

ORCONOMIE



ARES

B
GAMES

Eh l'Orc ! Tu es triste que l'Âge des Héros ne soit plus qu'un glorieux souvenir ?

Cela t'agace que de braves guerriers comme toi n'aient pas d'exutoire à leur rage d'Orcs, pas d'arène où prouver leur courage ? C'est le cas ? Alors, sache, ô Orc, que nous avons ce qu'il te faut ! Jette-toi dans le monde des affaires : c'est un véritable maelström de compétitions où il te faudra jouer des coudes pour être le meilleur. Construis tes entreprises de tes mains vertes et fortes, bats-toi jusqu'au bout contre tes rivaux, que tes glorieuses aventures commerciales deviennent les légendes qu'écouterà ta lointaine descendance !



Contenu



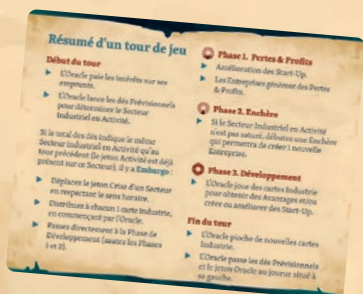
40 cartes Industrie

(à utiliser durant la phase des enchères ou pour jouer les Avantages des Secteurs Industriels, créer/améliorer les Start-Up)



16 cartes Quête

(une façon de gagner des Points de Victoire)



5 cartes Aide de jeu



50 jetons Entreprise en 5 couleurs
(10 par joueur)



50 jetons
Crânes d'Argent
(les Crânes sont la monnaie courante des Orcs)



30 Crânes d'Or
(1 Crâne d'Or équivaut à 4 Crânes d'Argent)



1 jeton Activité
(indique quel est le Secteur Industriel en Activité pour le tour du jeu)



1 jeton Crise
(recouvre la valeur des bénéfiques du Secteur Industriel concerné)



1 jeton Oracle
(indique qui est le joueur actif)



2 dés Prévisionnels



1 Plateau modulaire constitué de 10 Secteurs Industriels et une Section Centrale
(assemblez les différents Secteurs Industriels autour de la Section Centrale à l'installation)

- A Banque des Crânes**
- B Numéro du Secteur Industriel** — valeur à obtenir avec les dés pour activer ce Secteur Industriel ; la chance d'activation dudit Secteur (indiquée avec des étoiles)
- C Jeton Activité**
- D Type de Secteur Industriel**
- E Emplacement des Entreprises** sur un Secteur Industriel
- F Entreprise** — le jeton Entreprise d'un joueur posé sur l'Emplacement prévu à cet effet d'un Secteur Industriel
- G Entreprise endettée** — indiquée en retournant son Jeton
- H Pépinières à Start-Up** — emplacements où les Start-Up sont posées ou déplacées
- I Start-Up** — des Entreprises en devenir dont les jetons sont placés sur les bords d'un Secteur Industriel
- J Valeur du Revenu** — indique les Pertes/Profits pour chaque Entreprise présente sur ce Secteur Industriel
- K Jeton Crise** — recouvre d'un « -2 » la Valeur du Revenu du Secteur Industriel impacté

Survol et but du jeu

Orconomie est un jeu pour 2 à 5 joueurs qui s'affronteront pour établir des Entreprises dans différents Secteurs Industriels. Les Entreprises sont la principale source de Points de Victoire (PV). Elles génèrent également des Pertes et Profits et aident leur propriétaire à bénéficier des Avantages de chaque Secteur.

Les joueurs gagnent 1 PV par Entreprise sous leur contrôle et par Quête accomplie.

La partie se termine dès qu'un joueur obtient 11 PV (à 4-5 joueurs) ou 12 PV (à 2-3 joueurs), à n'importe quel moment d'un tour de jeu. Ce joueur est déclaré vainqueur de la partie.

Gardez à l'esprit que vous n'avez que 10 jetons Entreprise à votre disposition : vous ne pouvez donc obtenir que 10 PV maximum de cette façon. Il vous faudra donc obtenir les PV manquants en accomplissant des Quêtes.

Mise en place

- 1 Assemblez le plateau en plaçant la Section Centrale au centre de la table et en disposant autour les Secteurs Industriels au hasard.
- 2 Chaque joueur choisit une couleur et récupère les 10 jetons Entreprise de ladite couleur.
- 3 Placez tous les Crânes dans la Section Centrale pour créer la Banque.
- 4 Les joueurs lancent à tour de rôle les dés Prévisionnels. Celui qui obtient la plus grande somme récupère le jeton Oracle et les dés. (S'il y a égalité les joueurs concernés relancent les dés afin de se départager).
- 5 L'Oracle prend 5 Crânes d'Or dans la réserve de la Banque afin de constituer son capital de départ. Le joueur à sa gauche prend 5 Crânes d'Or et 1 Crâne d'Argent, le suivant 5 d'Or et 2 d'Argent, et ainsi de suite.
- 6 Mélangez les cartes Quête et placez le paquet face cachée près du plateau de jeu. Piochez et dévoilez 3 Quêtes que vous disposez près du paquet.
- 7 Mélangez les cartes Industrie (voir *Cartes Industrie*, page 10), Après avoir distribué 3 cartes à chaque joueur, placez le paquet face cachée près du plateau de jeu.
- 8 Lancez les dés Prévisionnels et placez le jeton Crise sur la Valeur du Revenu du Secteur Industriel correspondant à la somme des valeurs des deux dés.
- 9 En commençant par l'Oracle et en respectant le sens horaire, chaque joueur place un de ses jetons Entreprise (face « Orc ») sur l'Emplacement d'un Secteur Industriel de son choix. Refaites cette opération une fois en respectant le même ordre.

Le nombre total de jetons Entreprise placés sur un Secteur Industriel ne peut dépasser le nombre de joueurs.

Un tour de jeu

Début du tour

- ▶ L'Oracle paie les intérêts sur ses emprunts.
- ▶ L'Oracle lance les dés Prévisionnels pour déterminer le Secteur Industriel en Activité.

Si le total des dés indique le même Secteur Industriel en Activité qu'au tour précédent (le jeton Activité est déjà présent sur ce Secteur), il y a

Embargo :

- ▶ Déplacez le jeton Crise d'un Secteur en respectant le sens horaire.
- ▶ Distribuez à chacun 1 carte Industrie, en commençant par l'Oracle.
- ▶ Passez directement à la Phase de Développement (sautez les Phases 1 et 2).

Phase 1. Pertes & Profits

- ▶ Amélioration des Start-Up.
- ▶ Les Entreprises génèrent des Pertes & Profits.

Phase 2. Enchère

- ▶ Si le Secteur Industriel en Activité n'est pas saturé, débutez une Enchère qui permettra de créer 1 nouvelle Entreprise.

À n'importe quel moment de la partie, les joueurs peuvent échanger leurs Crânes avec la Banque, en respectant le taux de 1 Or = 4 Argent.

Phase 3. Développement

- ▶ L'Oracle joue des cartes Industrie pour obtenir des Avantages et/ou créer ou améliorer des Start-Up.

Fin du tour

- ▶ L'Oracle pioche de nouvelles cartes Industrie.
- ▶ L'Oracle passe les dés Prévisionnels et le jeton Oracle au joueur situé à sa gauche.



C'est parti !

L'Oracle débute le tour, annonce les différentes Phases du tour et s'assure que les autres joueurs respectent le bon déroulement des actions.

Début du tour

L'Oracle paie un intérêt d'1 Crâne d'Argent pour chaque Emprunt (s'il en a) à la Banque.

*S'il ne peut ou ne veut pas payer cette somme, l'Oracle doit perdre **une** Entreprise. L'Oracle retire l'un de ses jetons Entreprise du plateau et le remet dans sa réserve. Une seule Entreprise est perdue, quel que soit le montant des intérêts impayés. L'Entreprise retirée peut être liée ou non à un Emprunt.*

Si l'Oracle ne s'acquitte pas correctement de ses intérêts et qu'un autre joueur s'en aperçoit avant la Phase Fin du tour, l'Oracle devra payer le montant manquant au joueur en question plutôt qu'à la Banque, ou, s'il ne peut ou ne veut pas payer cette somme, lui donner une Entreprise. Le jeton Entreprise choisi par l'Oracle est alors remplacé par un jeton du joueur qu'il devra poser sur la même face (« Orc » ou « Ossements »).

L'Oracle lance ensuite les dés Prévisionnels, annonce la somme des dés et déplace le jeton Activité vers le Secteur Industriel correspondant. Le Secteur Industriel sur lequel se trouve le jeton Activité est le **Secteur Industriel en Activité** pour ce tour.

Embargo

Si le total des dés indique le même Secteur Industriel en Activité qu'au tour précédent (le jeton Activité est déjà présent sur ce Secteur), il vous faudra :

1. Déplacer le jeton Crise d'un Secteur en respectant le sens horaire.
2. Distribuer à chacun 1 carte Industrie, en commençant par l'Oracle.
3. Passer directement à la Phase de Développement (sauter les Phases 1 et 2).



Phase 1. Pertes & Profits

Amélioration des Start-Up présentes sur les deux bords du Secteur Industriel en Activité. Déplacez vers le bas toutes les Start-Up d'une zone sur la piste des Pépinières, en commençant par les plus proches de l'Emplacement des Entreprises et en terminant par celles qui en sont le plus éloignées. (voir **Start-Up**, page 9).

Chaque Entreprise présente **dans le Secteur Industriel en Activité et dans les deux Secteurs Industriels adjacents** génère ensuite un Profit ou une Perte pour son propriétaire. Le montant en Crânes d'Argent de ce Profit (ou de cette Perte) est indiqué dans la zone de Valeur du Revenu (un chiffre dans un Crâne) du Secteur Industriel concerné.

Le Jeton Crise recouvre d'un « -2 » la Valeur du Revenu du Secteur Industriel impacté.

Chaque joueur annonce le total de ses Pertes & Profits et récupère ce montant auprès de la Banque (ou le paie à celle-ci).

*Si un joueur ne peut ou ne veut pas payer le montant de ses pertes, il devra perdre **une** Entreprise. Le joueur retire l'un de ses jetons Entreprise du plateau et le remet dans sa réserve. Une seule Entreprise est perdue, quel que soit le montant des Pertes. L'Entreprise retirée n'est pas nécessairement liée à un Emprunt. Si c'est le cas, cet Emprunt disparaît sans qu'il soit nécessaire de payer quoi que ce soit.*

Emprunts

Chaque fois qu'une Entreprise génère ses Pertes/Profits (pas uniquement durant la Phase 1), son propriétaire peut procéder à un **Emprunt** en endettant ladite Entreprise, si elle n'est liée à aucun Emprunt. Le joueur doit alors retourner le jeton Entreprise correspondant pour rendre visible sa face « Ossements ». Il obtient alors 1 Crâne d'Or de la part de la Banque qu'il pourra utiliser pour payer ses pertes... Mais le joueur peut aussi se contenter de garder l'Or !

Pour chaque Emprunt qu'il a contracté, un joueur devra payer un intérêt d'1 Crâne d'Argent à la Banque quand il débutera son tour en tant qu'Oracle. Il n'est normalement pas possible de se débarrasser d'un Emprunt : un Orc ne paie jamais ses dettes !



Phase 2. Enchère

Cette Phase concerne uniquement le Secteur Industriel en Activité.

Si le nombre des Entreprises (les Start-Up ne sont pas considérées comme des Entreprises) dans le Secteur Industriel en Activité est supérieur ou égal au nombre de joueurs, ce Secteur Industriel est **saturé**. De nouvelles Entreprises pourront y faire leur apparition uniquement en améliorant des Start-Up. Sautez l'Enchère et passez directement à la Phase de Développement.

Autrement, débutez l'Enchère qui permettra de créer une nouvelle Entreprise dans le Secteur Industriel en Activité.

En commençant par l'Oracle et en respectant le sens horaire, chaque joueur peut faire une offre ou passer la main.

Une offre doit être d'une valeur entière en Crânes d'Or supérieure à l'offre précédente faite durant cette Enchère (la première offre ne peut être inférieure à 1 Crâne d'Or).

Les joueurs qui décident de passer la main ne sont plus autorisés à participer à l'Enchère de ce tour.

L'Enchère se poursuit jusqu'à ce que plus personne ne souhaite faire de nouvelle offre. Le joueur qui a fait la plus haute offre remporte l'Enchère et doit alors :

- ▶ reverser le montant de l'offre à la Banque ;
- ▶ placer un jeton Entreprise sur l'Emplacement du Secteur Industriel en Activité.

S'il n'a plus de jeton à sa disposition, il lui faudra en récupérer un sur le plateau (qu'il représente une Entreprise ou une Start-Up) et l'utiliser pour l'Entreprise qu'il vient d'acquérir (si l'Entreprise retirée du plateau faisait l'objet d'un Emprunt, celui-ci disparaît sans qu'il soit nécessaire de payer quoi que ce soit).

Le vainqueur de l'Enchère peut s'acquitter de la somme en défaussant des cartes Industrie du Secteur Industriel en Activité à hauteur de 1 carte par Crâne d'Or.

Pendant l'Enchère, les joueurs ne sont pas autorisés à miser plus qu'ils ne peuvent payer. Ils peuvent toutefois miser plus que la quantité de Crânes d'Or qu'ils possèdent s'ils peuvent payer la différence avec les cartes du Secteur Industriel en Activité qu'ils ont en main.



Phase 3. Développement

Cette Phase peut être accomplie dans n'importe quel Secteur Industriel, mais uniquement par l'Oracle.

L'Oracle peut, s'il le souhaite, utiliser tout ou partie des Cartes Industrie qu'il a en main. Pour chaque carte jouée, il pourra choisir parmi les options suivantes :

- ▶ bénéficier de l'Avantage du Secteur Industriel représenté sur la carte ;
- ▶ créer/Améliorer une Start-Up.

Pour **bénéficier de l'Avantage du Secteur Industriel**, l'Oracle doit jouer 1 carte Industrie correspondante, **à condition** d'avoir une Entreprise dans ce Secteur Industriel. Si l'Oracle ne possède **pas** d'Entreprise dans ce Secteur, il devra se défausser d'une autre carte Industrie (peu importe le Secteur Industriel).

Pour **créer ou améliorer une Start-Up**, l'Oracle doit jouer 1 carte Industrie correspondant au Secteur Industriel où il souhaite créer ou améliorer sa Start-Up. Voir *Start-Up*, page 9 pour plus de détails.

Les cartes jouées sont disposées face visible en une pile de défausse située près de la pioche. Une fois la pioche Industrie épuisée, mélangez les cartes de la défausse et constituez une nouvelle pioche, face cachée.



Actions autorisées durant tout le tour

Retirer une Entreprise ou une Start-Up

Les joueurs ayant un nombre limité de jetons Entreprise, ils auront parfois besoin de retirer une Entreprise ou une Start-Up afin d'en créer une nouvelle.

Les joueurs peuvent retirer leurs jetons Entreprise ou Start-Up du plateau **uniquement** quand ils ont besoin d'en créer une nouvelle et qu'ils n'ont plus de jetons à disposition. Les joueurs peuvent également participer à une Enchère sans avoir de jetons Entreprise disponibles. Il faudra toutefois retirer un jeton déjà placé pour pouvoir créer leur nouvelle Entreprise en cas d'Enchère victorieuse.

Un joueur qui retire une Entreprise liée à un Emprunt n'est pas obligé de le rembourser à la Banque ou de payer d'autres intérêts par la suite.

Accomplir des Quêtes

Dès qu'un joueur accomplit (et revendique) une Quête, il prend possession de la carte Quête en question et gagne 1 Point de Victoire.

Une carte Quête récupérée est aussitôt remplacée par la première carte de la pioche que l'on place face visible à côté des autres cartes Quête en cours.

Si une carte Quête est déjà accomplie au moment où elle est dévoilée, ou si plusieurs joueurs indiquent avoir accompli la Quête en même temps, la carte Quête en question est retirée du jeu et une nouvelle carte est dévoilée.

Fin du tour

À la fin du tour, l'Oracle pioche gratuitement 1 carte Industrie et peut en acheter 1, et 1 seule autre, en payant 1 Crâne d'Or à la Banque.

Si l'Oracle a plus de 5 cartes en main à la fin du tour, il devra se défausser des cartes en trop.

Le joueur donne alors les dés Prévisionnels et le jeton Oracle à la personne située à sa gauche qui devient alors le nouvel Oracle. Un nouveau tour commence.



Start-Up

Si tous les joueurs peuvent participer à l'Enchère pour obtenir une nouvelle Entreprise, seul l'Oracle peut développer des Start-Up pendant la Phase de Développement.

Les Start-Up ne rapportent pas de Points de Victoire, ne génèrent pas de Pertes/Profits et ne peuvent faire l'objet d'Emprunts tant qu'elles ne sont pas devenues de véritables Entreprises (ont été améliorées jusqu'à avoir atteint l'Emplacement).

Pour **Créer** une Start-Up, l'Oracle doit jouer une de ses cartes Industrie, choisir l'un des bords du Secteur Industriel concerné et placer 1 de ses jetons Entreprise sur la première zone (le plus près du centre du plateau) libre de la piste des Pépinières. Une Start-Up ne peut être créée sur une piste des Pépinières où il n'y a aucune zone disponible.



La joueuse rouge joue 2 cartes Industrie Totemologie pour créer 2 Start-Up sur le bord liant Totemologie et Tourisme. Le joueur bleu possède déjà 1 Start-Up sur la seconde zone. La première Start-Up rouge est placée sur la zone la plus proche du centre sur la piste des Pépinières choisie et la seconde va directement sur la troisième zone puisqu'il s'agit de la seule libre de cette piste.

Pour **Améliorer** une Start-Up, l'Oracle joue une carte Industrie d'un Secteur Industriel pour y faire progresser d'1 zone l'une de ses Start-Up, ou vers l'Emplacement d'un des deux Secteurs concernés par le bord/piste des Pépinières, si la Start-Up se trouve déjà sur la troisième zone.

La Start-Up se déplace jusqu'à la première zone libre. **Sautez** donc par-dessus toutes les zones déjà occupées par d'autres Start-Up. Une Start-Up peut sauter directement vers l'Emplacement si toutes les zones sous la sienne sont déjà occupées.



La joueuse rouge utilise 1 carte du Secteur Industriel Tourisme pour améliorer sa Start-Up sur l'un des bords de ce Secteur. La Start-Up choisie saute par-dessus les autres Start-Up et devient une Entreprise qui fera son apparition sur l'Emplacement de l'un des deux Secteurs Industriels liés par ce bord (Tourisme ou Totemologie).

Dès qu'une Start-Up pénètre dans l'Emplacement, elle devient une véritable Entreprise.

Les Start-Up peuvent pénétrer dans l'Emplacement d'un Secteur Industriel, même si celui-ci est saturé (quand le nombre d'Entreprises présentes sur le Secteur est supérieur ou égal au nombre de joueurs).

Si des Start-Up possédées par plusieurs joueurs doivent devenir des Entreprises au même moment, il faudra placer les Entreprises à tour de rôle en commençant par l'Oracle (si cela le concerne) et en respectant le sens horaire.

Les Start-Up évoluent également pendant la Phase 1 de chaque tour. À chaque fois qu'un nouveau Secteur Industriel devient actif (le jeton Activité est placé sur ledit Secteur), toutes les Start-Up situées sur les deux bords du Secteur Industriel en Activité se déplacent d'1 zone vers le bas, en commençant par la Start-Up la plus proche de l'Emplacement. Attention : les Start-Up ne sont pas améliorées durant la séquence de l'Embargo, puisque la Phase 1 n'a pas lieu.

Cartes Industrie

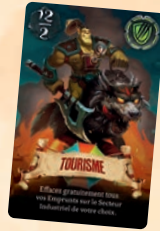
Les cartes Industrie peuvent être utilisées durant la phase des enchères pour obtenir de l'Or, obtenir les Avantages des Secteurs Industriels, ou créer/améliorer les Start-Up. Rappel : l'Oracle ne peut avoir plus de 5 cartes Industrie en main à la fin de son tour.

12/2

Tourisme

Annulez gratuitement tous vos Emprunts sur le Secteur Industriel de votre choix.

Retournez les jetons Entreprise sur leur face « Orc ».



6

Agro-alimentaire

À la fin de votre tour, piochez 2 cartes Industrie supplémentaires.

Vous ne pouvez utiliser ces cartes durant ce tour. De plus, vous ne pouvez pas avoir plus de 5 cartes Industrie en main à la fin de votre tour.

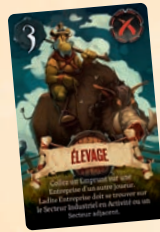


3

Élevage

Collez un Emprunt sur une Entreprise d'un autre joueur. Ladite Entreprise doit se trouver sur le Secteur Industriel en Activité ou un Secteur adjacent.

Retournez le jeton Entreprise de l'autre joueur sur sa face « Ossements » et récupérez 1 Crâne d'Or auprès de la Banque.



7

Transports

Déplacez une Entreprise de votre choix (vous appartenant ou non) vers un Secteur Industriel qui n'est pas saturé. L'Entreprise génère alors immédiatement les Pertes/Profits de son nouveau Secteur Industriel.

Le propriétaire peut prendre un Emprunt sur l'Entreprise générant des Pertes/Profits.



4

Communication

Choisissez 3 Secteurs Industriels contigus. Toutes vos Entreprises de ces Secteurs génèrent des Pertes/Profits.

Vous pouvez prendre des Emprunts sur les Entreprises générant des Pertes/Profits.



8

Totemologie

Déplacez le jeton Crise vers le Secteur Industriel de votre choix. Toutes les Entreprises de vos adversaires génèrent des Pertes sur ce Secteur et tous les montants vous sont reversés OU chaque adversaire peut vous donner une de ses Entreprises à la place, s'il le désire.

Les adversaires concernés peuvent contracter des Emprunts pour leurs Entreprises qui génèrent des Pertes. S'ils ne peuvent ou ne veulent pas payer le montant de leurs Pertes, ils devront vous donner 1 de leurs Entreprises (peu importe le Secteur, pas forcément celui affecté par la Crise) : remplacez les jetons par les vôtres en respectant la même face (« Orc » ou « Ossements »).

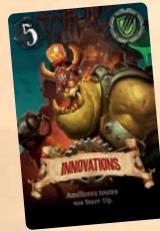


5

Innovations

Améliorez toutes vos Start-Up.

Suivez la règle normale d'amélioration des Start-Up. Vous devez d'abord déplacer la Start-Up la plus proche de l'Emplacement puis les suivantes en terminant par la plus proche du centre du plateau.



9 Finances

Choisissez un joueur. Ce joueur doit vous payer les intérêts de tous ses Emprunts OU il peut vous donner une Entreprise à la place.

Si l'adversaire en question peut ou ne veut pas payer les intérêts, il devra vous donner 1 de ses Entreprises (avec ou sans Emprunt) : remplacez le jeton par un des vôtres en respectant la même face (« Orc » ou « Ossements »).



11 Armement

Choisissez un joueur plus riche que vous. Ce joueur doit vous reverser 1 Crâne d'Or OU il peut vous donner une Entreprise à la place.

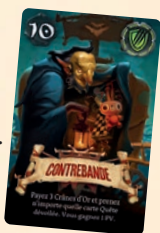
La fortune d'un Orc correspond à la valeur totale des Crânes qu'il possède (4 Crânes d'Argent = 1 Crâne d'Or), pas au nombre de jetons Crânes. Si votre adversaire vous donne 1 de ses Entreprises (avec ou sans Emprunt) : remplacez le jeton par un des vôtres en respectant la même face (« Orc » ou « Ossements »).



10 Contrebande

Payez 3 Crânes d'Or et prenez n'importe quelle carte Quête dévoilée. Vous gagnez 1 PV.

Une nouvelle carte Quête est aussitôt dévoilée pour remplacer celle que vous avez prise.



Quêtes

Dès qu'un joueur accomplit (et revendique) une Quête, il prend possession de la carte en question et gagne 1 Point de Victoire.

Quêtes de Défis

- ▶ Possédez des Entreprises dans tous les Secteurs Industriels
- ▶ Possédez au moins 2 Start-Up en zone 3.
- ▶ Faites une enchère d'au moins 3 Crânes d'Or au-dessus de la précédente offre.
- ▶ Possédez au moins 5 Entreprises dans des Secteurs Industriels contigus.
- ▶ Possédez au moins 3 Entreprises dans des Secteurs Industriels avec des Valeurs de Revenus négatives (ou en Crise).
- ▶ Posez votre dernier jeton Entreprise disponible.
- ▶ Ayez au moins 6 Entreprises liées à des Emprunts.
- ▶ N'ayez aucune carte et moins d'1 Crâne d'Or.

Quêtes de Rage

- ▶ Possédez des Entreprises dans tous les Secteurs Industriels
- ▶ Sautez par-dessus une (ou des) Start-Up pour créer une Entreprise.
- ▶ Obtenez 1 Entreprise dans un Secteur Industriel saturé.
- ▶ Faites au moins 2 sauts avec des Start-Up en 1 tour.

Quêtes d'Avidité

- ▶ Possédez des Entreprises dans tous les Secteurs Industriels
- ▶ Possédez au moins 3 Entreprises dans le même Secteur Industriel.
- ▶ Possédez 3 Start-Up sur le même bord (piste des Pépinières).
- ▶ Achetez 1 Entreprise avec 1 offre d'enchère d'au moins 6 Crânes d'Or.



Conception de
Timofey Bokarev et **Fyodor Korzhenkov**

Développement
Konstantin Seleznev

Artistes
Anton Kwasovarov
et **Anastasia Mazeina**

Direction artistique
Andrey Shestakov

Mise en page
Honda Eiji
Agathe Gastaldi (VF)

Éditeurs
Elena Prokudina,
Pyotr Tulenev
et **Gaming Rules!**
Sébastien Célerin (VF)

Traducteurs
Vladislav Goldakovsky,
Emmanuel Beiramar (VF)

Supervision
Roberto Di Meglio
et **Fabrizio Rolla**

Corrections-révisions
Kevin Chapman

Production
Roberto Di Meglio
et **Fabio Maiorana**

Un jeu créé par
IGROLOGY et **Economicus**



www.igrology.ru/eng

ECONOMICUS
www.economicusgame.com

Un jeu produit
et distribué à l'international par
Ares Games Srl



Via dei Metalmeccanici 16, 55041,
Capezzano Pianore (LU), Italy.
www.aresgames.eu

© 2017, 2022 Economicus Ltd. Orconomics™ is a trademark of Economicus Ltd.
English Edition © 2022 Ares Games Srl. All rights reserved.



© Bragelonne Games 2022, pour la présente traduction.
Bragelonne Games
60-62, rue d'Hauteville - 75010 Paris
E-mail : contact@bragelonne.games
Site Internet : www.bragelonne.games

Testeurs : Arthur Bagrazyan, Ilya Belyanov, Ivan Bokarev, Natalya Bokareva, Nikolai Vedyaskin, Alina Danilova, Yuri Yegorov, Ian Yegorov, Nikolai Zolotarev, Yelena Kilyachenkova, Morpheus de Corellon, Ulyana Korzhenkova, Alina Lytkina, Vladimir Malygin, Byern Mihaelis, Alexei Mishukov, Dmitri Nikulin, Vasily Redinsky, Mikhail Rozanov, Anton Seregin, Kirill Slinkin, Tasha Telezhkina, Hagen Temeryazev, Dmitri Telery, Ivan Hryaschikov, Damir Husnatdinov, Igor Chekalin, Ksenia Chekalina, Andrey Cherednichenko, Ilya Shein, Yuri Yamschikov, Evgeny Born, Myroslava Tsygankova, Denis Nabatov, Ekaterina Ivanova, Stanislav Rezvanov, Alexander Yereimin.