van onderstaande kaarten



Magische Bol (Magical Orb)

De speler die deze kaart aflegt kijkt naar de bovenste kaart van de stapel. Hij/zij legt de kaart terug bovenaan de stapel of verwijderd deze kaart uit het spel (beeldzijde naar beneden).



Stralende diamant (Shining Trapezohedron)

Als een speler deze kaart op de aflegstapel legt, mag hij naar de bovenste kaart van het deck kijken. Als deze kaart een “heilzame” kaart is, krijgt de speler een gezondheidstoken (maximum van 7), als het een andere kaart is verliest hij een gezondheidstoken. Dit kan er voor zorgen dat het spel meteen eindigt.

10-3. Karakterkaarten (2 in het Deck)



Deze kaarten treden in werking als de speler de kaart vastheeft op het einde van een ronde, **behalve wanneer de ronde eindigt door het effect van een "Great Old" kaart.**

Al deze kaarten zijn heilzame (blauwe) kaarten.

Kies één van onderstaande kaarten



Onderzoeker (Investigator)

De speler met deze kaart krijgt 1 gezondheidstoken (max 7 tokens). Deze speler overleeft het ritueel altijd.



Student (Wary Student)

De speler met deze kaart zal het gruwelijke ritueel nooit overleven, hij zal wel slechts één gezondheidsmarker verliezen.

Kies één van onderstaande kaarten



Cultist

Het einde van de ronde wijzigt. Zie [sectie 7-2](#) voor meer details.



Professor (Mad Professor)

In aanvulling tot de regels in [sectie 7-1](#), alle spelers die ook maar iets anders vasthebben dan een artefact kaart slagen er niet in het gruwelijke ritueel te overleven.

10-4. Great Old One kaarten (1 in het Deck)



Deze kaart treed enkel in werking wanneer een andere speler een poortkaart speelt. Sla het normale ronde einde over (Zie [sectie 7](#)) en handel de “Great-Old” af. Deze kaart is een vervloekte (rode) kaart.

Kies één van onderstaande kaarten



Cthulhu

De speler die deze kaart vast heeft verliest geen gezondheidstoken. Alle andere spelers verliezen gezondheidstokens gelijk aan het aantal spelers min één.



Nyarlatheotep

De speler met het meest gezondheidsmarkers, **behalve de speler die deze kaart vast heeft**, overleeft het gruwelijke ritueel niet en verliest het normale aantal gezondheidsmarkers. In geval van gelijkstand verliezen alle spelers met gelijke aantal markers het ritueel. De speler met deze kaart krijgt gezondheidsmarkers gelijk aan het aantal die verloren zijn door de andere spelers (niet meer dan zeven)



Yog-Sothoth

Alle spelers, behalve de speler met het minste gezondheidsmarkers en de speler die deze kaart heeft, verliezen al hun gezondheidstokens. In het geval dat er een gelijkstand is zal enkel de speler die deze kaart heeft op één na alle gezondheidstokens moeten afgeven. Alle andere spelers moeten één gezondheidstoken afgeven.



Hastur

Alle spelers met een artefactkaart overleven het ritueel niet. Zij verliezen het normale aantal gezondheidsmarkers plus het aantal spelers met een vervloekte kaart (deze kaart inbegrepen).

11. SPREKEN AAN TAFEL

Aan de tafel spreken met elkaar wordt aangeraden. Belangrijk om weten:

- Spelers mogen de kleur van de kaart en wat er op de kaart staat niet zeggen tegen de andere spelers.
- Spelers mogen de getrokken kaart niet laten zien. Ze mogen ook niet zeggen wat er op deze kaart staat.

Voor de rest mag je vrij praten. Wees creatief en bovenal heb er veel plezier aan.

12. FAQ

- V1: Ik ben de actieve speler. Kan ik de kaart die ik net van de stapel pakte zelf bij houden?
- A1: Neen, je moet deze kaart doorgeven aan een andere speler.
- V2: Ik heb de Elder Sign kaart afgelegd, dus de ronde eindigt. Welke kaart moet ik gebruiken om te vergelijken of ik overleefd heb?
- A2: De kaart die je kreeg toen je de Elder Sign kaart hebt afgelegd.
- V3: Ik heb perongeluk naar mijn eigen kaart gekeken. Wat nu?
- A3: Schud je kaart terug in de stapel kaarten. Trek opnieuw de bovenste kaart. Probeer er deze keer niet naar te kijken... Omdat je met de vorige kaart je ogen niet kon thuishouden verlies je een gezondheidstoken.
- V4: Ik heb een poort afgelegd wanneer ik Cthulhu op hand nam. Zorg dat voor een speciaal effect?
- A4: Ja! Jij bent een volgeling van Cthulhu. Jij handelt de kaart af en elke andere speler verliest een gezondheidstoken.
- V5: Kan ik meer dan 7 gezondheidstokens hebben?
- A5: Nee, je mag nooit meer dan 7 gezondheidstokens hebben.

13. DOOM TRACK MINI UITBREIDING

Deze uitbreiding verandert de manier waarop spelers hun gezondheidsmarkers verliezen. De regels in sectie 7-3 worden genegeerd en vervangen door onderstaande regels:

- Start het spel met de doom track marker op plaats 1.
- Op het einde van ronde verliezen alle spelers die het Ritueel niet overleefd hebben, gezondheidsmarkers gelijk aan de huidige plaats van het Doom track.
- Nadat de spelers hun gezondheidsmarkers verloren hebben verhoog de doom track met één.

14. REGELS VOOR EEN SPEL MET 3 OF 4 SPELERS

Alhoewel het spel op zijn best is met vijf of meer spelers, kan het ook gespeeld worden met 3 of 4 spelers.

Als je speelt met 3 spelers zijn er **2 dummyspelers**.

Als je speelt met 4 spelers is er **1 dummyspeler**.

- Elke dummyspeler krijgt een kaart (beeldzijde naar boven)
- Je kan geen kaarten doorgeven aan de dummyspeler.
- Een dummyspeler kan nooit de actieve speler worden.
- Een dummy speler kan geen gezondheidstokens kwijtraken.
- Op het einde van de ronde tellen de kaarten van de dummyspeler om de overlevende te bepalen.
- Tel de dummyspeler als een speler als er het aantal spelers geteld moet worden.



Spelontwerp: Hiroki Kasawa

Ontwikkelaar: Yirli'kumde, John Smith's Coffin

Illustrator: Emily Ling

Publisher: Dan Kobayashi

Nederlandse vertaling: Yannick Zoldermans

Speciale dank gaat uit naar Nathan Trimmer, alle testers, en Kickstarter backers:

Karsing Fung, Blue Heron Entertainment LLC, Rodney Goins Jr, Alex G, Allan Lennon, Matthew Bednarick, John Spiher, Kevin Athearn, Leah Watts, Keith Lane, Shane Claridge, Reginald Thomas, Daryl McLaurine Ph.D., Liad Pelled, Heath Price, Smoot, Turskeli, Animyse, @KevinMcConnolly, Christian Gilbert - Weirdeguy, Logan Bolitho, Mark W., Carlos Salazar, Carlos "Cato" Fabri, Mickaël Beluet, Yap Yong Qie Caryl Tan (Quiche Games), Martin Pilon, 鄭麥扣, Shawn Thiboutot, Gisberto Sanchez, A. Stoddard, David Marin Mercader, HyunGu Shin, Carlos 'K' Ferrari, Michael Keeley, Chatsakhon Tangsamphan, Hengerics Ferenc, SoRM Gaming, Marek, Victorious Secret, Rodolphe Peccatte, Jose Manuel Parra Rodriguez-Correa, Sami Oueini, Andres Van Belle, Madara LLC, Jonathan Mc Gowan

Check zeker onze website voor je het spel speelt. Hier vind je steeds de nieuwste regels en afwijkingen.

