

# THE Taverns OF TIEFENTHAL

WOLFGANG WARSCH

1<sup>st</sup> expansion:

## Open doors!

### ゲームの概要

ティフェンシャルの居酒屋は、かつてないほど忙しくなっています。商売は好調で、どのパーティーもお客さんに最高の体験を提供しようと競い合っています。酒場では、ターラーを稼ぎ、さらに多くのビールを売るために、ワイルドな新しい方法に投資しています。貴族たちはベッドと食事を求めてやってきて、多額の出費を厭わないのです。ソムリエが村に住み着き、高級ワインを隠し持ってきたのです。市長の観光政策に抵触しないように気をつけよう。

## この拡張セットについて

この拡張セットには4つのモジュールが含まれています。

- A ワインへの切り替え
- B 一部屋お願いします
- C バーテンダーの生活
- D 市長の訪問

最初のゲームでは、この拡張モジュールのモジュールAとBのみを使用することをお勧めします。その後は、この拡張モジュールのうち、2つまたは3つのモジュールを自由に組み合わせることができます。(4つのモジュールすべてを使用することももちろん可能ですが、そうするとゲームの難易度は非常に高くなります!)

もちろん、この拡張モジュールと、基本ゲームのモジュールを組み合わせることも可能です。ただし、基本ゲームの各モジュールは、前のモジュールの上に成り立っていることに注意してください。

モジュールA、B、Bは、酒場の上に新しいフロアを作ります。

モジュールC (バーテンダー)      モジュールB (客室)      モジュールA (ワインセラー)



モジュールD (注文)

- モジュールB (ゲストルーム) でプレイする場合、各プレイヤーは自分の酒場の上部に客室を置かなければなりません。
- モジュールAと一緒にプレイしている場合、各プレイヤーはゲームのセットアップ中にワインセラーを受け取り、これを自分の客室の右側に配置します。モジュールAを使用しない場合、各プレイヤーは4つの屋根のうち1つを受け取り、自分の酒場の右側に配置します。屋根は、単に美観を保つためのものです。
- モジュールCでプレイしている場合、各プレイヤーはゲームのセットアップ中にバーテンダーを受け取り、これを自分の客室の左側に配置します。モジュールCを使用しない場合、各プレイヤーは任意のバーテンダータイルを受け取り、それを裏向きにして客室に置きます。

- モジュールBでプレイしない場合、客室は箱の中に戻します。
- この場合、モジュールAでプレイしていれば、各プレイヤーは自分の酒場の上部にワインセラーを置き、その左にバーテンダータイル (モジュールCでプレイしている場合は、モジュールCのゲームセットアップを参照) または裏向きバーテンダータイル (モジュールCでプレイしていない場合) を配置します。
- モジュールCのみでプレイする場合 (モジュールA、Bでプレイしない場合)、セットアップ後、各プレイヤーはバーテンダータイルの右側に屋根を配置します。残った屋根は箱に戻します。



この拡張セットには、4つのモジュールのいずれにも属さない36枚の貴族が追加されています。基本ゲームの貴族に加えてください。

## モジュールA ワインへの切り替え

ビールよりワインが好きという人がいるそうです。そして...その数は増え続けているようです。賢いバーテンダーは、この新しいマーケットを開拓する時がついに来たと察しました。

## モジュールA用追加コンポーネント

- ソムリエカード18枚
- ヤブ医者カード18枚
- ワインセラー4枚
- ワインマーカー8個



## セットアップ

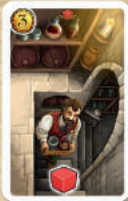
通常通り、基本ゲームのセットアップをします。そして、ソムリエカードをビール係と皿洗いの間に、ヤブ医者カードをゲストの山札とゲストのビールコスト3の間に置きます。



次に、各プレイヤーはワインセラーを1枚取り、自分の酒場の上部に置き、左上隅のターラーが見えるようにします。自分のワインセラーにワインマーカーを2個置きます。残りのワインセラーとワインマーカーを箱に戻します。



## ゲームプレイの変更



### ソムリエ

ソムリエは、3ターラーで入手できる新しい酒場カードです。獲得したソムリエは、通常通り、自分の山札に直接配置します。フェイス(B)中にソムリエを引いた場合は、自分のワインセラーの右側に配置します。

すべてのテーブルが埋まったら、自分の酒場にソムリエが1人以上いるかどうか確認します。ソムリエが1人しかいない場合、ワインセラーからワインマーカーを1個取り、最後に酒場に入り、右端のテーブルに座ったゲストのダイスの目の上に置きます。ですから、どのゲストにワインマーカーを置くかは、あなたが決めるものではありません。

ソムリエが2人以上いる場合は、酒場に入る最後の2人のゲストに、それぞれ1個ずつワインマーカーを置き、右から2番目のテーブルに着席してもらいます。

自分の酒場にソムリエが2人以上いる場合でも、ワインマーカーは（最後に来た2人のゲストに）2個だけ置くことができます。



例：あなたの酒場には4人のゲストがおり、2人のソムリエを獲得しています。右端の2人のゲストの上にワインマーカーを置きます。

ワインマーカーはダイスと同じ働きをします。このゲストの上に別のダイスを置くことはできません(フェイス(E)/フェイス(F)中)フェイス(F)中にワインマーカーを取り、自分のワインセラーに戻します。その代わりに、そのゲストのアクションスペースに適切なダイスを置いた場合と同じように、そのゲストに示された報酬(通常はターラー)を受け取ります。

### ソムリエの追加ルール

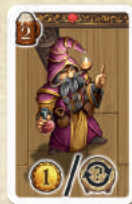
- 基本ゲームのモジュール3でプレイしている場合、ワインマーカーで獲得したターラーは、あなたの評判にカウントされます
- ワインマーカーが置かれたゲストはゲームから取り除くことができません。
- あなたはいつでもワインマーカーを取り除き、ゲストにダイスを出さずにワインセラーに戻して、ダイススペースを空けることができます。この場合、フェイス(E)中に、ゲストのダイススペースにダイスを1個置くことができます。



### ワインセラー

ワインセラーは、あなたの酒場に新しく設置された設備です。通常通り、9ターラーでアップグレードでき、その対価として貴族を受け取ることができます。このコストは、1人以上のソムリエをソムリエのサプライに戻すことで軽減できます。このコストは、ソムリエを1人手放すごとに3ターラー減少します。

一度ワインセラーをアップグレードすると、その後の各ターンで、フェイス(B)中に引いたかのように、追加のソムリエ1人が自動的に使用できるようになります。このターンに使用できるのは、フェイス(A)中にワインセラーをアップグレードした場合のみです(たとえば、ターントラック上のボーナスを使用した場合)。フェイス(B)後にワインセラーをアップグレードした場合、次の手番までアップグレードしたワインセラーを使用することはできません。



### やぶ医者

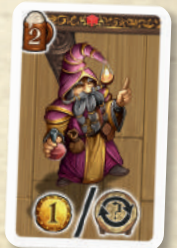
ソムリエと同様に、やぶ医者は酒場のカードです。ただし、やぶ医者の雇用には、ターラーではなくビールを使います。ビール2杯を支払って、やぶ医者を1枚雇用します。そして、通常通り、そのカードをあなたの山札に入れます。

重要！：やぶ医者を獲得した場合、同じターンにゲストを獲得することはできません！ただし、貴族はビールと引き換えに獲得することができます。

フェイス(B)中にやぶ医者を引いた場合は、ビール係や吟遊詩人とともに、ビール貯蔵庫の右側に配置します。

フェイス(F)中、あなたは2つの方法のうち1つでやぶ医者を発動することができます。

- 自分の酒場にいるゲスト1人の即時アクションを繰り返す。その後、そのやぶ医者をやぶ医者のサプライに戻します。この方法でコピーできるのは、1ターンにつき各ゲスト1回だけですまたは
- あなたはターラーを1枚受け取ります。その場合、やぶ医者をサプライに戻す必要はありません。このターラーはあなたの評判にカウントされません。



例：ゲストの即時アクション(3ターラーを受け取る)をコピーして、やぶ医者をサプライに戻すか、1ターラーを受け取るがやぶ医者は戻さない。

注意：各手番で購入できる酒場カードは、それぞれ1枚だけです。

## モジュールB 1部屋お願いします！

夜遅くまで騒いでいると、帰り道が分からなくなることがよくあります。そこで、熱狂的なゲストのために、特別なサービスを用意しました。

### モジュールB用追加コンポーネント

- ・ゲストルーム4枚（各4部屋つき）
- ・司祭カード4枚
- ・予約マーカー4個（ベッド）



### セットアップ

通常通り、基本ゲームのセットアップをします。そして、各プレイヤーはゲストルームを取り、左上のターラーが見えるように、自分の酒場の上部に配置します。また、全員が予約マーカー（ベッド）を取り、2番目の部屋のベッドの上に置きます。



最後に、全員が司祭カードを1枚取り、自分の（まだ空の）捨山に置きます。残りのゲストルームと司祭カードを箱に戻します。



### ゲームプレイの変更

#### ゲストルーム

ゲストルームでは、貴族を自分の酒場に招待して宿泊させることができます。フェーズBで引いた最初の貴族を、4つの部屋のいずれかに配置します（テーブルの上ではありません！）。4つの部屋はすべて自由に選択できます。

ゲストルームをアップグレードしたら、フェーズBで引いた最初の2枚の貴族を、2つの異なる部屋に配置することができます。2枚目の貴族は、残りの3つの部屋のいずれかに差し込みます。



例：フェーズBで、初めて貴族を引き、3つ目の部屋に入れることにしました。そして、その貴族を部屋の下に差し込みます。ゲストルームがすでにアップグレードされている場合、次に引いた貴族を他の3つの部屋のいずれかに配置することができます。

フェイズB中にさらに貴族を引いた場合、それらをあなたの酒場の空いているテーブルに置くか、すでに1人以上の貴族を引いている場合は、通常通り、すでにテーブルに置かれている貴族と一緒に置いてください。

#### VIPを宿泊させる

フェイズD（給仕）またはフェイズD（ダイス選択）中、貴族のいる部屋の数字と同じ出目のダイスを、初めて自分の酒場の下に置いた時、そこに示されたボーナスアクションを直ちに実行します。その代わりに、自分の酒場の下に置いたダイスは使用されたことにはなりません。ゲストルームに2人の貴族がいる場合、それぞれに対してボーナスアクションを行うこともできます（ただし、自分の酒場の下に適切なダイスを置くことが条件です）。

また、ボーナスアクションを放棄することもできます。

例：あなたは3つ目の部屋に貴族を置きました。自分の酒場の下に4の目のダイスを置くと同時に、表示されているボーナスアクションを実行します。



重要！：同じ値のダイスを複数回振っても、各部屋のボーナスは最大で1回しか実行されません！

#### ゲストルームのアップグレード

通常通り、8ターラーでゲストルームをアップグレードし、その対価として貴族を受け取ることができます。スペシャルオファーでこの費用を減らすことは不可能です。フェイズA中に（ターントラック上のボーナスを使うなどして）、ゲストルームをアップグレードした場合、このターン中に2人の貴族を部屋に入れることができます。フェイズB後にアップグレードした場合、アップグレードされたゲストルームは次のターンまで有効ではありません。

## 各部屋でのボーナスアクション：



可能であれば、すぐに金庫マーカ―とビール貯蔵マーカ―を1スペース前に進めます。



直ちにあなたの山札からカードを1枚引き、適宜酒場に配置します。その後、その部屋の予約マーカ―をこのカードの上に置きます。このカードはフェイズ(B)中に自分の酒場に置く他のカードと同じように数えます。フェイズ(G)中に、このカードを捨山に置くか、山札に置くかを選ぶことができます。その後、予約マーカ―を2番目の部屋に戻します。

引いたカードについては、以下のようします：

- ・客は酒場の右側に配置します。客はテーブルを必要としません。
- ・給仕を引いた場合、すぐに自分の色のダイスを振り(1つでも残っていれば)、それを酒場の下に置きます。
- ・ソムリエ(モジュールA)を引いた場合、すぐにワインマーカ―をまだワインマーカ―が置かれていない右から1番目の客に置きます(客にすでにワインマーカ―が2つ置かれている場合を除く)。
- ・残念ながら、テーブルはすぐに使うことができません。とりあえず、未使用のまま、他のテーブルと一緒に置いてください(交換用のカードを引くことはできません)。
- ・残りのカードはすべて通常通り自分の酒場に配置します。

予約マーカ―を持つ客は、”サービス拒否!”の効果で自分の酒場から追い出し、酒場カードは特価支払いに使用することができます。どちらの場合も、予約マーカ―を客間に戻します。



客の1人を交換することができます。これには2つのオプションがあります：



- ・自分の酒場にいる常連客1人をゲームから除外し、コストがビール3本の客1人と交代させます。新しい客はすぐに、空いたテーブルに配置します。

または



- ・あなたが以前入手した、現在酒場にいる客1人をゲームから取り除き、取り除いたゲストよりコストが2ビールまで高い、4人の表向き客のうち1人と入れ替えます。新しい客が即時効果を持っている場合、それを実行することはできません。新しい客をすぐに、使用可能になったテーブルの上に置き、その後、ディスプレイの空いている場所を補充してください。



あなたの修道院マーカ―を1マス進めます。



## 司祭

司祭を引いたら、他の客と同じように、空のテーブルに置きます。司祭を発動してもターラーを受け取ることはなく、修道院マーカ―を修道院トラック上で1つ前に進めます。司祭をゲームから取り除くには、他のゲストと同じように、”サービス拒否!”の効果を使用します。また、3つ目の客室のアクションで、司祭を取り除き、コスト3のビール客と入れ替えることもできます。

## モジュールC バーテンダーの生活

バーテンダーは皆同じではありません。もうみんな知っていることでしょう。ある人は聞き上手だし、ある人は完璧な注ぎ方をする。さて、今はその長所を生かすときです。

## モジュールC用追加コンポーネント

- ・バーテンダータイル 8枚
- ・アップグレード評判トラック1
- ・アップグレードゲストブック1
- ・借用書13
- ・批評家カード4



## セットアップ

通常通り、基本ゲームのセットアップをします。モジュールCとモジュールDでプレイしている場合は、モジュールDを先にセットします。

基本ゲームのモジュール3でプレイする場合、各プレイヤーは批評家カードを1枚ずつ捨山に置きます。残った批評家カードは箱の中に戻します。

基本ゲームに含まれるすべてのモジュールでプレイしていない場合、それぞれのバーテンダータイルをゲームから取り除いてください。その後、残りのバーテンダータイルをシャッフルします。スタートプレイヤーはバーテンダータイルを3枚引き、そのうちの1枚を選択し、残りの2枚を左隣のプレイヤーに渡します。このプレイヤーは新たにバーテンダータイルを1枚引き、再びバーテンダータイル3枚から1枚を選びます。各プレイヤーがバーテンダータイルを1枚ずつ取るまで続けます。次に、すべてのプレイヤーがバーテンダータイルを裏返して、自分の客間の左側に置きます。客室(モジュールB)でプレイしていない場合は、ワインセラーの横に置きます(モジュールAでもプレイしていない場合は、屋根の横に置きます)。アップグレードされた評判トラックとゲストブック(いずれも基本ゲームのものとは異なり、特別なシンボルでわかります)、借用書は、プレイヤーがそれぞれのバーテンダーを選択したときのみ必要です。それ以外は箱に戻してください。

## モジュール4を使ったバリエーションプレイ

基本ゲームのモジュール4（スタートカード）でプレイする場合、以下のようなプレイバリエーションをお勧めします。上記の手順ではなく、各プレイヤーはバーテンダータイルとスタートカードを1枚ずつめくりまわします。スタートプレイヤーは、まずバーテンダータイルかスタートカードのどちらかを1枚ずつ取ります。時計回りに、すべてのプレイヤーがバーテンダータイルかスタートカードを1枚ずつ取るまで続けます。その後、最後に選んだプレイヤーからスタートし、それまで選ばなかった選択肢を選びます。反時計回りに、すべてのプレイヤーがバーテンダータイルとスタートカードを1枚ずつ持つまで続けます。

## ゲームプレイの変更

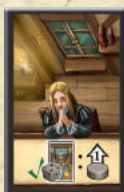
バーテンダータイルは、各プレイヤーに個別の特殊能力を与えます。以下に詳しく説明します。

### 各バーテンダーの一覧：



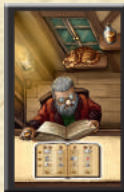
#### 芸人

フェーズ(E)では、3か4のダイスを任意のダイススペースに置くことができます。このとき、ダイスは振らないでください。(客室はフェーズ(D)にプレイされるので、3や4のダイスを振っても、2や5が出る目の客室は起動しません)。



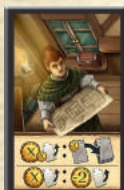
#### 修道院長

あなたがダイスを使って常連客に給仕をするたび、自分の修道院マーカーを修道院トラック上で1スペース前進させることができます。ワインを常連客に提供した場合(モジュールA)は、修道院トラックを前進させることはできません。しかし、(客にサービスを提供することなく)ワインマーカーを任意に取り除き、客にダイスでサービスを提供することができます。



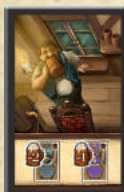
#### 歴史家

ゲームの開始時に、アップグレードゲストブックを受け取ります。そして、モジュール5のゲストブックの代わりとして使用します。



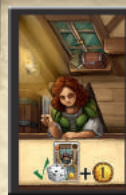
#### 頭領

酒場のアップグレードや従業員の雇用の際、あなたは通常なら特価支払いのためにサプライに戻さねばならない酒場カードを、代わりにすべて捨札に置くことができます。また、特価のないアップグレード(金庫、ビール貯蔵庫、僧侶、金庫、樽、客室)のコストはすべて2ターラー少なくなります。



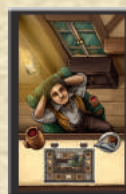
#### ビール親方

獲得する客のコストが1人あたり2ビール少なくなります。ビールを使って貴族を勧誘する場合は、ビールを1本少なく支払うことができます。つまり、1人、2人、3人の貴族を獲得するためには、それぞれ8、13、17本のビールが必要です。



#### トレーダー

あなたが白のダイスで給仕するたびに、追加で1ターラーを獲得します。このようにしてボーナスとして獲得したターラーは、あなたの評判(モジュール3)にはカウントされません。



#### チャーマー

ゲーム開始時に、あなたの酒場の評判トラックの代わりに、アップグレードされた評判トラックを受け取ります。基本ゲームのモジュール5でプレイしている場合、小さな切り欠きを裏返してはめ込み、署名が見えるようにするか、そうでなければ白紙の状態ではめ込みます。



#### 収税家

ゲーム開始時に13枚の借用書を受け取ります。使っていないモジュールのタイルを取り除きます。残りの借用書をシャッフルし、裏向きで自分の酒場の隣に置きます。各ターンのフェーズ(A)に借用書を1枚引き、表向きにしてあなたの酒場の隣に置きます。借用書には、どのフェーズに発動すればボーナスを受け取れるかが記載されています。使用した借用書は箱に戻します。すべての借用書について：借用書の効果を使用できない、または使用したくない場合、代わりにターラーを1枚受け取ります。ターラーやビールはフェーズ(F)になるまで支払われないので、借用書はあなたの評価に影響を与えません。

### 各借用書の解説：



フェーズ(C)に、あなたは自分の色のダイスを1個追加で振ることができます。自分の色のダイスをすべて給仕で受けている場合は、代わりにターラーを1枚受け取ります。



フェーズ(F)に、あなたは自分の酒場にいる客1人の即時アクションを繰り返すことができます。自分の酒場にいる客の中に即時アクションを持つものがない場合、あるいはやぶ医者(モジュールA)によってすでにそれらの即時アクションをすべて繰り返している場合、代わりにターラーを1枚受け取ります。市長の即時アクション(モジュールD)は、繰り返せません。



フェーズ(C)か(D)で、ダイスを振った後(フェーズ(C))、またはコースターから取った後(フェーズ(D))、自分の酒場の下に置く前に、合計2個のダイスを任意の面に向けることができます。新しいダイスの目だけがカウントされます(ゲストルームも同様)。



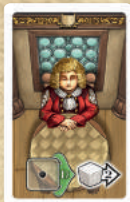
ワインマーカーは、ソムリエがもう1人いるのと同じように使用することができます。あなたの酒場に2人以上のソムリエがいる場合、代わりに1ターラーを受け取ります。



あなたは、すでに使用されているカウンター客を取り、自分のカウンターの上に置くことができます。まだカウンター客を使用していない場合は、代わりにターラーを1枚受け取ります。



フェーズ(B)に、サプライからビール係を1枚取り、自分の酒場の適切な場所に置きます。



### 批評家

批評家を引いたら、他の客と同様に空いているテーブルに配置します。ダイスを配置して批評家を発動した場合、あなたはターラーを受け取らず、評判マーカを評判トラックの2スペース分前進させます。あなたは他のゲストと同様に、「サービス拒否！」の効果を使って批評家をゲームから取り除くことができます。また、3つ目の部屋のアクションを使って、批評家を取り除き、コストビール3の客と入れ替えることもできます。

## モジュールD 市長の訪問

”政治家もたまには自由にしていんじゃない？もちろん、私はすべての通常料金を喜んで支払います。私の記憶が正しければ、私があなたに酒類販売免許を与えたのですが...”

### モジュールD用追加コンポーネント

- 注文タイトル 12
- 注文マーカー 12 (プレイヤー色各3)
- 市長カード 4
- 巻物バー 2



2本の巻物バー  
(最初と最後)

### セットアップ

通常通り、基本ゲームのセットアップをします。注文タイトルは、表(暗い面)にタスク、裏(明るい面)に報酬が表示されています。注文タイトルをシャッフルし、ランダムに3枚引いて、タスクの面が見えるように巻物の始まりにはめ込みます。もし、プレイしていないモジュールのタスクを引いてしまったら、他の注文タイトルに混ぜて戻し、新しいものを引きます。報酬も同様に、残っている注文タイトルの中からランダムに3枚引き、報酬側が見えるようにタスクの右側に貼ります。

次に、巻物の端を右側にはめ込みます。また、表示されている報酬が、あなたがプレイしていないモジュールのものである場合、注文タイトルを交換します。

3つのタスクの左側に各プレイヤーの注文マーカーを置き、勝利点が見えないようにします。また、各プレイヤー用に市長を1枚ずつ用意して置いておきます。残った注文タイトル、注文マーカー、市長を箱に戻します。



巻物の始まり

終端

タスク

報酬

### ゲームプレイの変更

市長はあなたに、いくつかの注文を手伝うようにと言いました。立派なディーフェンタールの市民として、できることは何でも手伝いたいと思うのは当然です。



タスク

報酬

各注文は、タスクと報酬で構成されています。ある注文のタスクを初めて完了したら、すぐにそのタスクの左側にある注文マーカーを裏返し、対応する報酬の右側に配置します。タスクの2回目を実行しても効果はありません。

報酬の右に置かれた注文マーカーは1回だけ使用することができます。表示されたボーナスを受け取ることができます。次に、その注文マーカーを自分の酒場の下に配置します。どのフェイズにこれを行うことができるかは、報酬に記載されています。また、報酬がアクションにリンクしている場合もあり、そのような報酬は、関連するアクションを実行した場合のみ受け取ることができます。

## 各注文の解説：



**ロックイン：**獲ワインマーカーがある客もロックインのために給仕されたものと数えます（モジュールA）。



**名誉ある行為：**このタスクでは、最低限ビールかターラー（ワインマーカーでも可）を購入した際に得た評判のみがカウントされ、あなたの酒場にいる吟遊詩人もカウントされます。他のアクションで評判を得ても、それはカウントされません（モジュールCの批評家からもカウントされません）



**グランドインテリア：**貴族は、部屋の中にいるだけでは十分ではありません。また、あなたの酒場の下に適切なダイスを配置する必要があります。



**放り出す：**この課題を達成するには、ゲーム開始時に自分の手元になかった客を退去させる必要があります。ゲストを追い出すには、適切なシュナップスアクションや評判トラック上の効果などで、“サービス拒否！”を実行する必要があります。

## ゲームの終了

注文を完了するごとに、関連する注文マーカーを裏返します。報酬を使用したかどうかに関わらず、めくった注文マーカー1枚につき5点の勝利ポイントを獲得します。



## 各報酬の解説：



**主な配達：**白のダイスを置いて、好きな目を表示させることができます。



**働き者：**1のダイスを6として使用することはできません。また、ダイスを振ってはいけません。



**家訓：**この報酬は、少なくとも1人の客にワインマーカーがある場合にのみ実行できます。



**十字架と王冠：**自分の酒場にいるすべての貴族を数えます。テーブルの上にいるか、客間にいるかは関係なく、酒場にいるすべての貴族を数えます。山札や捨山にある貴族はカウントしません。



### 市長

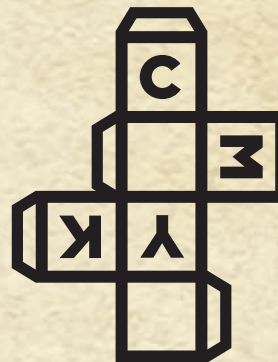
3つの注文をそれぞれ完了したら（注文の左側にあなたの注文マーカーが1つも残らないように）、すぐに市長カードを1枚取り、あなたの山札に置きます。

あなたは支払いをせずに、すぐに”酒場のアップグレード”または”スタッフの雇用”アクションを実行することができます。

ただし、この場合、貴族を受け取ることはできません。

市長は他の客と同じように客です。あなたは任意のダイスで彼女に給仕し、その見返りとしてダイスが示す数のターラーを受け取ることができます。

市長の即時アクションは、やぶ医者（モジュールA）や収税人の借用書（モジュールC）でコピーすることはできません。



www.cmyk.games

Published in North America by CMYK.  
If you have any issues or questions,  
reach us at: [hello@cmyk.games](mailto:hello@cmyk.games)

