

ARUSPEX

KARTENGLEICHSTAND

Karten: Legen Sie eine beliebige Deus-Karte in die Mitte des Tisches.

Schauplatz: Wechseln Sie den Schauplatz während der Szene.

Erzählung: Erzählen Sie, wie Sie den gegenwärtigen Ort vorzeitig verlassen, weil er Ihnen nicht genug Amusement, Begeisterung und/oder Spannung bietet. Beschreiben Sie den neuen Ort.

ACCUSATOR

Karten: Nehmen Sie eine Miles-Deus-Karte. Legen Sie die Ankläger-Deus-Karte in die Tischmitte.

Schauplatz: Der Schauplatz muss wechseln.

Erzählung:

♦ **0 oder 1 Parcae erscheint:** Geben Sie eine Vorahnung oder Ankündigung der Bedrohung, die der Ankläger und/oder die Miles darstellen. Sie rücken Ihnen immer näher. Sie sehen sie, aber sie können Sie nicht sehen, oder sie sehen Sie, aber Sie entwischen ihnen. Wechseln Sie den Schauplatz, dieser hier ist nicht mehr sicher genug.

♦ **2 oder mehr Parcae erscheinen:** Beschreiben Sie, wie Ihnen der Ankläger entgegentritt und entdecken Sie den anderen Ihr (wahres oder unwahres) Verbrechen oder geben Sie eine detailliertere Beschreibung davon.

AMANS

Karten: nichts erforderlich.

Schauplatz: Der Schauplatz muss wechseln.

Erzählung: Beschreiben Sie Ihre Flucht aus dem Reich. Dies ist Ihre Amans-Schlusszene.

BACCHUS

Karten: Behalten Sie die Bacchus-Deus-Karte.

Schauplatz: Wechseln Sie den Schauplatz nicht.

Erzählung: Beschreiben Sie die ausufernde Dekadenz an dem Schauplatz. Bacchus bleibt bei Ihnen.

MILES

Karten: Wenn Sie die Ankläger-Deus-Karte haben, legen Sie sie in die Tischmitte.

Schauplatz: Der Schauplatz muss wechseln.

Erzählung:

♦ **0 oder 1 Parcae erscheint:** Geben Sie eine Vorahnung oder Ankündigung der Bedrohung, die der Ankläger und/oder die Miles darstellen. Sie rücken Ihnen immer näher. Sie sehen sie, aber sie können Sie nicht sehen, oder sie sehen Sie, aber Sie entwischen ihnen. Wechseln Sie den Schauplatz, dieser hier ist nicht mehr sicher genug.

♦ **2 Parcae erscheinen:** Sie stehen dem Ankläger und / oder Miles gegenüber. Sie ergreifen Sie (oder drängen Sie in eine Ecke), aber irgendwie schaffen Sie es, zu entkommen. Sie haben Schmerzen, sind verwundet / geschlagen worden und/oder haben etwas Wertvolles verloren. Wenn Sie mit dem Amans (in der Geschichte) zusammen waren, müssen Sie sich nun zwangsläufig trennen (wenn Sie die Amans-Karte haben, behalten Sie sie weiter).

♦ **3 oder mehr Parcae erscheinen:** Beschreiben Sie, wie Ihre Figur ergriffen wird. Und die nächste Szene ist Ihr Ende mit Miles.

MINERVA

Karten: Legen Sie die Minerva-Deus-Karte in die Mitte des Tisches.

Schauplatz: Bleiben Sie, wo Sie sind.

Erzählung:

♦ Wenn Sie (in der Geschichte) bereits mit Ihrem Amans zusammen sind, erzählen Sie, wie Sie etwas Neues über ihn/sie entdecken. Andernfalls erzählen Sie, was Ihrem Geliebten/Ihrer Geliebten zugestoßen ist. Sie haben eine Vision/Sie sehen ihn (oder sie) von weitem/jemand bringt Ihnen Nachricht.

PLUTO

Karten: Nehmen Sie eine Miles-Deus-Karte. Legen Sie Pluto-Deus-Karte in die Mitte des Tisches.

Schauplatz: Wechseln Sie den Schauplatz während der Szene.

Erzählung: Beschreiben Sie, wie die Szene in einem gewalttätigen Verbrechen endet. Sie sind mit darin verwickelt, ob Sie nun daran teilgenommen haben oder nicht. Sie müssen weg von diesem Ort.

SATYRUS

Karten: nichts erforderlich

Schauplatz: Der Schauplatz muss wechseln.

Erzählung: Wechseln Sie den Schauplatz und beschreiben Sie Szenen voller sexueller Hemmungslosigkeit, die sich dort abspielen.

VENUS

Karten: Wenn die Amans-Deus-Karte im Spiel ist, nehmen Sie sie sich und legen die Venus-Karte in die Mitte des Tisches.

Schauplatz: Der Schauplatz muss wechseln.

Erzählung:

Wenn die Amans-Deus-Karte nicht im Spiel ist, überlassen Sie sich einer schönen, glücklichen Erinnerung an Ihre/n Geliebte/n. Außerdem

♦ wenn Sie (in der Geschichte) schon mit dem Amans zusammen sind, erzählen Sie, wie sich Ihre Beziehung festigt. Andernfalls beschreiben Sie, wie eine geheimnisvolle, attraktive Frau oder ein schöner Knabe Sie an einen neuen Schauplatz führt, wo Sie auf Ihren Amans stoßen

VINUM



Wenn zumindest eine Vinum-Umbra-Karte das Symbol trägt:

Karten: Nehmen Sie eine Deus-Karte vom Tisch, oder, falls dort keine liegt, von einem anderen Spieler.

Schauplatz: Der Schauplatz kann, muss aber nicht wechseln.

Erzählung: Erzählen Sie von der Anwesenheit der neuen Person (entsprechend der gewählten Deus-Karte) an Ihrem aktuellen Schauplatz und Einzelheiten zum Höhepunkt eines vergnüglichen, enthusiastischen und/oder erregenden Geschehens. Sie können den Schauplatz wechseln, wenn Sie möchten.

Ansonsten

Karten: nichts erforderlich.

Schauplatz: Wechseln Sie den Schauplatz nicht.

Erzählung: Beschreiben Sie ein ausartend dekadentes Vorkommnis

SPIELSTART

Legen Sie die folgenden Deus-Karten offen in die Tischmitte.

- 1 x Bacchus
- 1 x Pluto
- 1 x Ankläger
- Satyrus, entsprechend der halben Spielerzahl, aufgerundet
- Miles, entsprechend der halben Spielerzahl, aufgerundet
- 1 x Minerva
- 1 x Venus

Das Spiel beginnt mit dem jüngsten Spieler im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler nimmt eine dieser Karten und gibt sie einem anderen Spieler seiner Wahl. Machen Sie so lange weiter, bis jeder zwei Deus-Karten hat oder keine Karten mehr in der Tischmitte sind. Achten Sie darauf, dass sich niemand selbst Karten gibt.

Danach erhalten alle Spieler eine Vinum-Deus-Karte.

Alle Umbra-Karten werden gemischt und in einem Stapel in die Tischmitte gelegt. Die Amans-Deus-Karte wird beiseitegelegt, sie kommt zusammen mit den anderen (eventuell verbliebenen) Deus-Karten erst dann wieder auf den Tisch, wenn die Parcae-Karte zum ersten Mal gezogen wird.

SPIELDAUER

Jetzt kann entschieden werden, wie lange das Spiel dauern soll. Sie haben die Wahl:

- die Spieldauer ausdrücklich festzulegen (z. B. „lasst uns zwei Stunden lang spielen“);
- so lange zu spielen, bis Parcae-Karten eine gewisse Anzahl von Malen gezogen worden sind (z. B. „das Spiel endet, wenn eine Parcae-Karte zum 6. Mal gezogen wird“);
- so lange zu spielen, bis alle Spieler an ihre Schlusszene gekommen sind.

Das Spiel endet auf jeden Fall immer, wenn alle Spieler an ihre Schlusszene gekommen sind.

DAS IST IN DER ERSTEN RUNDE ZU TUN

Es wird reihum gespielt, im Uhrzeigersinn. Den Beginn macht der/die Spieler/in mit dem hedonistischsten Leben.

Wenn Sie an der Reihe sind, beginnen Sie damit, den anderen Spielern Ihre Figur vorzustellen. Dazu reicht es, wenn Sie auf die folgenden Fragen antworten (wenn Sie ein bisschen Hilfe zu den Namen wünschen, können Sie unter www.bacchanaliategame.com eine Liste finden):

- Wer sind Sie?
- Was sehen Sie, wenn Sie in den Spiegel blicken?
- Wer ist Ihr/e Geliebte/r (Ihr Amans)?
- Vor wem sind Sie auf der Flucht? Welches Verbrechen legt man Ihnen zur Last?
- Wer klagt Sie für dieses Verbrechen an (Ihr Ankläger)?
- Wo sind Sie jetzt? Was tun Sie jetzt gerade? Vergessen Sie nicht - Sie müssen an einem Platz in Bertinoro oder in unmittelbarer Nähe sein, und Sie dürfen in diesem Augenblick nicht mit Ihrem Amans zusammen sein.

Die Figuren des Anklägers und des Amans werden durch Sie und während des Spiels eingeführt und beschrieben. Sie sollten sie aber zumindest skizzenhaft darstellen, in einer Art „Brainstorming“ aller Spieler, in der Sie sich gegenseitig Anregungen geben.

Bitte beachten Sie: Sie müssen wegen eines schweren Verbrechens gegen das Reich *angeklagt* sein, können aber *unschuldig* sein. Vielleicht sind Sie ein Sklave, der gerade seinen Besitzer getötet hat, aber Sie können auch ein römischer Bürger sein, der durch falsche Beweise seiner politischen Feinde in eine Zwangslage gebracht worden ist.

Der erste Spieler muss in seiner Szene auch die ersten Hinweise auf das Bacchanal in der Stadt mit einschließen: Gelage, lautes Gelächter, Musik, Menschen, die sich küssen und in den Straßen tanzen usw. Diese Szene zählt nicht als Ausgangspunkt für das *Intensitätsniveau der Ausschweifungen* dieses Spielers.

UND DAS IST IN DEN NÄCHSTEN RUNDEN ZU TUN

1 Erzählen Sie in Ihrer Szene, wie Bacchus dazu stößt

Wenn Sie Bacchus während der Runde eines anderen (siehe Step 6) erhalten haben, erzählen Sie, noch bevor Sie Karten ziehen, am Anfang Ihrer Runde kurz, wie sich der Gott an dem Ort manifestiert, an dem sich Ihre Figur aufhält.

2 Karten ziehen

Ziehen Sie so viele Umbra-Karten vom Stapel, bis Sie vier davon haben. Sollten Sie eine „blockierte“ Karte haben (siehe Step 7), nehmen Sie nur drei. Sie müssen jedenfalls insgesamt vier Karten haben. Sind nicht genug Karten vorhanden, mischen Sie den Stapel mit den beiseitegelegten Karten und bilden einen neuen Stapel.

Wird eine Parcae-Karte gezogen, setzt der Spieler seine Runde normal fort. Am Ende der Runde und bevor der nächste Spieler weitermacht, nimmt er den Stapel mit den übrigen Karten und die noch übrigen Umbra-Karten, mischt sie alle und bildet einen neuen Umbra-Karten-Stapel (in dem auch die Parcae-Karte wieder enthalten ist).

Wenn die Parcae-Karte zum ersten Mal gezogen wird, legen Sie die Amans-Deus-Karte aufgedeckt in die Mitte mit allen anderen, noch nicht vergebenen Deus-Karten. Schreiben Sie auf, wie oft Parcae-Karte gezogen worden ist, denn dies kann Änderungen für einige der Herrschenden Deus-Karten bedingen.

Wenn Sie Ihre Umbra-Karten gezogen haben, vergleichen Sie sie mit Ihren Deus-Karten (die offen vor Ihnen auf dem Tisch liegen).

3 Weinopfer für Minerva

Wenn Sie die Minerva-Deus-Karte haben, legen Sie eine Vinum-Umbra-Karte von den soeben gezogenen Karten umgehend ab. Die Karte wird einfach abgelegt und hat für die nächsten Steps Ihrer Runde keinerlei Bedeutung mehr. Wenn Sie keine Vinum-Umbra-Karte haben, legen Sie Ihre Minerva-Deus-Karte in der Mitte des Tisches wieder ab. Sie können Minerva keine „blockierte“ Karte (siehe Step 7) als Weinopfer darbringen.

4 Ehrerweisung für die Götter

Verteilen Sie je eine der vier Umbra-Karten auf die entsprechende/n Deus-Karte/n (falls vorhanden), und zwar so, dass klar ersichtlich ist, wie viele Umbra-Karten auf jeder Deus-Karte liegen.

Haben Sie die gleiche Deus-Karte zwei Mal oder noch öfter, verteilen Sie die entsprechenden Umbra-Karten gleichmäßig auf die Deus-Karten. Das heißt: Sie können keine zweite Umbra-Karte auf eine Deus-Karte legen – zum Beispiel eine Miles-Deus-Karte – wenn Sie andere Miles-Deus-Karten haben, auf denen nicht schon mindestens eine Umbra-Karte liegt. Siehe Abbildung.

5 Die Herrschende Deus-Karte finden

Wenn Sie all Ihre Umbra-Karten verteilt haben, prüfen Sie, auf welcher Deus-Karte die meisten Umbra-Karten liegen. Das ist die „Herrschende Deus-Karte“ (die nachstehend im Text auch „herrschender Deus“ oder „herrschender Bacchus“ oder „herrschende Vinum“ genannt werden können).

Wenn keine der gezogenen Umbra-Karten einer Deus-Karte in Ihrem Besitz entspricht, herrscht Vinum.

Falls Sie zwei oder mehr Deus-Karten haben, auf denen die gleiche Anzahl Umbra-Karten liegt:

- Vinum siegt bei Gleichstand, wenn Sie mindestens eine Satyrus- Deus-Karte haben.
- Andernfalls ist die Vinum-Karte unterlegen.

Fälle von Gleichstand anderer als Deus-Karten als die Vinum werden im Aruspex gesondert behandelt.

6 Bacchus begibt sich zum Bacchanal

Wenn Sie die Bacchus-Deus-Karte haben, aber Bacchus nicht der Herrschende Gott ist, müssen Sie Bacchus-Deus-Karte an einen anderen Spieler geben. Der Spieler, der die Karte erhält, muss Ihnen während Ihrer Runde eine Fragen stellen (siehe Step 7, weiter unten) und sie so lange geneigt (um 90° ausgelegt) halten, bis er die Fragen gestellt hat, damit er es nicht vergisst (und muss, wenn er an die Reihe kommt, die Ankunft von Bacchus gemäß Step 1 beschreiben).

Von dem Zeitpunkt an, in dem die Bacchus- Deus-Karte in die Hand eines der Spieler gelangt ist, wird sie nie wieder in die Tischmitte zurück gehen. Wenn Sie Anweisung haben, die Bacchus-Deus-Karte abzulegen, geben Sie sie immer an einen anderen Spieler weiter.

7 Den Aruspex befragen

Befragen Sie den Aruspex und befolgen Sie seine Anweisungen hinsichtlich der Bedeutung jedes Herrschenden Gotts, einschließlich des Falls von Kartengleichstand

Zunächst *folgen Sie den Handlungsanweisungen für den Herrschenden Gott* zu den zu nehmenden/zugewendenden/ abzulegenden Deus-Karten. Vergessen Sie nicht:

- Sie können die Vinum-Deus-Karte nie, in keinem Fall geben, nehmen oder ablegen. Die Karte, die Sie zu Spielbeginn erhalten haben, bleibt bis zum Schluss in Ihrer Hand.
- Wird Ihnen befohlen, eine Deus-Karte zu nehmen, müssen Sie zuerst unter den Deus-Karten auf der Tischmitte wählen. Sind dort keine Deus-Karten, holen Sie sich eine von einem anderen Spieler Ihrer Wahl.

- Sind Deus-Karten in der Tischmitte, aber nicht diejenige, die Sie laut Anweisung nehmen sollen, holen sie Sie sich von einem anderen Spieler, der sie hat.

Dann *erzählen Sie die Szene*, zeigen, was mit Ihrer Figur geschieht, stets gemäß den Anweisungen des Aruspex.

Zu einem gewissen Zeitpunkt werden Sie vermutlich entdecken, dass Sie eine Szene beschreiben, in der eine Figur vorkommt, zu der Sie die entsprechende Deus-Karte nicht mehr haben. Sie können die Figur beibehalten, weggeben oder irgendetwas anderes tun lassen, ganz wie Sie wünschen, aber immer innerhalb des Rahmens für das Geschehen, das der Aruspex vorgibt.

Die einzige Ausnahme betrifft den Amans: Sie können den Amans mitmachen lassen oder ausschließen, ganz wie Sie möchten (falls Sie keine anderslautenden Anweisungen des Aruspex erhalten haben), aber um ihn nach einer Trennung wieder ins Spiel zu bringen, müssen Sie entweder die Amans-Deus-Karte haben oder Anweisung vom Aruspex dazu erhalten.

Sie können eine Umbra-Karte Ihrer Wahl bis zur nächsten Runde behalten, müssen sie aber um 90° gedreht vor sich legen und in Ihre Erzählung eine erkennbare Figur oder einen vorher durch einen anderen Spieler beschriebenen besonderen Schauplatz oder Gegenstand mit in das Spiel einbringen. Nicht „ein Junge“, sondern „**der** schwarzhäarige Junge mit dem orangefarbenen Gewand“. Nicht „ein Bauernhof“, sondern „**das** rote Bauernhaus mit der hohen Eiche“. Die Figur, der Ort oder Gegenstand dürfen nicht vorher schon in einer Ihrer Szenen aufgetaucht sein und dürfen nicht mit den Deus-Karten von jemandem anderen, wie Soldaten, Satyrn usw. assoziiert werden.

Diese Karte, die Sie um 90° gedreht vor sich legen, ist die „blockierte“ Karte, und sie wird zum Zeichen der Erinnerung gedreht, damit sie nicht abgelegt wird (siehe Step 9). Sie können diese Karte in der nächsten Runde nicht noch einmal blockieren, auch wenn Sie weiterhin Erzählelemente dazu bringen. Sie dürfen nicht mehr als eine blockierte Karte auf einmal haben. Die blockierte Karte wird in der nächsten Runde zusammen mit den anderen drei gezogenen Umbra-Karten zur Bestimmung der Herrschenden Deus-Karte verwendet.

8 Bacchus gibt Ihnen etwas zu denken

Wenn Sie die Bacchus-Deus-Karte in Step 5 an jemanden weitergegeben haben, wird Ihnen von dem Spieler, der sie jetzt besitzt, eine Frage gestellt. Die Frage kann sich darauf beziehen, wie sich Ihre Figur fühlt, was sie denkt, oder auf einige Details aus ihrer Vergangenheit. Sie können entweder direkt antworten („Er/sie denkt dies und jenes/Er/sie hat dies und das in der Vergangenheit gemacht“) oder eine Episode aus seiner/ihrer Vergangenheit erzählen.

9 Aufräumen

Legen Sie alle Ihre Umbra-Karten auf den Stapel mit den abgelegten Karten (außer der blockierten Karte, falls vorhanden).

Ihre Runde ist zu Ende.

DAS KÖNNEN SIE TUN, WÄHREND ANDERE AN DER REIHE SIND

DAS WACHSAME AUGE DER GÖTTIN



Wenn Sie die Minerva-Deus-Karte haben und jemand erzählt eine Reihe besonders exzessiver und dekadenter Ereignisse, können Sie ihm, wenn Sie möchten, die Minerva-Karte schenken als Hinweis darauf, dass die Göttin dies als Beleidigung vermerkt und darauf antworten wird.

FRAGEN STELLEN

Auch wenn Sie die Bacchus-Deus-Karte nicht haben, können Sie dem aktiven Spieler jederzeit Fragen stellen. Seien Sie dabei höflich, stehlen ihm nicht die Schau, aber wenn Sie gerne nähere Erklärungen oder Details haben möchten oder auch einfach nur neugierig sind bezüglich eines Aspekts der Geschichte, fragen Sie einfach.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle Spieler an ihr Ende gekommen sind. Es gibt drei verschiedene Varianten für das Spielende, die Sie erreichen, wenn Sie den Vorgaben durch den Aruspex folgen: Ende mit dem Miles, Ende mit dem Amans und vorzeitiges Ende (siehe weiter unten).

Das Spiel endet für die einzelnen Spieler, die noch nicht (aufgrund einer der anderen beiden Varianten) ausgeschieden sind, dann vorzeitig, wenn sich einer der folgenden Umstände ergibt:

Wenn

- nur ein Spieler übrig geblieben ist;
- nur noch zwei Spieler übrig sind und die Parcae-Karte gezogen wird;
- das Zeitlimit (falls gesetzt) erreicht ist;
- Parcae-Karten so oft gezogen worden sind, wie Sie eingangs für das Ende des Spiels bestimmt haben (falls).

ARTEN VON ENDEN

ENDE MIT MILES

Beim Ende mit Miles legen Sie die „blockierte“ Karte ab (falls vorhanden), ziehen dann Umbra-Karten, wobei Sie alle Vinum-Karten ablegen, so lange, bis Sie vier Umbra-Karten in der Hand halten. Dann erzählen Sie das Ende Ihrer Figuren, je nachdem, was die Herrschende Deus-Karte ist:

- 1 Sind **Amans** oder **Venus** die Herrschende Deus-Karte, dann ist Ihnen ein glückliches Ende beschieden! Beschreiben Sie Ihre Flucht aus Bertinoro und dem Reich mit ihrem/ihrer Geliebten.
- 2 Ansonsten stirbt Ihre Figur von der Hand des Anklägers/der Miles oder aufgrund direkter Auswirkungen ihrer Handlungen. Haben Sie mit den Umbra-Karten eine **Parcae**-Karte gezogen, können Sie eine überraschende Wendung in den Plot bringen, wo Sie, bevor Sie sterben, den Ankläger erfolgreich loswerden und/oder den Amans für immer retten.

ENDE MIT AMANS

Beschreiben Sie Ihre Flucht aus dem Reich. Sie gelangen zusammen mit Ihrem/Ihrer Geliebten in Sicherheit. Miles und Ankläger können Ihnen nichts mehr anhaben.

VORZEITIGES ENDE DER GESCHICHTE

Wenn Sie bei Ihrer Schlussszene nur eine Vinum-Deus-Karte halten, wählen Sie Option 3 aus der nachstehenden Liste. Andernfalls legen Sie die „blockierte“ Karte ab (falls vorhanden), ziehen dann neue Umbra-Karten, wobei Sie alle Vinum-Karten ablegen, so lange, bis Sie vier Umbra-Karten in der Hand halten. Wenn Sie eine Parcae-Karte gezogen haben, können Sie eine große überraschende Wendung einbringen und Ihr Ende frei unter den nachstehend aufgelisteten Möglichkeiten wählen. Ansonsten ist jede beliebige Deus-Karte, die einer Ihrer 4 Umbra-Karten entspricht, die Sie gezogen haben, die Herrschende Deus-Karte (die Anzahl der zugeordneten Umbra-Karten wird nicht mehr gezählt, Sie haben freie Wahl unter den Karten, auf denen mindestens eine Umbra-Karte liegt. Es gibt also keine Kartengleichstände mehr.)

Dann wählen (und erzählen) Sie eines der nachstehend aufgelisteten möglichen Enden.

- 1 Sind **Amans** oder **Venus** die herrschenden Deus-Karten, nehmen Sie ein glückliches Ende! Beschreiben Sie Ihre Flucht aus Bertinoro und dem Reich, zusammen mit Ihrem Amans;
- 2 ist **Pluto** die herrschende Deus-Karte ist, stirbt Ihre Figur als Opfer eines Verbrechens/eines Gewaltakts im Bacchanal;
- 3 sind **Bacchus** oder **Satyrus** die herrschenden Deus-Karten, sind Sie für immer in dem Bacchanal unter den Gefolgsleuten von Bacchus verloren;
- 4 ist **Minerva** die herrschende Deus-Karte, müssen Sie sich dafür entscheiden, entweder den Ankläger für immer los zu werden, aber den Amans zu verlieren, oder von der Hand der Miles/des Anklägers zu sterben, aber den Amans für immer zu retten.
- 5 Sind **Miles** oder der **Ankläger** die Herrschenden Deus-Karten, sterben Sie von der Hand des Anklägers/der Miles oder als direkte Folge einer ihrer Handlungen.

NACH DER SCHLUSSZENE

Nachdem Sie Ihre Schlussszene erzählt haben, legen Sie alle Ihre Umbra-Karten auf den Stapel mit den abgelegten Karten. Wenn Sie die Bacchus-Deus-Karte haben, geben Sie sie einem anderen Spieler. Legen Sie alle Ihre verbliebenen Deus-Karten (außer der Vinum-Karte) in die Mitte des Tisches.

Bacchanalia is © 2012 by Paul Czege & Michele Gelli
Game Edition © 2012 Shadow di Michele Gelli

This page is freely photocopied for private use.