

Reykholt

Règles du jeu

Légumes et tourisme en Islande
Un jeu pour 1 à 4 joueurs de
Uwe Rosenberg



! Lukas Siegmon





Introduction

En Islande, vous pouvez escalader les volcans, admirer les aurores boréales, compter les moutons et manger de délicieuses Tomates. L'île est un paradis végétal grâce à l'utilisation de l'énergie géothermique. Les joueurs sont des maraîchers qui développent leurs récoltes dans cette belle Islande ! Mais avec tout le tourisme autour des merveilles de la nature, la concurrence est rude pour produire les meilleurs légumes !

Matériel

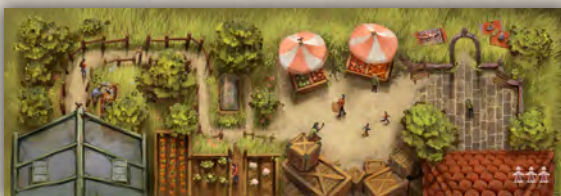
1 plateau de jeu double face avec des cases Action et une piste touristique

Recto pour 3 ou 4 joueurs

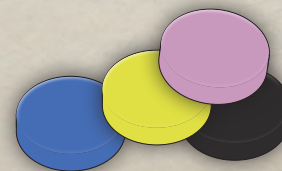


Verso pour 1 ou 2 joueurs.

1 tuile de recouvrement pour une partie à 3 joueurs.



4 Exploitants (de la couleur des joueurs)



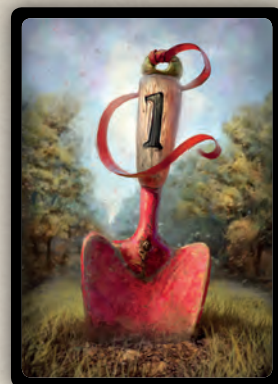
12 Ouvriers (3 disques dans chaque couleur de joueur : bleu, jaune, noir, rose)



1 planche d'autocollants pour les disques Ouvrier



5 caisses cartonnées pour les Produits



1 carte Premier joueur



4 cartes Joueur (dans chaque couleur de joueur) avec un résumé du tour



23 cartes Serre



8 jetons Tour



40 jetons Produits avec 3 Produits chacun

160 Produits en bois, répartis en :
 40 Tomates rouges
 36 Salades vertes
 32 Champignons marrons
 28 Choux-fleurs blancs
 24 Carottes oranges



36 cartes Service réparties en 5 groupes de A à E



34 cartes pour le mode Histoire (constituées de Scénario, Événement et cartes Histoire)

Note : Cette mise en place est pour 2 à 4 joueurs. Les changements pour le mode Solo ou le mode Histoire sont expliqués à partir de la page 11.

Mise en Place

- Placez le plateau de jeu au milieu de la Table, du côté correspondant au nombre de joueurs. Dans une partie à 2 joueurs, posez la tuile de recouvrement, dos visible, à côté du plateau. Dans une partie à 3 joueurs, posez la tuile de recouvrement, face visible, sur le plateau. Dans une partie à 4 joueurs, vous n'utiliserez pas cette tuile.



Tuile de recouvrement...



... Dans une partie à 3 joueurs, recouvrez la ligne du haut du plateau.

... Dans une partie à 2 joueurs, avec le dos visible à côté du plateau.

- Prenez les 23 cartes Serre et commencez par enlever toutes les cartes qui excèdent votre nombre de joueurs (dans une partie à 2 joueurs, retirez toutes les cartes avec et - 8 cartes au total). Toutes les cartes retirées sont rangées dans la boîte, vous ne les utiliserez pas dans cette partie. Maintenant, triez les cartes en fonction du nombre de parcelles indiquées sur leur dos et formez une pioche par nombre. Mettez la carte Serre avec le symbole de côté et mélangez les autres cartes Serre avec sur leurs dos (face cachée). Placez la carte mise de côté sur cette pioche **face cachée** qui sera appelée "Serres aléatoires".



- Prenez les cartes Service et choisissez le groupe que vous voulez pour cette partie. Le groupe E est réservé aux parties à 2 joueurs.
- Prenez toutes les cartes du même groupe (même lettre) et mélangez-les. Disposez alors 5 d'entre elles face visible et rangez toutes les autres cartes Service dans la boîte.



Conseil : pour la première partie, nous recommandons de jouer avec les cartes du groupe A.



4. Prenez 7 jetons Tour, empilez-les sur l'emplacement prévu (sur le plateau ou sur la tuile de recouvrement) dans l'ordre croissant. Le jeton Tour numéro 8 n'est utilisé que dans le mode Histoire.



5. Placez les Produits dans leurs caisses à la portée de tous les joueurs. C'est la Réserve. Mettez à côté les jetons Produits.



6. Empilez, du bas vers le haut, 1 Champignon, 1 Salade et 1 Tomate et placez cette pile à côté des cartes Service.



7. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 3 Ouvriers (disques en bois), 1 Exploitant et 1 carte joueur dans sa couleur. Les couleurs inutilisées retournent dans la boîte.



8. Le dernier à avoir acheté des Tomates devient premier joueur et reçoit la carte Premier joueur. À partir de ce joueur, puis dans le sens horaire, tous les joueurs placent leur Exploitant sur le départ de la piste touristique.



Avant votre première partie !

Placez les autocollants sur les disques Ouvriers - Ouvriers bleus sur les disques bleus, jaunes sur jaunes etc.



Assemblez les caisses Produits

Déroulement du Jeu

Commençons par les règles pour 2 à 4 joueurs. Les changements pour le mode Solo et le mode Histoire seront expliqués à partir de la page 11.

Reykholt se joue en 7 tours. Chaque tour est divisé en quatre Temps.

- Dans le *Temps du travail*, vous posez vos Ouvriers et résolvez leurs Actions.
- Dans le *Temps des récoltes*, vous récoltez des Produits dans vos Serres.
- Dans le *Temps du tourisme*, vous faites avancer votre Exploitant sur la piste touristique.
- Dans le *Temps du repos*, vous récupérez vos Ouvriers.

Le plateau principal est constitué de 12/20/24 cases Action pour 2/3/4 joueurs, et de la piste touristique avec des Tables (et assiettes) tout autour. (Les détails des cases Action se trouvent page 9.)

1 - Le Temps du travail

Chaque tour débute avec le *Temps du travail*. En commençant par le **premier joueur** et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur pose un de ses 3 Ouvriers **sur une case Action libre** et résout l'Action immédiatement. Continuez jusqu'à ce que chaque joueur ait posé ses 3 Ouvriers.



Ce que vous devez garder en mémoire pour vos Actions :

- Une **case libre** est une case **sans aucun autre Ouvrier** dessus.
- En général, vous ne pouvez poser votre Ouvrier que sur une case Action dont vous pouvez résoudre au moins une Action. Certaines cases Action possèdent plus d'une Action : Vous pouvez choisir cette case même si vous ne pouvez réaliser qu'une de ces Actions. Cependant, vous devez réaliser toutes les Actions si vous êtes capable de les accomplir.

Voici un tour d'horizon des termes les plus fréquents rencontrés dans ce jeu

Réserve - la **Réserve** est commune et illimitée. Si elle est épuisée, utilisez les jetons Produits. La Réserve débute avec tous les Produits (voir l'étape 5 de la mise en place).

Stock - Votre **Stock** est composé de tous vos légumes - Produits - que vous avez récupérés ou récoltés. Vous ne pouvez défausser/payer qu'avec les Produits de votre Stock.

Planter - Pour *planter*, prenez 1 Produit de votre Stock et placez-le sur une parcelle de l'une de vos Serres entièrement vide. Chaque Serre est composée de plusieurs parcelles et chaque taille de Serre est différente. Les petites caisses sur chaque Serre indiquent quels Produits peuvent y être plantés. Lorsque vous avez planté dans une Serre, remplissez toutes ses parcelles vides avec le même type de Produits pris depuis la **Réserve**. En général, chaque case Action vous indique précisément combien de fois vous pouvez planter. Lisez bien vos cartes, car il existe une phrase spéciale dans le jeu : "Planter au moins X fois." Avec une telle Action, vous pouvez planter **tant que vous possédez** des Produits et des Serres vides ou simplement aussi souvent que vous le souhaitez. Mais vous devez respecter le **minimum indiqué** sinon vous ne pouvez pas réaliser l'Action.

Exemple : Avec l'Action Planter au moins 2 fois, vous pouvez aussi planter 3, 4 ou plus de fois si vous possédez assez de Produits et de Serres vides ; mais vous devez le faire au moins 2 fois si vous souhaitez choisir cette Action.

Récolter - Pour récolter, récupérez 1 Produit depuis 1 de vos Serres et placez-le dans votre Stock. Si une Action vous autorise à récolter plusieurs fois, vous devez récupérer les Produits depuis **des Serres différentes**. Vous ne pouvez récolter que 1 Produit par Serre à chaque Action, sauf si l'Action le précise autrement. Il est permis de récolter depuis moins de Serres que ce que l'Action vous propose. Vous pouvez toujours récolter moins qu'autorisé.

Récupérer une carte Service - Avec l'Action de récupérer une carte Service, choisissez 1 carte disponible et placez-la devant vous. Lorsque vous le faites, s'il ne reste que 3/2/1 cartes Service disponibles, récupérez aussi le Produit au sommet de la pile à côté des cartes Service (1 Tomate/1 Salade/1 Champignon).



Exemple : Il ne reste que 3 cartes Service disponibles. Après avoir choisi l'Action de récupérer une carte Service et l'avoir posée devant vous, vous récupérez aussi le Produit du sommet de la pile - 1 Tomate.

Avancer immédiatement - Pour **avancer immédiatement**, déplacez votre Exploitant de 1 Table, sans payer les Produits demandés.

Exemple : vous choisissez la case Action Récupérez 1 Tomate et plantez 1 fois. Vous pouvez choisir cette case même si vous ne pouvez pas planter, mais seulement pour récupérer la Tomate. Cependant, si vous pouvez planter, vous devrez planter et récupérer la Tomate.

- Les cases Action sont réparties par colonnes. Exploitation (colonne la plus à gauche), Cultures (deuxième depuis la gauche), Marché (deuxième depuis la droite) et Hôtel de ville (colonne la plus à droite).
- Dans les colonnes Exploitation et Hôtel de ville, plusieurs cases Action sont signalées par un **drapeau**. Un joueur ne peut choisir qu'une case Action avec un drapeau par colonne. Mais il peut utiliser une case Action avec un drapeau dans chaque colonne.

2 - Le Temps des récoltes

Pendant le *Temps des récoltes*, vous **devez** récolter un Produit dans **chacune** de vos Serres qui en ont. Si vous possédez des Produits différents dans une Serre par l'effet d'une carte Service, vous choisissez le Produit que vous récoltez.

3 - Le Temps du tourisme

Vous **ne jouez pas** dans l'ordre du tour pendant le *Temps du tourisme* - à la place, vous jouez dans l'ordre de la piste de tourisme. Commencez avec le joueur le plus avancé et ainsi de suite. Chaque joueur termine entièrement son tour avant que le joueur suivant ne débute le sien.

Pendant votre tour, vous pouvez avancer votre Exploitant d'autant de Tables que vous voulez ou que vous pouvez.

Pour avancer de 1 Table, défaussez les Produits de votre Stock vers la Réserve comme indiqué sur le panneau de la Table où vous allez.

Exemple : pour avancer sur la prochaine Table, vous devez défausser 1 Tomate depuis votre Stock.



Au début de la partie, la Table suivante ne vous coûtera que 1 Produit, mais plus tard dans la partie cela pourra vous coûter 2, 3 ou plus de Produits.

Si vous finissez sur une Table où se trouvent déjà d'autres Exploitants, placez le vôtre en premier, devant les autres, au bord de la Table.

Exemple : 2 Exploitants sont déjà sur cette Table. Vous placez le bleu devant eux.



Bonus

C'est ici une caractéristique importante du *Temps du tourisme*. Lorsque vous avancez votre Exploitant pendant le *Temps du tourisme*, vous **devez** utiliser le **Bonus** une fois à **chaque tour**. Pour utiliser le Bonus, au lieu de défausser les Produits pour avancer, vous récupérez ces Produits depuis la Réserve. Vous pouvez utiliser ce Bonus **avant ou après** avoir avancé normalement et, éventuellement, utiliser les Produits que vous venez d'obtenir avec le Bonus à votre tour.

Exemple : votre Exploitant se trouve sur la Table avec 1 Champignon. Vous possédez 1 Chou-fleur et 2 Tomates dans votre Stock. D'abord vous défaussez 1 Chou-fleur pour avancer de 1 Table. Ensuite, pour la Table suivante, vous récupérez 1 Carotte grâce au Bonus et vous avancez de 1 Table. Enfin, vous défaussez 2 Tomates pour avancer d'une autre Table.



Fin du Jeu et Vainqueur

Reykholt prend fin lorsque le dernier jeton Tour a été défaussé lors du *Temps du repos*. Le joueur qui est le plus avancé sur la piste touristique est le vainqueur de la partie.

Conditions	Vous possédez les Produits demandés dans votre Stock pour avancer.	Vous ne possédez pas les Produits demandés dans votre Stock pour avancer.
Le Bonus n'a pas été encore utilisé dans ce tour.	Vous pouvez défausser les Produits demandés depuis votre Stock ou utiliser le Bonus. Vous devez avancer.	Vous devez utiliser le Bonus pour avancer.
Le Bonus a été utilisé dans ce tour.	Vous pouvez défausser les Produits depuis votre Stock pour avancer ou rester sur votre Table.	Vous devez rester sur votre Table.

4 - Le Temps du repos

Tous les joueurs récupèrent leurs Ouvriers depuis le plateau de jeu.


Le premier joueur défausse le jeton Tour du dessus et donne la carte premier joueur au joueur à sa gauche.



En cas d'égalité, le joueur qui est à l'avant de la Table est déclaré vainqueur (donc le joueur qui est arrivé sur cette Table en dernier).

Précisions utiles sur les cases Action

Vous devez connaître certaines informations concernant les cases Action :

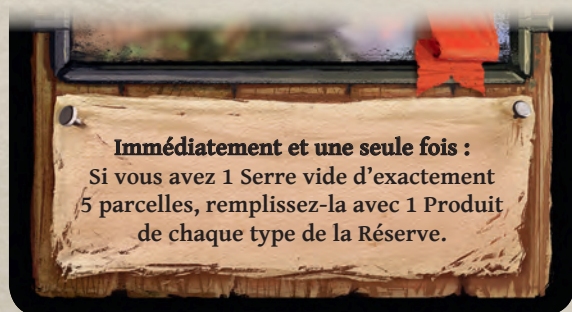
- Toutes les Actions sont réalisées immédiatement au moment où elles sont choisies.
- La flèche “” sur les cases Action signifie que vous devez défausser ce qui est devant la flèche pour recevoir ce qui est situé après la flèche.
- Le mot “ou” sur les cases Action est toujours utilisé comme excluant (*soit l'un, soit l'autre*). Pour les Actions décrites autrement, il n'y a pas d'ordre pour les réaliser (*vous choisissez laquelle sera réalisée en premier*).

- Si vous défaussez une Serre, elle retourne sur sa pioche où elle pourra de nouveau être récupérée. Si des Produits restent encore sur cette Serre, ils sont défaussés dans la Réserve.
- Les cases Action sont triées en colonnes (*de la gauche vers la droite*) et en lignes (*du haut vers le bas*). Les 4 colonnes sont : Actions Exploitation, Actions Cultures, Actions Marché et Actions Hôtel de ville. Cette terminologie est importante pour de nombreuses cartes Service. Certaines cartes Service se réfèrent aussi aux “lignes”.

Précisions utiles sur les cartes Service

Vous devez connaître certaines informations concernant les cartes Service :

- Les cartes Service vous font bénéficier d'effets permanents ou temporaires. Vous pouvez les utiliser dès que vous avez récupéré la carte. Il est indiqué dans le texte quand son effet se produit. Les cartes Service qui indiquent “Immédiatement et une fois seulement” dans un encadré rouge ne peuvent être récupérées que si vous pouvez réellement utiliser leur effet à ce moment-là. Après avoir utilisé leur effet, vous ne pouvez plus les utiliser.



- Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, les cartes Service peuvent être **partagées**. Si vous partagez une carte Service, vous devez choisir une carte Service **devant** un joueur, à **vo**tre gauche ou à **vo**tre droite. Faites glisser cette carte Service **entre** vous deux - à partir de maintenant, vous pouvez aussi l'utiliser (aucun autre joueur ne pourra plus la partager !).

Si vous choisissez de partager une carte “immédiatement et une seule fois”, vous obtenez également son effet “Immédiatement et une seule fois”, après quoi vous ne pouvez plus l'utiliser.

- Les cartes qui peuvent être utilisées “à tout moment” peuvent être utilisées dans n'importe lequel des 4 Temps et même si ce n'est pas votre tour.
- Certains effets de cartes sont déclenchés à un moment précis, d'autres au cours d'une Action précise. Seules les Actions déclenchées par les cases Action comptent comme “grâce à une Action”, mais même une autre carte Service peut se déclencher quand un certain Temps est mentionné. *Exemple : Chaque fois que vous récoltez pendant le Temps du travail,... Chaque fois que vous récoltez grâce à une Action,...*
- Lorsque plusieurs joueurs peuvent faire quelque chose en même temps, faites-le dans l'ordre du tour.
- Quand une carte Service parle d'un Produit **du type** “le plus rare”, cela désigne le Produit sur la Serre qui est représenté dans une caisse dorée. L'ordre général de rareté de commun à rare est : Tomate / Salade / Champignon / Chou-fleur / Carotte.

Précision sur les cartes Service

Les cartes identifiées en jaune sont dans le mode Histoire.

A	Anciens du village	Chaque fois que vous êtes sur la même Table qu'un autre joueur à la fin du Temps du tourisme, vous pouvez défausser autant de Produits (de n'importe quel type) que le nombre d'assiettes sur cette Table pour avancer d'une Table.	<p>Exemple : Il y a 3 assiettes sur votre Table, ce qui signifie que vous pouvez défausser 3 Produits pour avancer de 1 Table. Vous décidez de défausser 2 Tomates et 1 Salade et avancez votre Exploitant de 1 Table.</p> 
B	Semences de Carottes	Immédiatement et une seule fois : Remplissez une parcelle vide dans chacune de vos Serres avec 1 Carotte de la Réserve.	Vous posez 1 Carotte sur les Serres où il n'est pas autorisé, normalement, de planter des Carottes.
B	Formatrice	Remplissez immédiatement et une seule fois 1 parcelle vide de chacune de vos Serres avec 1 Produit de la Réserve, qui peut être planté dans cette Serre, mais qui n'y est pas présent actuellement.	<p>Exemple : Sur cette Serre, les Champignons peuvent être plantés (mais il y a de la Salade), vous pouvez quand même poser 1 Champignon.</p> 
B	Marchande	Remplissez immédiatement et une seule fois 1 parcelle vide de chacune de vos Serres avec 1 Chou-fleur de la Réserve.	Comme pour <i>Formatrice</i> , vous posez 1 Chou-fleur, même si ce n'est pas normalement autorisé.
C	Fille de Ferme	Au début du Temps du repos, vous pouvez planter dans vos Serres vides en les remplissant comme si elles n'avaient que 3 parcelles.	Cela est vrai pour toutes les Serres - ce qui signifie qu'il n'y aura que 3 Produits sur chaque Serre, mais vous pouvez planter comme pour une Serre de taille 3 (<i>donc tous les Produits !</i>).
D	Représentante en Serres	Cette carte représente 2 Serres différentes de 2 parcelles chacune, dans lesquelles vous pouvez planter n'importe quel Produit.	Vous possédez donc 2 Serres de 2 parcelles chacune, et vous pouvez planter un Produit différent dans chacune.
E	Restaurant complet	Chaque fois au début du Temps des Récoltes, si toutes les cases Action d'au moins une ligne sont sans Ouvrier, récupérez 1 Salade et 1 Carotte.	<p>Récupérez 1 Salade et 1 Carotte quel que soit le nombre de ligne non occupée, mais il faut qu'il y en ait au moins une.</p> 
E	Locataire	Immédiatement et une seule fois : Donnez à votre adversaire 1 Serre pour avancer immédiatement de 1 Table.	S'il y a encore des Produits sur cette Serre que vous donnez, ils restent dessus - vous les offrez aussi !

Règles du Mode Solo

Le mode solo reprend les règles d'une partie à 2 joueurs avec les changements suivants :

Mise en place :

En plus des Serres aléatoires, placez 1/2/2/1 Serres de taille 3/4/5/6 en correspondance.

Prenez 3 Ouvriers dans 2 couleurs et choisissez 1 Exploitant.

Mettez un Ouvrier d'une troisième couleur neutre sur chacune des 2 cases Action Exploitation avec un drapeau. Ces cases sont **bloquées pour la partie entière**. Vous ne pouvez pas les retirer.

Révéléz seulement 3 cartes Service et défaussez les autres. Vous recevrez le Produit du sommet de la pile à chaque fois que vous prendrez une carte Service. Pour la première carte, la Tomate, la Salade pour la deuxième et le Champignon pour la dernière.

N'utilisez que les jetons Tour 1 à 5.

Le Temps du travail :

Chaque Temps du travail débute en prenant 1 Tomate et une Serre aléatoire, sans utiliser d'Ouvrier.

À chaque tour, vous utilisez des Ouvriers de couleur différente durant le Temps du travail, **alternativement**, commencez avec la première couleur. Cela signifie que vous utiliserez la première couleur trois fois (aux tours 1, 3 et 5) et la seconde couleur deux fois (aux tours 2 et 4). Les ouvriers neutres de la troisième couleur bloquent les cases Action pour les Ouvriers de la couleur en jeu.

Posez tous vos Ouvriers l'un après l'autre en réalisant vos Actions.

Le Temps du repos :

Lors du Temps du repos du premier tour, vous ne récupérez aucun Ouvrier. Ils restent sur leurs cases Action et les bloquent pour le tour suivant.

À partir du deuxième tour, au Temps du repos vous récupérez toujours les Ouvriers que vous avez posés au tour précédent ! Les Ouvriers que vous venez de poser ce tour-ci restent en place.

Exemple : dans le Temps du repos du deuxième tour, vous récupérez les Ouvriers que vous avez posés au premier tour. Les Ouvriers que vous avez utilisés pendant le deuxième tour bloqueront les cases pendant le troisième tour.

Après 5 tours, la partie prend fin.

But de la partie en mode Solo :

Dans une partie en mode Solo, vous essayez d'atteindre une Table avec 5 assiettes (la Table avec 5 Tomates). Vous pouvez essayer de battre votre record en essayant d'aller toujours plus loin. Vous pourrez aussi mesurer votre succès en comptant les Produits que vous possédez de la Table suivante mais que vous n'avez pas pu atteindre.

Pour le décompte des points :

- Pour chaque Table atteinte (après la Table des 5 Tomates), vous marquez 10 points.
- Pour chaque Produit que vous possédez de la Table suivante (celle où vous n'avez pas pu aller) vous marquez 1 point, avec un maximum de 9.

Exemple : vous avez atteint la Table avec 5 Champignons et vous possédez toujours 2 Choux-fleurs dans votre Stock. Pour cela vous marquez 22 points.



Variante : vous pouvez, une fois dans la partie, choisir une case Action qui est bloquée par un Ouvrier neutre ou par un Ouvrier de l'une de vos deux couleurs. Trouvez le bon moment pour utiliser ce pouvoir.

Mode Histoire

L'histoire :

Bienvenue en Islande ! Vous avez décidé de quitter votre ancienne vie - de "lâcher prise", comme on dit. Vous avez dit adieu à la pollution et au bruit des grandes villes, à la vie trépidante et au stress. Se reconvertir en maraîcher à Reykholt semble une vie parfaitement idyllique et relaxante - du moins jusqu'à ce que vous ne rencontriez Enya Göransdottir. Enya est responsable du tourisme de cette ville pittoresque et elle est aussi votre interlocutrice à Reykholt. Elle est assez gentille pour vous donner de précieux conseils d'entrée de jeu :

"Chaque légume que nous cultivons ici est précieux. Mais les touristes sont tout simplement fascinés par nos tomates islandaises. C'est pourquoi vous les trouverez même en décoration lors des cocktails (comme partout ailleurs). Mais je dois admettre que notre dernière récolte ne s'est pas déroulée comme prévu. Nous pourrions vraiment avoir besoin d'aide. Avez-vous envie de nous rejoindre ?"

Le mode Histoire présente une nouvelle façon de jouer à Reykholt. Il place les joueurs dans le rôle de nouveaux arrivants dans la lointaine Islande et qui essayent de refaire leur vie ! Vous pouvez jouer au mode Histoire avec n'importe quel nombre de joueurs. Pour le mode Histoire, nous avons ajouté un paquet supplémentaire de cartes spéciales !

Il contient :

- 5 cartes Scénario
- 12 cartes Événement
- 16 nouvelles cartes Service

Les cartes Service peuvent être utilisées dans le jeu de base sans mode Histoire. Il suffit de les ajouter au groupe de carte approprié, si vous le souhaitez.

Le mode Histoire reprend toutes les règles de base avec les changements suivants :

Mise en place :

Le mode Histoire reprend la mise en place habituelle d'une partie. Cependant, remplacez l'étape 4 :

4. Choisissez un Scénario. Nous recommandons de jouer les scénarios dans l'ordre, mais ils peuvent être joués dans n'importe quel ordre. Mettez en place le jeu comme indiqué sur la carte scénario. Le nombre de tours pour cette partie est indiqué sur la carte scénario choisie.

Ajoutez aussi cette étape à la fin de la mise en place :

9. Mélangez les cartes Événement et placez-les faces cachées à côté du plateau.

Le Temps du travail :

Au début de chaque *Temps du travail*, le premier joueur pioche la carte du dessus de la pioche Événement et tous les joueurs suivent le texte de cet Événement. Il n'y a pas d'autre changement au *Temps du travail*.

Fin de la Partie et Vainqueur :

La carte Scénario vous indique quand et comment la partie prend fin ainsi que les conditions de victoire.



Auteur : Uwe Rosenberg
Illustrateur : Lukas Siegmon
Conception graphique : atelier198
Developement, Règles & Édition : Matthias Nagy & Benjamin Schönheiter
Mode Histoire et Remerciements Spéciaux : Lars Frauenrath



© 2018 Frosted Games
Matthias Nagy
Sieglindestr. 7
12159 Berlin,
Deutschland

www.FROSTEDGAMES.de
f t i @FrostedGames



RENEGADE
GAME STUDIOS

Renegade Game Studios
www.renegadegames.com
f /PlayRGS
t @PlayRenegade
i @Renegade_Game_Studios
Version Française édité par ORIGAMES
www.renegade-france.fr
f /PlayRGSFrance
SAV@renegade-france.fr

Traducteur : Jean Michel Auzias
Édition française édité sous licence de Frosted Games, Allemagne.
Tous droits réservés.

L'impression et la publication de règles, composants ou d'illustrations sans l'autorisation de Frosted Games sont interdites.

