

AGRICOLA

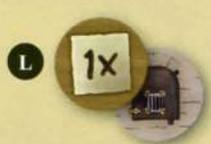
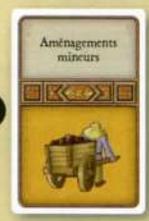
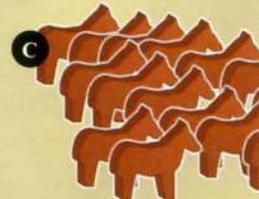
LES FERMIERS DE LA LANDE

Jusqu'au siècle dernier, on coupait la tourbe pour chauffer sa maison et étendre les terres cultivables. Les forêts servaient aux mêmes fins. Dans Agricola – Les fermiers de la lande, les joueurs commencent le jeu avec des tuiles Tourbière et des tuiles Forêt dans leur cour de ferme. Ils doivent effectuer des Actions spéciales pour les retirer afin de ménager de l'espace pour leurs champs et leurs pâturages. En retirant ces tuiles, les joueurs se procurent du Bois et du Combustible qui servent à chauffer leur maison. Les Actions spéciales renouvellent la dynamique du jeu car les joueurs pourront les effectuer sans placer de membres de leur famille.

Agricola est requis pour pouvoir jouer avec cette extension.

CONTENU DE LA BOÎTE

- A** 2 mini plateaux de jeu pour les Aménagements majeurs
- B** 1 Infirmerie
- C** 25 Chevaux en bois
- D** 27 jetons Combustible
- E** 42 tuiles Forêt Tourbière
- F** 6 tuiles Champ
- G** 10 cartes Action spéciale
- H** 14 cartes Aménagement majeur
- I** 9 cartes Mise en place
- J** 118 Aménagements mineurs (en 2 paquets)
- K** 2 cartes de jeu
- L** 6 marqueurs à usage unique avec des marqueurs « Pas en service » sur le verso
- M** 4 marqueurs à usage unique avec des marqueurs « Lit » sur le verso
- N** 1 marqueur Pierre tombale
- O** 1 jeton flèche verte avec « -1 » sur le verso
- P** 1 bloc pour noter les scores



MISE EN PLACE

Niveaux de difficulté

Les joueurs doivent s'entendre sur le type de partie auquel ils veulent jouer.

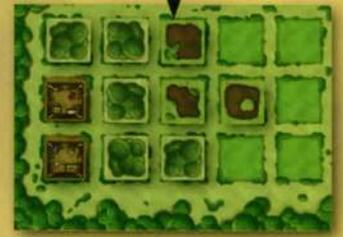
- Au niveau 1, le jeu est semblable à la version familiale du jeu de base, les joueurs n'ont pas de cartes en main.
- Au niveau 2, on joue avec les plateaux de jeu et les cartes Action de la version familiale. De plus, chaque joueur reçoit une main de 7 Aménagements mineurs. Les joueurs doivent se mettre d'accord pour jouer avec des cartes du deck de base ou avancé, mélanger les deux ou ajouter des cartes du jeu de base.
- Au niveau 3, on utilise le jeu de base dans son intégralité. Dans la présente règle, ce niveau est décrit comme une variante (voir page 7).

Répartition des tuiles Forêt et Tourbière

Chaque joueur tire une carte Mise en place et place 3 tuiles Tourbière et 5 tuiles Forêt sur son plateau, suivant la disposition indiquée sur la carte.

Cartes Action spéciale

Le chiffre en haut à gauche des cartes Action spéciale indique le nombre de joueurs nécessaire pour qu'une carte soit utilisable dans une partie. Placez les cartes Action spéciale appropriées, face visible, à proximité des plateaux de jeu.



Les joueurs reçoivent des répartitions différentes mais équivalentes de tuiles Tourbière et Forêt. Plus les tuiles sont proches de la maison, plus l'espace est ouvert pour installer champs et pâturages.

Seules les cartes Action spéciale 2/2/3/4 sont utilisées dans les parties à 2/3/4/5 joueurs. Remettez les cartes Action spéciale inutilisées dans la boîte elles ne serviront pas.



Face et dos d'une carte Action spéciale

Il y a 2 cartes Abattre à chevaux et 2 cartes Coquerie identiques. Elles sont placées sous les Foyers et les Fourneaux.

Nouveaux Aménagements majeurs

Ajoutez les 14 nouveaux Aménagements majeurs aux 10 du jeu de base. Le coin en haut à gauche des cartes indique où elles doivent être placées. 10 des nouvelles cartes sont ainsi placées sous les 10 Aménagements majeurs du jeu de base.

Placez le Four à tourbe et la Loge du forestier sur l'extension au plateau de jeu réservée aux Aménagements majeurs, par-dessus les Musée de la lande et les Écuries.

Marqueurs à usage unique

Rangez les marqueurs à usage unique à portée de main. Au cours du jeu, ils sont placés sur des cartes Aménagement mineur dès qu'elles sont jouées. Ils indiquent le nombre de fois que l'action indiquée sur la carte Aménagement pourra encore être effectuée.

Marqueurs Lit, « Pas en service » et autres

Sur le dos des marqueurs à usage unique figurent un Lit ou une inscription « Pas en service ». Les marqueurs Lit indiquent qu'un membre de la famille est malade (voir page 5). Les marqueurs « Pas en service » servent dans une variante du jeu (voir variante 1 page 7). De plus, il y a un marqueur pour l'Aménagement mineur Caveau familial et un autre pour la Laie



Si l'on place 12 des 14 nouveaux Aménagements majeurs sous d'autres cartes au début du jeu, c'est parce qu'ils n'ont pas besoin d'être expliqués en détails pour l'instant. Les deux seuls qui nécessitent une explication immédiate sont le Four à tourbe et la Loge du forestier.



DÉROULEMENT DU JEU

Toutes les règles d'Agricola s'appliquent, sauf quand cela est précisé. Choisissez un Premier joueur. Comme dans le jeu de base, il reçoit 2 Nourriture (PN) au début du jeu tandis que les autres en reçoivent 3.

La carte de tour « 1 Aménagement majeur ou mineur » doit désormais être placée au premier tour.



Les tuiles Tourbière et Forêt

Pour retirer les tuiles Tourbière et Forêt, les joueurs doivent utiliser des Actions spéciales.

Ces tuiles ne peuvent jamais être recouvertes par des clôtures ou d'autres tuiles. On ne peut y construire d'Étables ni y faire paître d'animaux.

Certains Aménagements mineurs permettent de recouvrir les tuiles Tourbière et Forêt avec d'autres tuiles Tourbière et Forêt. Dans ce cas, seule la tuile du dessus compte. Ceci s'applique à la fois au texte des autres cartes et au calcul du score à la fin de la partie.



Les Aménagements majeurs

On peut acheter le Fourneau en restituant un Foyer. Dans cette extension, le Foyer doit retourner sur l'emplacement exact du plateau où il a été pris.

On peut acheter la Coquerie en restituant un Foyer ou un Fourneau. Comme le Foyer, le Fourneau doit retourner sur l'emplacement où il a été pris.

Les Aménagements mineurs

Dans *Les fermiers de la lande*, vous disposerez d'une multitude d'Aménagements mineurs inédits. Ces cartes sont jouées comme dans le jeu de base

- Les conditions préalables apparaissent en haut à gauche. L'Appendice (voir pages 6 et 7) décrit les différentes conditions préalables.
- Le coût apparaît en haut à droite (c'est aussi là qu'il est précisé si une carte doit être éventuellement défaussée).
- Dans certains cas, un astérisque * indique qu'il y a des informations supplémentaires dans la partie texte de la carte.

Une fois jouées, les cartes Aménagement restent devant le joueur jusqu'à la fin de la partie. Il est impossible de retirer une carte Aménagement dont l'effet a été appliqué. Certains Aménagements mineurs affectent les Semailles. Attention

- Comme dans le jeu de base, les nouvelles tuiles Champ doivent toujours toucher une tuile Champ déjà placée (Exception les « Champs sauvages »)
- Les joueurs doivent **obligatoirement** récolter au cours de la phase 1 des récoltes (phase des champs).
- Une carte qui permet d'effectuer une action « Semailles » ne permet pas d'effectuer d'action « Cuisson de pain ».

Actions relatives à la famille et Actions spéciales

Pour faire une Action relative à la famille, placez un marqueur de personne sur le plateau. Au lieu d'effectuer une Action relative à la famille, un joueur peut prendre une carte Action spéciale et effectuer **au choix** une des Actions spéciales décrites sur cette carte.

Les marqueurs de personne du joueur concerné restent dans sa maison dans l'attente d'Actions supplémentaires, plus tard dans le tour.



OU



On ne distribue pas de Combustible en début de partie.

Dans les tours 2 à 4, l'ordre des cartes de tour est laissé au hasard.

Le texte des Aménagements mineurs prend le pas sur les règles.

Exemple La carte Fourré permet de placer des Forêts sur des Forêts la Forêt marécageuse permet de placer des Forêts sur des Tourbières. À la fin du jeu, ces emplacements où deux tuiles sont empilées comptent comme une simple Forêt (exemple bonus de la Loge du forestier).

Le Foyer de valeur 2 doit être placé sur l'emplacement réservé au Foyer de valeur 2, et le Foyer de valeur 3 sur l'emplacement du Foyer de valeur 3, qu'il reste ou non un Abattoir à chevaux sur l'emplacement en question.

Le Fourneau est restitué dès qu'un joueur prend la Coquerie. Autrement, des joueurs risqueraient de ne jamais avoir accès à la Coquerie.



Contrairement au jeu de base, dans les decks des Fermiers de la lande, la zone de texte des Aménagements mineurs est grisée.

Le joueur choisit toujours entre Action relative à la famille et Action spéciale. Les marqueurs de personne ne servent que pour les Action relatives à la famille, pas pour les Actions spéciales.

A chaque tour, les joueurs placent les membres de leur famille au cours de la phase des travaux.

Quand un joueur prend une carte Action spéciale, il la place face visible devant lui. Les joueurs peuvent payer 2 PN à la Réserve pour prendre une carte Action spéciale posée face visible devant un *autre* joueur. Après avoir pris la carte, le joueur la place **face cachée**. Comme pour toutes les cartes Action spéciale, le joueur qui vient de prendre la carte peut effectuer **au choix une** des actions décrites dessus. Une carte Action spéciale placée face cachée ne peut pas être prise par un autre joueur jusqu'à la fin du tour.

À la fin de chaque tour, toutes les cartes Action spéciale sont replacées, face visible, à proximité des plateaux.

NB : Pour pouvoir effectuer une Action spéciale, il faut avoir au moins un marqueur de Personne non placé.

Les Actions spéciales

Il y a sept Actions spéciales. Elles sont réparties sur les cartes Action spéciale en fonction du nombre de joueurs.



Couper la tourbe

Choisissez une tuile Tourbière dans votre Cour de ferme et remettez-la dans la Réserve. En plus de ménager de l'espace dans votre Cour de ferme, vous recevez 3 Combustible de la Réserve. Cette Action spéciale ne peut être utilisée par un joueur à qui il ne reste plus de tuiles Tourbière.



Couper et brûler

Choisissez une tuile Forêt dans votre Cour de ferme et remplacez-la par une tuile Champ (cette dernière doit impérativement être placée sur l'emplacement d'où vient la tuile Forêt). La règle suivant laquelle tous les Champs doivent être contigus s'applique.

Il n'est donc pas toujours possible d'effectuer une action Couper et brûler.

Cette Action spéciale ne peut être utilisée par un joueur à qui il ne reste plus de tuiles Forêt.



Abattre des arbres

Prenez une tuile Forêt dans votre Cour de ferme et remettez-la dans la Réserve. En plus de ménager de l'espace dans votre Cour de ferme, vous recevez 2 Bois de la Réserve. Cette Action spéciale ne peut être utilisée par un joueur à qui il ne reste plus de tuiles Forêt.



Marchand de chevaux

Prenez 1 Cheval dans la Réserve (dans les parties à 2 ou 5 joueurs, vous devez payer 1 PN en échange). Vous devez garder les Chevaux dans votre Cour de ferme, comme les autres animaux. Les règles pour garder des Chevaux sont les mêmes que pour les autres animaux. Pour qu'ils puissent nourrir votre famille, vous aurez besoin soit des Aménagements majeurs Abattoir de chevaux ou Coquerie, soit d'Aménagements mineurs spécifiques.

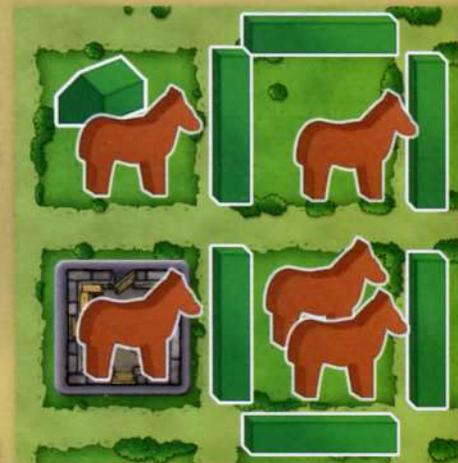
Les joueurs ont le droit de prendre un nouveau Cheval et de le convertir aussitôt en Nourriture, ils ne sont pas obligés de l'installer d'abord à la ferme.



Le nombre de cartes Action spéciale qu'un joueur peut avoir devant lui n'est pas limité.



Dans cet exemple, le joueur ne peut pas effectuer l'action Couper et brûler, car sa Forêt n'est pas adjacente à un Champ.





Foire du travail

Prenez 1 PN dans la Réserve. Dans les parties à 3 joueurs, prenez 2 PN dans la Réserve.



Marché noir

On n'utilise le marché noir que dans les parties de niveau de complexité 2 (voir page 3) et 3 (voir page 7). Payez 1 Combustible à la Réserve pour réaliser 1 Aménagement mineur. Vous devez payer le prix habituel de l'Aménagement et remplir les conditions préalables pour pouvoir le jouer.



Travail clandestin

Payez 1 Combustible et 1 PN à la Réserve pour réaliser 1 Aménagement (majeur ou mineur). Vous devez payer le prix habituel de l'Aménagement et remplir les conditions préalables pour pouvoir le jouer.

À quoi sert le combustible ?

Le Combustible sert à chauffer la maison des joueurs.

Chauffer les pièces

Pendant la phase d'alimentation des Récolte, les joueurs doivent désormais nourrir les membres de leur famille (comme dans le jeu de base) mais aussi chauffer leurs pièces. Pour chaque pièce de leur cabane en bois, les joueurs doivent payer 1 Combustible.

Un joueur vivant dans une cabane en argile paie 1 Combustible de moins au total.

Un joueur vivant dans une maison en pierre paie 2 Combustible de moins au total.

On peut toujours échanger 1 Bois contre 1 Combustible

Cette règle est semblable à celle du jeu de base stipulant qu'on toujours échanger 1 Céréale ou 1 Légume contre 1 PN. « Toujours » signifie aussi que le Bois peut être converti en Combustible avant de marquer le score, par exemple pour que le Combustible compte pour le Four à tourbe.

On ne mendie pas le Combustible ! Au Lit !

À chaque fois que le joueur ne peut payer le nombre de Combustible requis pour chauffer toutes ses pièces, il reçoit 1 marqueur Lit par Combustible impayé. Il place le(s) marqueur(s) sur un (ou des) membre(s) de sa famille. Il est impossible d'avoir plus de marqueurs Lit que de membre de la famille.

Un membre de la famille avec un marqueur Lit sera malade pour le tour suivant. La seule action qu'il puisse effectuer, c'est se traîner à l'Infirmierie. Le joueur défusse alors le marqueur Lit qui se trouvait sur cette personne et reçoit 1 PN.

Il n'y a pas de limite au nombre de personnes qui peuvent se trouver à l'Infirmierie.

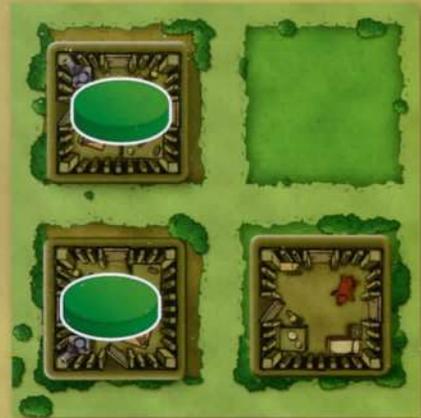
Un membre de la famille peut visiter l'Infirmierie même s'il n'est pas pourvu d'un marqueur Lit. Les joueurs peuvent choisir de chauffer moins de pièces qu'ils ne le pourraient (avec leur Combustible et leur Bois).

Pour chaque Combustible que le joueur ne peut payer au cours de la Récolte finale, 1 des membres de sa famille n'est pas en mesure de quitter le lit pendant le décompte des points. Dans ce cas, le membre vaut 1 point au lieu de 3.

DÉCOMPTE DES POINTS

Servez-vous du nouveau bloc pour noter les scores. La méthode de calcul est identique à celle du jeu de base, mais les joueurs marquent aussi un point par Cheval (il n'y a pas de maximum). Les joueurs sans Chevaux ont un malus de 1 point. Les membres de la famille dotés d'un marqueur Lit valent 1 point au lieu de 3.

Les cases de la cour de ferme avec des tuiles Tourbière ou Forêt comptent comme étant « utilisées ».



Exemple Stéphane a une cabane en bois de 3 pièces et sa famille compte 2 membres. Il doit payer 3 Combustible pour chauffer sa maison (et non pas 2 pour les 2 membres de sa famille).



Exemple La famille de Christophe compte 4 membres, entassés dans une maison de pierre de 2 pièces. Il paie 2-2=0 Combustible pour chauffer sa maison.



Le joueur accepte que des membres de sa famille tombent malades. Par exemple, il peut être profitable de prendre un marqueur Lit si vous avez un Aménagement mineur vous encourageant à vous rendre à l'Infirmierie.

Les cartes Poney des marais et Cheval de trait, ainsi que la carte Cheval du jeu de base, ne comptent pas comme des Chevaux au moment du décompte.

JEU SOLITAIRE

Les règles du jeu de base pour les parties en solitaire s'appliquent à une exception près si vous jouez à la version familiale (qui correspond aux niveaux 1 et 2 dans ce livret), ne placez pas de PN sur l'emplacement du Premier joueur. De plus, toutes les règles de la présente extension s'appliquent à une exception près les 10 cartes Action spéciale sont utilisées. En installant le jeu, battez-les et mettez-les en pile, face cachée.

Début des tours

Retournez une nouvelle carte Action spéciale au début de chaque tour, à moins que la carte du tour précédent soit toujours disponible. Si c'est le cas, choisissez si vous voulez la laisser en place face visible ou si vous préférez la remettre face cachée sous la pile des cartes Action spéciale afin d'en retourner une autre (les icônes au verso de la carte montrent quelles Actions spéciales elle autorise). Quand vous arrivez en début de tour et que la pile de cartes Action spéciale est vide, réutilisez la carte action spéciale qui a été jouée en dernier, à partir de maintenant, elle sera replacée face visible au début de chaque tour.

Le tour

À chaque tour, le joueur peut utiliser au choix une des Actions spéciales figurant sur la carte retournée face visible. Ensuite, la carte est défaussée (elle ne resservira plus dans cette partie). Une fois par tour, le joueur peut empêcher qu'une carte soit défaussée en payant 2 PN. La carte Action spéciale est traitée comme si elle n'avait pas été utilisée et reste face visible.

But du jeu

Dans le jeu familial sans cartes en main (Niveau de difficulté 1), l'objectif est d'atteindre 65 points.

Dans le jeu familial avec cartes en main (Niveau de difficulté 2), l'objectif est d'atteindre 70 points.

Dans le jeu complet avec cartes de Savoir-faire (Niveau de difficulté 3), l'objectif est d'atteindre 72 points.

LES CONDITIONS SUR LES CARTES D'AMÉNAGEMENT

Les conditions figurant en haut à gauche des cartes d'Aménagement mineur doivent être remplies au moment de jouer la carte. Dès qu'une carte a été jouée, elles n'ont plus besoin d'être remplies. Nous allons expliquer ces conditions dans cette section. Elles sont réparties par thèmes certaines conditions sont liées aux Aménagements déjà joués, d'autres aux tuiles et à l'élevage d'animaux, d'autres encore sont liées au numéro du tour, les dernières sont relatives à la maison du joueur.

Les Aménagements

- « X Aménagements majeurs » signifie « Vous devez avoir au moins X Aménagements majeurs joués sur la table devant vous. »
- « X Aménagements mineurs » signifie « Vous devez avoir au moins X Aménagements mineurs joués sur la table devant vous. »
Les Aménagements majeurs ne comptent pas.
- Les Améliorations en Aménagement majeurs comptent à la fois comme des Aménagements mineurs et majeurs (voir la couleur sur les cartes).
- « X Aménagements » signifie « Vous devez avoir au moins X Aménagements sur la table. » - ils peuvent être majeurs ou mineurs.
- Les cartes Itinérantes ne comptent pas dans les cartes « sur la table ». Un joueur ayant joué une carte Itinérante est toujours considéré comme satisfaisant à la condition « Ne pas avoir d'Aménagements ».
- La condition « Au plus 1 Aménagement » signifie « Vous devez avoir au plus 1 Aménagement sur la table ». Les cartes Itinérantes éventuellement jouées ne comptent pas.



Selon les règles du jeu de base, le joueur commence la partie en solitaire avec 0 PN. Au début de chaque tour, on ne place que 2 Bois sur la case d'action « 3 Bois ». De plus, il faut 3 PN pour nourrir les membres adultes de la famille à chaque Récolte (les nouveaux-nés consomment 1PN).



Comme le joueur peut remettre les cartes Action spéciale inutilisées sous la pile, il peut choisir quelle sera la dernière carte Action spéciale de la partie. La dernière carte peut servir jusqu'à 5 tours de suite en fin de partie (les tours 10 à 14) elle est donc très importante.



La couleur de la bordure autour de l'image et les marques de chaque côté montrent que l'Église est aussi un Aménagement majeur.



Les cartes Itinérantes ont la particularité de passer au voisin de gauche une fois qu'elles ont été jouées. Elles se distinguent par des flèches marron.

Les tuiles

- Une tuile recouverte par une autre tuile ne compte jamais pour satisfaire à une condition.
- « Tuile Forêt » signifie qu'il « doit rester au moins une tuile Forêt dans votre cour de ferme ».
- « X tuiles Forêt » signifie « Vous devez avoir au moins X tuiles Forêt. »
- « Max. X tuiles Forêt » signifie que le joueur ne peut pas avoir plus de X tuiles Forêt visibles dans la cour de sa ferme (*les tuiles Forêt recouvertes ne comptent pas*).
- « Exactement X tuiles Forêt » signifie que le joueur ne peut avoir plus ou moins de X tuiles Forêt visibles dans la cour de sa ferme.
- Les même définitions s'appliquent aux tuiles Champ et Tourbière.



L'élevage d'animaux

- « Min. 1 Cheval » signifie « Vous devez avoir au moins 1 Cheval ». Cette définition s'applique aussi aux autres animaux. Les conditions « Exactement 1 Animal » et « Min. 1 Animal » incluent les animaux que le joueur fait paître sur la carte Pâturage nocturne d'un autre joueur.
- Les conditions « Min. 1 Animal » et « Min. 1 Cheval » n'incluent pas les cartes Aménagement liées aux Chevaux, comme le Poney des marais et le Cheval de trait.
- « Min. 1 Pâturage et 1 étable » signifie « Vous devez avoir au moins 1 Pâturage et 1 Étable », l'Étable devant se situer à l'intérieur du Pâturage.



Le numéro du tour

- A jouer avant le tour X signifie que la carte ne peut plus être jouée à partir du tour X
- « A jouer à partir du tour X » signifie que la carte ne peut être jouée avant le tour X, Elle peut cependant être jouée au cours du tour X.
- La phrase « Cette carte ne peut être joué dans un tour suivi d'une Récolte » est trop longue pour tenir dans le coin de la carte. Elle est donc dans la zone de texte.



Cette carte ne peut pas être jouée lors d'un tour suivi d'une récolte. Les autres joueurs doivent immédiatement transformer leurs animaux en PN tandis qu'

La construction de la maison

- « Min. 3 pièces » signifie que le joueur doit avoir au moins 3 pièces dans sa cabane en bois ou en argile ou dans sa maison de pierre. (*La pièce en tourbe ne compte pas comme une pièce.*)
- « Cabane en argile ou maison en pierre » signifie que les membres de la famille du joueur doivent vivre dans une cabane en argile ou une maison de pierre.
- « Maison en pierre » signifie que les membres de la famille du joueur doivent vivre dans une maison de pierre.
- « Max. cabane en bois » signifie que le joueur ne doit pas encore avoir rénové sa maison.



VARIANTES

Variante 1 : Règles spéciales pour le Combustible

Le Foyer, le Fourneau, l'Abattoir à chevaux et la Coquerie sont des Aménagements de cuisson (*voir le symbole de cuisson en bas à gauche des cartes*). Un joueur faisant l'acquisition d'un Aménagement de cuisson place un marqueur « Pas en service » sur la carte. Il ne peut se servir de cet Aménagement tant qu'il n'a pas retiré le marqueur en payant 1 Combustible à la Réserve (ce qui peut être fait à tout moment).

- Quand un joueur améliore un Aménagement de cuisson opérationnel, il reçoit un nouvel Aménagement de cuisson déjà opérationnel.
- Quand un joueur améliore un Aménagement de cuisson qui n'est pas encore en service, il reçoit un Aménagement de cuisson qui n'est pas encore en service.



Variante 2 : Le niveau 3 de difficulté

Au niveau 3 de difficulté, *Agricola - Les fermiers de la lande* se joue comme la version complète du jeu de base. Au début de la partie, chaque joueur reçoit 7 Savoir-faire du jeu de base, 3 Aménagements mineurs du jeu de base et 4 Aménagements mineurs de la présente extension.

Nous vous recommandons de ne pas jouer le Savoir-faire « Soupirant » avant le tour 3.



UNE ASTUCE POUR ACCÉLÉRER LE JEU

Dans l'extension *Les fermiers de la lande*, il est important que les joueurs ne ramassent pas leurs marqueurs de personne avant d'avoir décidé de les placer sur une case d'Action.

© 2009-2010 Lookout Games
www.lookout-games.de



www.ystari.com

REMERCIEMENTS

"Agricola - les fermiers de la lande" est la première extension pour le jeu maintes fois primé Agricola. Elle a été développée en 2008.

L'édition allemande a été éditée par Uwe Rosenberg et Hanno Girke et corrigée par Susanne Rosenberg, Inga Blecher et Daniël Hogetoorn, Takuya Ono, Jochen Steininger et Stefan Schmid.

Graphismes et illustrations de Klemens Franz et Andrea Kattnig atelier198.

Traduction anglaise de Melissa Rogerson, remerciements à l'équipe de relecture de Fraser McHard, John Kennard, Dale Yu, Larry Lev, Przemyslaw Korzienenwski et Corin Friesen.

L'auteur remercie, par ordre chronologique, tous les testeurs (sans leurs nombreux commentaires, il aurait été difficile de finaliser le jeu)

Susanne Rosenberg, Sascha Hendriks, Georg Deifuß, Alexander Urban, Marcel Gehrman, Monika Salz, Nils Mieke, Gabriele Goldschmidt, Nicole Weinberger, (10.) Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Peter Digruber, Jonathan Haring, Julian Steindorfer, Cersten Frank, Alexander Schmale, Stefan Schulz, Jan Eric Feuster, Heike Feuster, (20.) Heiko Schiffer, Matilda Mannherz, Agnes Mannherz, Uwe Mannherz, Helge Rehwald, Eike Rehwald, Felix Much, Hanno Girke, Gero Moritz, Franz Heidbüchel, Peter Rau, (30.) Holger Jansen, Lukas Kautzsch, Gunter von Hayn, Bastian Winkelhaus, Florian Koch, Stefan Bender, Martin Kopp, Tina Schäfer, Christian Schmidt, Birgit Beuscher, (40.) Volker Heiß, Marcel Schwarz, Jeanette Schwarz, Gisela Postler, Björn Postler, Michael Brocker, Ann-Kathrin Drogi, André Stegers, Stefan Ebel, Maren Hübner, (50.) Anna-Luisa Volk, David Köpfer, Anna Mönter, Ralf Jäger, Jan Mönter, Ronny Vorbrodt, Volker Kraft, Miriam Bode, Ulf Schneider, Anja Müller, (60.) Karsten Höser, Anton Wiens, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Thorsten Kempkens, Georg von der Brüggen, Ursula Meibeck, Bernd Lautenschlager, Manfred Wahl, Phillip Moring, (70.) Regina Fernandes, Ghot Park, Donald Hyun, Klemens Franz, Tabea Luka, Erwin Amann, Mike Claßen, Daniel Frieg, Sonja Baier, Miriam Krischke, (80.) Joachim Gerß, Volker Thiemann, Michael Heißing, Detlev Runo, Ralph Bruhn, Frederik Häfker, Claudio Maniglio, Diana Schmidt, Jonas Runo, Harry Kübler, (90.) Ralf Menzel, Christian Becker, Andreas Höhne, Carsten Bückemeier, Nadine Schlüter, Julius Kündiger, Rolf Raupach, Katrin Balders, Jessica Vollbroth, Tobias Siefer, (100.) Kathrin Seckelmann, Kai Uwe Meibeck, Clara Grollmisch, Monika Harke, Rainer Harke, Sven Sievers, Robert Nimmergut, Stefan Wahoff, Christoph Kossendey, Philipp Croon, (110.) Richard Bley, Markus Scheelen, Jessica Jordan, Stefanie Hahmeier, Timo Loist, Michael Neugebauer, Ansgar Ludwig, Melanie Christin Schneider, Tim Liese, Dominik Mechnig, (120.) Fabian Bressin, Marvin Hehn, Sebastian Klein, Thomas Tschirbs, Katharina Woroniuk, Frank Hommes, Kilian Klug, Nicole Schneider, Sabine Semmler, Frank Strangfeld, (130.) Volker Sänger, Ina Plate, Uwe Mölter und Dirk Blankenagel, Thomas Werner, Diana Röhrich, Lars Röhrich, Daniel Blagojevic, Jens Grotholtmann, Andreas Odendahl, Peter Raschdorf, (140.) Corinna Häffs, Robert Grabinski, Andreas Jacobi, Thomas Mechtersheimer, Walter Scholz, Martin Stuke, Michael Kohl, Peter Lemmer, Dominik Riege, Thomas Ludwig gemeinsam mit Tim Kreisler, (150.) Jessica von Wülfing, Andree Oehm, Anne Kolf, Agnieszka Kobiela, Dorle Burgdorf, Torsten Tolzmann, Susanne Kottschlag, Stefan Honigfort, Andreas Leuschner, Anke Grewe, (160.) Gabi Köpke, Sascha Grewe, Frank Rudloff, Jennifer Ha, Sandra Lapp.

