

RHODES

— RÈGLES DU JEU —



Rhodes, un jeu de société stratégique pour 2-5 joueurs de 10 ans et plus

En 292 avant J.-C., le Colosse, une des sept merveilles du monde, était une grande statue dans le port qui accueillait les bateaux et protégeait les insulaires. Des paysans transportent des olives, des raisins, des céréales et du lait de chèvre dans leurs petites barques pour aller en ville, en quête de fortune. Qui mène le commerce le plus lucratif, qui développe sa petite ferme pour en faire un domaine magnifique?

But du jeu

Le joueur qui à la fin de jeu a rassemblé le plus de points de victoire sort gagnant. Les joueurs gagnent des points en transportant des produits frais de la terre vers le port, en réalisant des missions indiquées sur le plateau et en développant leur ferme pour en faire un domaine avec des bâtiments spéciaux. A la fin du jeu, de l'or et de l'argent peuvent rapporter des points de victoire supplémentaires.

Préparation du jeu

1. Installez le **plateau de jeu** au milieu de la table.



2. Prenez 15 **carreaux de jeu** en forme de diamant et triez-les par catégorie: I, II et III. Battez les carreaux par catégorie et remettez un carreau de chaque catégorie dans la boîte sans



regarder les carreaux. Faites une pile avec d'abord les carreaux de jeu III, ensuite les carreaux II au-dessus et en dernier lieu les carreaux de la catégorie I en haut. Mettez cette

pile dans le casier prévu sur le plateau de jeu: le casier en marbre avec les mains. Tirez les trois premiers carreaux de la pile, retournez-les et mettez-les sur les trois casiers en marbre à gauche.

3. Mettez les 5 **fiches de production** avec les valeurs 1, 2, 3, 3 et 4 sur le plateau de jeu, sur les casiers au-dessus des champs de production (Production Field).



4. Triez les 16 **carreaux d'agriculture** carrés – reconnaissables à la touffe d'herbe sur le verso – et mettez-les à droite du plateau de jeu, avec le devant visible.



5. Triez les 19 **carreaux de développement** carrés – reconnaissables aux flèches sur le verso – et mettez-les également à droite du plateau de jeu, avec le devant visible.



6. Pour 4 ou 5 joueurs: mettez les **grands bateaux** des joueurs à droite du plateau. Les bateaux sont à vendre pour 10 drachmes par unité. Mettez les bateaux avec la face dorsale sur la table. Chaque joueur peut s'acheter un seul (propre) bateau au maximum avec une capacité de 3 unités. En cas de 2 ou 3 joueurs, les joueurs ont déjà un grand bateau au début du jeu.

7. Créez un **stock général** de marchandises, consistant en des produits (frais) suivants: du vin (cubes rouges), du lait de chèvre (blanc), olives (vert), des céréales (jaune) et de l'or en barres. Mettez ces produits triés à côté du plateau.



Remarque: le stock général de marchandises est illimité. Si durant le jeu il se produit un déficit, vous devrez renouveler ces matériaux vous-mêmes.



8. Battez les **10 bateaux égyptiens** – voir l'image à gauche – et faites une pile cachée. Mettez cette pile sur le casier de mer à droite. Voir l'image en bas à droite.

En cas de 2 à 4 joueurs, prenez le bateau supérieur et mettez-le, avec l'intérieur du bateau visible, sur le casier 'port' avec la valeur "7" (voir l'image à droite). Seulement en cas de 5 joueurs vous utilisez tous les casiers et vous mettez le premier



bateau dans le premier casier 'port' avec la valeur "7". Mettez les unités indiquées sur les bateaux.

Si sur le bateau dans le port il y a une unité d'or, prenez encore un bateau et poussez le premier bateau plus loin dans le port. Mettez

les marchandises sur le deuxième bateau. Prenez encore un autre bateau et mettez-le sur le casier de mer à gauche. De cette façon les joueurs peuvent voir quel bateau va bientôt entrer dans le port et ils peuvent y anticiper

9. Prenez l'**argent** et faites quatre piles en coupures de 1 drachme, 2 drachmes, 5 drachmes et 10 drachmes. Désignez un des joueurs comme gestionnaire de l'argent.

Remarque: l'argent est illimité dans ce jeu.



10. **Répartition des matériaux par joueur**

Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit ensuite dans sa couleur:

- 1 **marqueur de points** (petit disque en bois qu'il met à la position "0" du score)
- 1 **carreau de ferme** (voir image)
- 2 **marqueurs d'action** (hauts disques ronds)
- 1 **marqueur de tour** (petit disque rond)



2	30	1/2/2/3	2
3	30	1/2/3	2
4	25	1/2/2	1
5	25	1/2/2	1

Le tableau sur le plateau de jeu indique avec combien d'argent et avec quels bateaux les joueurs commencent. Cela dépend du nombre de joueurs:

- **Colonne 1:** nombre de joueurs
- **Colonne 2:** argent de départ en drachmes
- **Colonne 3:** les propres bateaux de départ
- **Colonne 4:** le nombre de carreaux d'agriculture de départ (voir préparation point 12).

Exemple: en cas de 3 joueurs, chaque joueur reçoit 30 drachmes, un petit bateau pour 1 unité, un bateau pour 2 unités et un bateau pour 3 unités. Chaque joueur s'achète deux carreaux d'agriculture avant le début du jeu (voir point 12).

Conseil: la prochaine fois que vous jouez Rhodes, n'hésitez pas à regarder le tableau sur le plateau de jeu pour démarrer plus rapidement.

11. Déterminez l'ordre des tours

Déterminez par tirage au sort quel joueur commence. Mettez le marqueur de tour de ce joueur sur la position 1 dans la première colonne du schéma de l'ordre des tours. Ensuite, mettez les marqueurs des autres joueurs – dans le sens des aiguilles d'une montre – sur les positions en-dessous.



Lors de la préparation du jeu, les joueurs ne reçoivent rien et ne doivent rien payer.

Dans l'exemple illustré ci-contre, le joueur bleu ne doit pas payer 3 drachmes et le joueur jaune ne reçoit pas de drachme.

12. chat carreaux de départ

Les joueurs achètent avec leur capital de départ un carreau d'agriculture en cas de 4 et 5 joueurs et deux carreaux en cas de 2 et 3 joueurs. Le joueur ayant son marqueur de tour au numéro 1 commence, ensuite le joueur au numéro 2, etc.



L'achat de deux carreaux d'agriculture se fait en deux tours (un carreau par tour) jusqu'à ce

que chaque joueur dispose de 2 carreaux d'agriculture. **Important ! Un joueur ne peut PAS acheter deux fois un carreau d'agriculture avec lequel il peut faire le même produit !**

Payez les coûts d'acquisition du carreau (indiqué en haut à gauche sur le carreau) à la banque et mettez un produit de couleur correspondante sur le carreau.

Attention! Seulement lors de la préparation du jeu, un produit est mis sur le premier carreau acheté. Lors du jeu un produit n'arrive pas automatiquement sur un nouveau carreau d'agriculture acheté.

Exemple 1

Veillez trouver ci-dessous un exemple de la position de départ du joueur bleu dans un jeu avec quatre joueurs. Ce joueur s'est acheté un carreau d'agriculture pour des olives et il a une unité d'olives sur ce carreau. Il a aussi un bateau avec une capacité de 1 unité, deux bateaux pour 2 unités et deux marqueurs d'action devant lui.



Exemple 2 un carreau d'agriculture et le rendement en argent



Le joueur rouge s'est acheté un carreau d'agriculture avec lequel il peut cultiver des céréales. Il paie 14 drachmes à la banque et il met ce carreau dans son domaine. Il reçoit une unité de céréales (cube jaune) qu'il met sur le carreau d'agriculture. Sur ce carreau il ne peut garder trois unités au maximum. Chaque fois qu'il entreprend avec ce carreau l'action de ferme (voir explications des actions de jeu), il reçoit pour ce carreau 1 drachme de la banque.

Exemple 3 un carreau d'agriculture et les points de victoire



Le joueur vert s'est acheté un carreau d'agriculture avec lequel il peut produire du vin. Il paie 17 drachmes à la banque et il met ce carreau dans son domaine. Il reçoit une unité de vin (cube rouge) qu'il met sur son carreau. Chaque fois qu'il entreprend l'action de ferme, il reçoit 1 point de victoire et il avance son marqueur de points d'une position sur la trace des points.

Aperçu des symboles



Coûts en drachmes



Points de victoire



Rendement en drachmes

Déroulement du jeu

Un tour de jeu comprend 4 phases qui doivent être jouées dans un ordre fixe:

1. Exécuter deux actions

Le joueur qui a son marqueur de tour à la position la plus haute dans le schéma de l'ordre des tours déplace son marqueur à la colonne suivante (sur la même ligne). Après il met **un** de ses (deux) marqueurs d'action sur un endroit d'action au choix. Ensuite il exécute directement l'action correspondante. Les explications des différentes actions de jeu se trouvent à la page 7. Ensuite, c'est le tour au prochain joueur (du haut en bas) pour sa première action.



Après que tous les joueurs ont exécuté leur première action – et que leurs marqueurs de tour se trouvent dans la deuxième colonne – tous les joueurs passent, dans le même ordre, à leur deuxième tour dans lequel ils peuvent utiliser leur deuxième marqueur d'action dans un champ d'action.



Situation particulière: quand un joueur ne peut pas exécuter d'action, son action expire et il reçoit 1 drachme.

2. Renouveler l'or

S'il y a moins de deux barres d'or sur les bateaux dans le port, de nouveaux bateaux entreront dans le port. Prenez le bateau égyptien du casier de mer à gauche et poussez-le dans le port, de sorte que les autres bateaux entrent plus loin dans le port. Prenez un nouveau carreau de la pile et mettez-le dans le casier libéré. Répétez ce renouvellement jusqu'à ce qu'au moins deux barres d'or sont disponibles sur les bateaux dans le port.

Quand un bateau d'un joueur arrive au fond du port – dans le casier avec l'image de l'entrepôt à côté – le propriétaire de ce bateau pourra mettre les produits dans son entrepôt. S'il y a déjà 10 marchandises (produits ou barres d'or) dans l'entrepôt, l'entrepôt est rempli. Le joueur pourra donc choisir s'il pose les nouveaux produits de son bateau dans le stock général, ou qu'il fait d'abord de l'espace en posant une marchandise de l'entrepôt dans le stock général.

Les bateaux égyptiens qui arrivent au fond du port sont mis sur une pile de pose. Les éventuelles marchandises présentes sur ces bateaux sont remises dans le stock général. S'il ne reste aucun bateau égyptien dans la pile, prenez la pile de pose, battez la pile de cartes et faites une nouvelle pile de tirage.

3. Reprendre des marqueurs d'action et des fiches de production

Chaque joueur reprend ses deux marqueurs d'action, les fiches de production utilisées sont enlevées des champs de production et remises dans les casiers.

4. Placer un marqueur de tour

Lors de leur tour, les joueurs mettent leur marqueur de tour dans une des positions dans la première colonne du schéma de l'ordre des tours. Le joueur avec son marqueur de tour en dernière position dans

la colonne peut choisir comme premier, ensuite les autres joueurs suivent, **du bas en haut** ! Il est interdit de garder son marqueur au même niveau ! Ce marqueur doit être mis sur une ligne vers le haut ou sur une ligne vers le bas. Directement après avoir mis le marqueur, le joueur doit payer 1 ou 3 drachmes (les deux positions supérieures), il ne reçoit rien ou il reçoit 1 ou 2 drachmes et/ou un produit du stock général. Ce produit doit être produit dont le joueur possède le carreau d'agriculture correspondant et il doit y avoir assez d'espace sur le domaine.

Exception: quand un joueur doit prendre une position payante, mais qu'il n'a pas d'argent, il peut quand même mettre son marqueur de tour sur la même ligne sans devoir payer. Cette situation ne peut se produire en cas de 5 joueurs, que les quatre positions inférieures sont prises et que le joueur au numéro 5 se trouve dans la dernière colonne.

Fin du jeu

Au moment où il n'est plus possible de remplir un plaza libéré (les 3 casiers en marbre sur le plateau sans mains) avec un nouveau carreau, le jeu est terminé à la fin de ce tour de jeu. Le tour de jeu en cours est joué jusqu'à ce que chaque joueur ait placé ses deux marqueurs d'action.

Exception: seulement pendant le dernier tour de jeu, chaque joueur peut exécuter l'action de port, à condition qu'il ne l'ait pas encore fait.

Compte final et gagnant

En plus des points de victoire que les joueurs ont obtenus lors du jeu, ils peuvent également recevoir des points en argent et en or qu'ils possèdent à fin du jeu.

Chaque joueur peut convertir de l'argent en points de victoire. 10 drachmes valent 1 point de victoire. Déplacez le marqueur de

points autant de casiers et remettez l'argent correspondant à la banque. Quand un joueur possède encore deux barres d'or, il peut également les échanger contre 2 PV (points de victoire) par unité.

Le joueur qui a le plus de points gagne le jeu. En cas de remise, le joueur qui a le plus d'argent sort gagnant. (La valeur finale de l'argent et de l'or se trouve également en bas à droite sur le plateau)



Actions de jeu

Lors d'un tour de jeu, chaque joueur dispose de deux marqueurs d'action. Avec chaque marqueur il peut exécuter une action. Les champs d'action sur lesquels un marqueur peut être déposé se trouvent sur le plateau de jeu et dans votre propre ferme.

Les indications 4PL et 5PL sur certains champs d'action sur le plateau de jeu signifient que ces champs ne sont disponibles qu'en cas d'un jeu avec 4 et respectivement 5 joueurs.



Les joueurs peuvent exécuter les actions suivantes:

- Production (Production field)
- Ferme
- Port (Harbor)
- Marché (Market)
- Temple (Temple)
- Hôtel de Ville (Town Hall)

Production

En s'adressant à Déméter, la déesse de la fertilité, les joueurs peuvent influencer le rendement de la terre. Mettez votre marqueur d'action sur un des deux champs d'action dans le Production Field et exécutez l'action suivante:

- Mettez **deux** fiches de production sur deux champs de production différents;
- Prenez le même nombre d'unités du stock général que le chiffre sur la fiche et mettez-les dans le champ de production;
- Maintenant répartissez ce rendement entre les carreaux d'agriculture des joueurs correspondant, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur commence par soi-même et il met une unité sur chaque carreau d'agriculture de ce type, pourvu qu'il y ait de l'espace.

Exemple de l'image: le joueur vert choisit une production de vin (1 unité) et de 3 olives. Quand le joueur vert possède un carreau d'agriculture d'olives et qu'il y a un autre joueur qui cultive des olives aussi, le joueur vert reçoit la première unité, l'autre joueur reçoit la deuxième et le joueur vert reçoit la troisième unité. Il reçoit donc un total de 2 olives.



Important: un carreau d'agriculture peut posséder trois unités au maximum. Ce maximum est indiqué sur le carreau. Quand un carreau est rempli, il sera ignoré.

Il est INTERDIT de placer une seule fiche de production quand on est en production. Vous devez toujours choisir deux fiches et les mettre sur deux champs de production différents!

Si tous les carreaux d'agriculture sont remplis et qu'il reste des produits à répartir, la surproduction sera remise dans le stock général.

Ferme

L'action de ferme est une action personnelle: seul le propriétaire de la ferme peut y mettre un marqueur d'action. Voir ci-contre un exemple pour le joueur jaune.



Mettez votre marqueur sur le champ d'action de votre ferme et exécutez les démarches suivantes dans l'ordre (fixe) ci-dessous:



1. Avancez le marqueur de points sur le score d'autant de casiers que le nombre de points de victoire que vous avez sur les carreaux de votre domaine.



2. Le joueur reçoit la quantité d'argent en drachmes mentionnée sur les carreaux du propre domaine.

3. Exploitez les fonctions des carreaux de développement dans un ordre au choix. Voir page 11 pour une description.

4. Le joueur **doit** entrer un propre bateau chargé au maximum dans le port. Il est interdit de ne pas entrer aucun bateau ou d'entrer un bateau partiellement chargé dans le port. Le joueur reçoit 1 PV ou 2 drachmes par unité livrée. Le joueur peut choisir s'il reçoit des points de victoire ou de l'argent. Il est autorisé de choisir une combinaison de

points et d'argent. Les produits restent sur le bateau. Vous ne pouvez entrer plus d'un seul bateau dans le port. Vous pouvez déterminer vous-même la taille du bateau!

Exemple: le joueur jaune entre un bateau avec deux unités d'olives. Il peut choisir de recevoir 4 drachmes, 2 drachmes et 1 PV (point de victoire) ou 2 PV.



5. Le bateau entre par la porte dans le port en poussant les autres bateaux plus loin, en direction du fond du port, avec autant de petits casiers de port que la longueur du bateau (1, 2 ou 3). **Attention! En cas de 2 à 4 joueurs vous n'utilisez pas le premier casier de port (5 PL).**

6. Les marchandises sur un bateau qui arrive dans le dernier casier – à côté de l'image de l'entrepôt avec une flèche – sont mises dans l'entrepôt du propriétaire. Si le bateau se trouve entièrement dans le dernier casier, il retournera au joueur correspondant. Les marchandises des bateaux égyptiens vont au stock général et le bateau va à la pile de pose.

Quand l'entrepôt d'un joueur est rempli, ce joueur peut transférer les produits ou les marchandises de son entrepôt au stock général afin de dégager de l'espace.

Port

Cette action comprend deux parties, où le joueur a le choix de ne pas exécuter une des deux actions. Il n'est pas possible de mettre un marqueur d'action dans le port et de n'exécuter aucune des deux actions ci-dessous.

Les actions sont exécutées dans un **ordre fixe**:

1. **Acheter des marchandises**

Le joueur peut s'acheter un ou plusieurs produits ou barres d'or des bateaux dans le port. Le casier où le bien se trouve, détermine le prix. Le joueur paie les coûts en drachmes à un adversaire à condition que ce dernier soit le propriétaire du bateau. S'il achète un bien d'un bateau égyptien, il paie les coûts à la banque. Quand il achète un bien d'un propre bateau, il paie les coûts à la banque aussi.

Quand le joueur s'achète un cube (joker) brun, il décide directement lors de l'achat contre quel produit il veut l'échanger. Important ! L'échange en or n'est pas possible.

Le joueur met les marchandises dans son entrepôt. Il peut s'acheter autant qu'il veut mais la capacité de son entrepôt est limitée à 10 marchandises (produits ou or). Il peut transférer des marchandises au stock général afin de dégager de l'espace.

Les bateaux des joueurs ou les bateaux égyptiens dont tous les produits ont été vendus, restent dans le port. Les propres bateaux qui se trouvent entièrement dans le dernier casier de port ou qui y passent, retournent au propriétaire. Les bateaux égyptiens vont à la pile de pose.

2. **Exécuter une seule mission**

Après que le joueur a eu la possibilité de s'acheter des marchandises dans le port, il **peut** utiliser des marchandises de son entrepôt pour exécuter **une seule** mission au choix. Après la remise de ses marchandises, il reçoit l'argent et les PV de cette mission.

Un joueur ne peut exécuter qu'une seule mission au maximum. Il utilise les marchandises de son entrepôt, mais il peut également (moyennant un paiement supplémentaire) utiliser des marchandises directement de son domaine pour une mission. Cette dernière action ne peut se faire que pour exécuter une mission. Moyennant un paiement de 3 drachmes, il peut utiliser le premier bien de son domaine pour la mission. S'il a besoin d'un deuxième bien, il paiera 5 drachmes à la banque (un total de 8 drachmes s'il utilise deux biens). Il peut prendre les marchandises de ses carreaux d'agriculture ou de sa cabane.

Restriction: ceci ne peut se faire que si les marchandises concernées ne se trouvent pas dans son entrepôt et lors de l'exécution d'une mission, le joueur doit utiliser au moins un bien de son entrepôt.

Les marchandises que le joueur a utilisées pour exécuter la mission vont au stock général. Déposez le carreau de mission et prenez un nouveau carreau de la pile de tirage. Mettez-le visiblement sur le plaza libéré.

Attention! Si le joueur n'a rien acheté dans le port, il sera obligé d'exécuter une mission.

Exemple:

Le joueur bleu possède une unité de vin dans son entrepôt (image 1), il prend une unité d'olives de son domaine et il paie 3 drachmes (image 2). De cette façon il exécute une mission qui lui rapporte 4 drachmes et 3 points de victoire (image 3).



Remarque: il est interdit d'exécuter plus d'un carreau de mission par tour (marqueur d'action), mais il est autorisé de mettre votre marqueur d'action deux fois dans le port lors d'un tour de jeu. Il est donc bel et bien possible d'exécuter deux missions lors d'un tour de jeu.

Marché



Besoin d'argent immédiatement? Au marché vous pouvez vendre 2 unités au maximum de votre domaine. Vous recevez 5, 4 ou 3 drachmes

par unité vendue. La somme d'argent dépend si vous êtes le premier, le deuxième ou le troisième joueur qui choisit cette action. Déposez les cubes dans le stock général.

Exemple: le joueur rouge vend une unité de céréales et reçoit 5 drachmes.



Tempel

Suite entre autre à la construction du Colosse imposant, la caisse de cette île riche a été bien vidée. Un joueur riche peut s'acheter

des points de victoire en remplissant la caisse. Si vous êtes le premier lors du tour de jeu en cours, vous recevrez 1 PV pour chaque 5 drachmes. Le deuxième joueur ne reçoit que 1 PV pour chaque 7 drachmes. Il n'y a pas de limite pour la somme d'argent qu'un joueur peut dépenser. Exemple: le joueur rouge peut convertir 25 drachmes en 5

Hôtel de Ville



Si vous voulez élargir ou développer votre domaine, vous pouvez acheter deux carreaux au maximum auprès de l'hôtel de ville.

Ceux-ci peuvent être des carreaux tant de développement que d'agriculture. Payez les coûts du carreau à la banque. Le prix d'un carreau est indiqué en haut à gauche sur le carreau. Mettez le(s) carreau(x) dans votre domaine, à n'importe quel endroit.

Restriction importante: un joueur ne peut posséder qu'un exemplaire au maximum de chaque type de carreau de développement.

Carreaux de développement

Les carreaux de développement ont une même composition. En haut à gauche (en rouge) vous trouverez le prix du carreau (en drachmes). Dans la barre d'en bas vous trouverez ce que le carreau rapporte en points, argent, produits ou quelle action peut être exécutée.

Exemple: le commerçant grec coûte 10 drachmes et vous offre la possibilité de convertir un produit dans l'entrepôt d'un joueur en un produit au choix et vous rapporte 1 drachme.



Le carreau est mis dans la ferme. Tous les carreaux qui se trouvent dans la ferme du joueur font partie de son domaine. L'activation d'un développement peut se faire à différents moments, comme indiqué dans l'aperçu ci-dessous:

Attention ! De chaque carreau de développement, seulement un seul carreau peut être présent dans le domaine.

La bénédiction de Déméter



Recevez 1 PV pour chaque 2 unités du produit correspondant sur votre domaine. Les cubes ne sont pas déposés.

*Exemple: Jean a les carreaux Déméter d'olives. Dans les champs d'agriculture et dans la cabane il a 4 unités d'olives. Jean recevra 2 PV. S'il avait 7 unités, il aurait reçu 3 PV. A exécuter uniquement lors de l'action **Ferme**.*

Poséidon



Recevez un PV. Avancez votre marqueur de points d'un casier. A exécuter *uniquement* lors de l'action **Ferme**.

Irrigation



Recevez une unité supplémentaire lors de la production d'un bien dont vous avez un carreau d'agriculture. Ce rendement supplémentaire est issu du stock général. 1 unité au maximum par fiche de production.
*N'a qu'un effet lors de l'action **Production**.*

Cabane de stockage



Avec ce carreau vous pouvez stocker une unité de chaque type de produit. Ceci ne peut se faire que quand un carreau d'agriculture de ce type est présent dans le domaine du joueur et que ce domaine est rempli. A un effet lors de l'action **Production** et en combinaison avec le développement **Abondance** et lors de la détermination de l'ordre des tours (si un est bien reçu).

Chariot



Transportez un produit à partir d'un propre carreau d'agriculture vers votre entrepôt et recevez 1 drachme de la banque.

*A exécuter uniquement lors de l'action **Ferme**.*

Abondance



Recevez un produit sur un propre carreau d'agriculture, à condition qu'il y ait suffisamment d'espace de stockage. En plus, vous recevez 1 drachme de la banque.

*A exécuter uniquement lors de l'action **Ferme**.*

Commerçant grec



Echangez un produit dans votre entrepôt pour un autre produit aléatoire du stock général. Vous ne pouvez pas en faire d'or ! Recevez en plus 1 drachme.

*A exécuter uniquement lors de l'action **Ferme**.*

Mot de remerciement

Le développement et la réalisation du jeu Rhodes n'auraient pas été possibles sans l'inspiration et le soutien plein et entier de Hans van Trol et Erno Eekelschot.

En plus, plusieurs joueurs de test se sont investis en jouant le jeu et en donnant du feedback utile. L'auteur de ce jeu tient à les remercier tous en mentionnant leurs noms ci-dessous: Adrian Allamby, Robert Camp-huysen, Bart van Dijk, Paul Dupuis, Erno Eekelschot, Paul van der Gun, Ron Huizing, Peter Jans, Jaap de Jong, Nico van Maarsen-veen, Paul Schuurman, Mark Siekerman, Jeroen Sjamaar, Hans van Tol, Michel van der Vegte, André Verheij, Yvonne van Dijk, Muriël Kol, Frank de Man, Kelly van der Meer, Pieter de Meijer, Martijn Schuurmans, Niels van der Steenhoven, Nikki et Patrick Verlaan, Bas et Ton Verkaik, Sjoerd van der Vlucht, Nancy van der Zalm et Randy Zandbergen.

Colophon

Conception du jeu: Pieter Boots

Rédaction: Hans van Tol

Illustrations: Julien Delval

Conception graphique: Alexander Mourits

© 2016, The Game Master BV,
all rights reserved



The Game Master BV

Burgemeester Vogelaarsingel 9
2912 BB Nieuwerkerk aan den IJssel
The Netherlands

www.thegamemaster.nl
info@thegamemaster.nl