

NORIA

Un jeu de Sophia Wagner
Illustrations de Michael Menzel
De 2 à 4 joueurs, 12+.
Durée : 70-120 minutes.

Pas envie de lire les règles ?



www.blam-edition.com/noria

Présentation du jeu


Une ère nouvelle pointe à l'horizon. Le futur de Noria est sur le point de s'écrire et vous allez guider votre empire commercial vers la prospérité. Découvrez les îles volantes, développez votre flotte et vos usines. Investissez dans des projets pharaoniques et misez sur leurs succès en dévoilant leurs secrets aux politiciens, car même au-dessus des nuages, il y a toujours de la place pour le progrès. Découvrez toute l'histoire de Noria sur www.blam-edition.com/noria.

Matériel

1 Plateau de jeu réversible
(le verso représente l'illustration
vierge des éléments du jeu)



66 Disques actions :

 24 cubes Politiciens



20 Représentants
(5 cylindres par joueur, 4 couleurs)



4 jeux de Roues d'Action
composés de 3 Anneaux chacun
(petit, médian et grand)



4 bases pyramidales (plastique)



6 Lettres – elles ne sont utilisées ni
dans le jeu de base ni dans la version
expert, rendez-vous sur www.blam-edition.com/noria
pour en savoir plus.



10 Obsidienne



10 Energie



10 Mycélium



10 Voyage



10 Ville

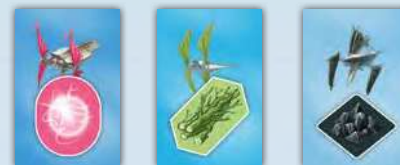


10 Outil

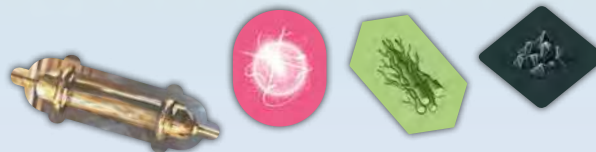


6 Bonus

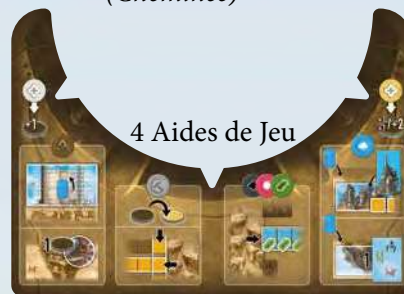
57 tuiles Bateau
(19 bateaux Energie, 19 Mycélium et 19 Obsidienne)



90 jetons Ressource
(30 Energie, 30 Mycélium et 30 Obsidienne)



1 jeton Premier Joueur
(Cheminée)



4 Aides de Jeu



16 Marqueurs de
tour/Multiplicateur



28 Tuiles Usine
(7 par joueur, 4 couleurs)

Sommaire

Pages 2 à 12 : règles de base.

Page 13 : règles expertes, glossaire et FAQ.

Avant votre première partie : dépunchez avec prudence
toutes les pièces du jeu. Faites particulièrement attention aux
12 Anneaux.

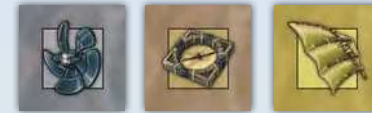


4 plateaux Usines
(1 par joueur)

9 tuiles Ile différentes.

54 tuiles Entrepôt

12 jetons
Entrepôt Simple
de chaque type



9 jetons
Entrepôt Complexe
de chaque type



26 Jetons Connaissance





Bonjour, Je m'appelle Sophia et je suis l'Autrice de ce jeu. Dans les pages suivantes, je vais vous donner des conseils et vous suggérer des objectifs intermédiaires. Si vous décidez de suivre mes conseils, votre première partie s'en trouvera légèrement simplifiée. Bien sûr, je ne vais pas vous dévoiler toutes les astuces, vous devrez découvrir toutes les subtilités de Noria par vous-même ! Et maintenant, décollage immédiat pour les cieux !

Mise en place I

- ▣ Posez le plateau de jeu au centre de la table.
- ▣ Mélangez les Iles et placez-en 5/6/7 suivant le nombre de joueurs (2/3/4), faces cachées, à l'endroit indiqué sur le plateau. Remettez les Iles restantes dans la boîte sans les regarder, elles ne seront plus utilisées lors de cette partie.

2 joueurs - 5 Iles



3 joueurs - 6 Iles



4 joueurs - 7 Iles



- ▣ Placez 4 cubes Politiciens sur chacune des 6 Chambres de l'Hôtel de Ville.



- ▣ Placez un Marqueur de Tour sur chaque espace de la piste, **en commençant par la position la plus haute sur le plateau jusqu'à celle indiquant le nombre de joueurs.** Les jetons restants sont replacés dans la boîte.



- ▣ Placez 4/5/6 Disques, selon le nombre de joueurs (2/3/4), de chacun des 7 types sur le Marché comme indiqué ensuite.



Obsidienne Energie Mycelium Voyage Ville Outil Bonus

- ▣ Placez les Disques Obsidienne, Mycélium et Energie séparément sur la partie supérieure du Marché. Placez ensuite de droite à gauche les jetons Ville, Voyage, Outil et Bonus sur les espaces réservés de la moitié inférieure du Marché (comme dans l'image à côté) *Cette configuration est conseillée pour la première partie de Noria. Lors des parties suivantes, placez aléatoirement les disques Ville, Voyage, Outils et Bonus sur la moitié inférieure du Marché.*



- ▣ Chaque joueur récupère un Disque de chaque type, **sauf le Disque Bonus** depuis la réserve. Les Disques restants sont remis dans la boîte.

- ▣ Triez tous les jetons Ressource, les tuiles Entrepôts et Bateaux ainsi que les jetons Connaissance et placez-les sur le côté du plateau.

- ▣ Le joueur qui a le plus besoin de lâcher du lest est désigné premier joueur et reçoit le jeton Premier Joueur. Celui-ci ne changera pas durant la partie.



Grotte

Ambassadeur





Mise en place II

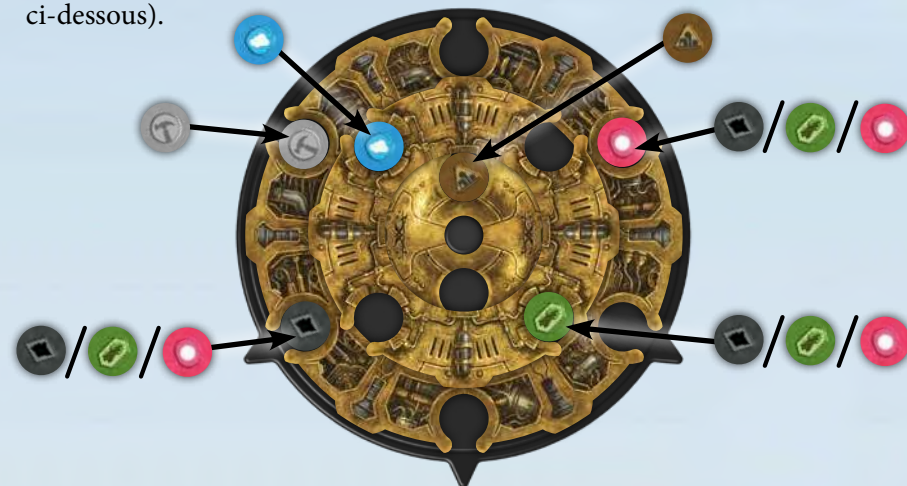
Chaque joueur prend 1 plateau Usines, 5 Représentants et 7 Usines de sa couleur puis place 4 Représentants dans la Grotte et le dernier sur la petite île. Celui-ci est appelé l'Ambassadeur. Positionnez les Usines sur le plateau Usine et 3 Bateaux à côté de celui-ci (1 bateau Energie, 1 Obsidienne et 1 Mycélium).



Prenez chacun une aide de jeu, 1 base pyramidale et 3 Anneaux (petit, médian et grand) puis assemblez-les. Le grand se place en premier sur la base, puis le médian et enfin le petit en dernier. Cet ensemble s'appellera dorénavant la Roue.



Placez les Disques Ville, Voyage et Outil sur la roue comme sur l'image ci-dessous. Placez l'Obsidienne, le Mycélium et l'Energie **aléatoirement** dans les 3 espaces restants. L'ordre de ces 3 Disques doit être **différent** pour chaque joueur. Placez les disques sur la roue avec la couleur uniforme visible (comme sur l'image ci-dessous).



Pour la première partie, je vous conseille d'utiliser cette mise en place car elle permet d'apprendre les actions des Disques pas-à-pas. Pour les parties suivantes, vous pourrez essayer différentes mises en place. Dans la version experte, chaque joueur crée sa propre configuration (voir page 13).

Prenez 1 jeton Connaissance et 1 jeton Ressource de votre choix.



Remettez le reste des Roues, Usines, Représentants et Tableaux dans la boîte si vous êtes 2 ou 3 joueurs.

Exemple : Kyra, Johann, Mateja et Nele lancent une partie de Noria. Ils utilisent la mise en place décrite précédemment et déterminent le Premier Joueur avant d'assembler leurs Roues. Ils prennent ensuite chacun 1 Connaissance et 1 Ressources de leur choix.

Principes de base

Il est très important de bien assimiler les deux chapitres à venir avant de passer à la suite des règles. Ils vont vous aider à comprendre les principes fondamentaux du jeu.

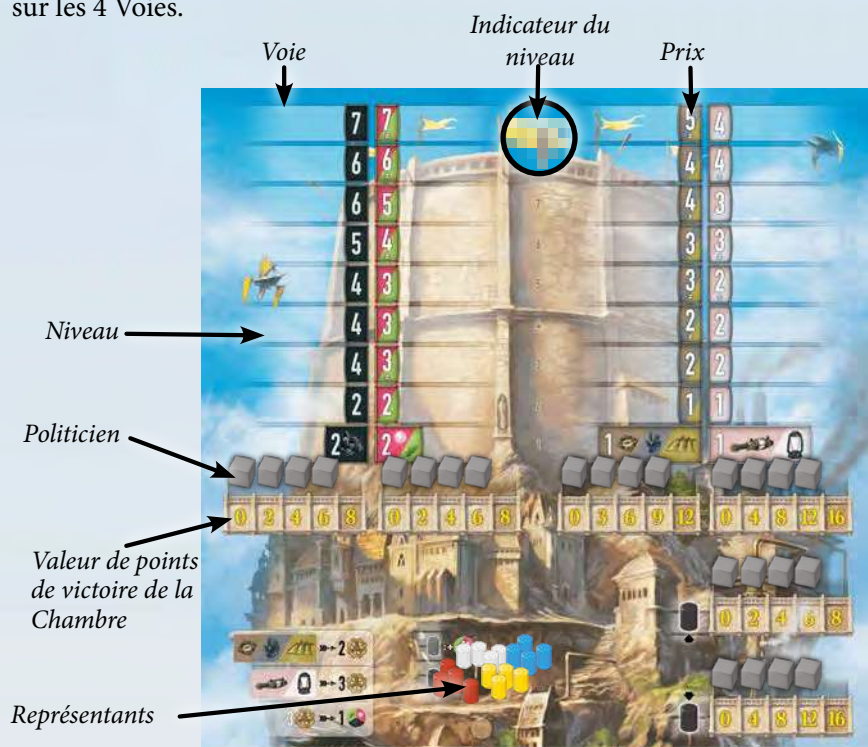
Investissements et Politiques - Points de victoire

Le futur de Noria repose sur 4 grands projets. Chacun d'entre eux est représenté par une **Voie propre dans l'Hôtel de Ville**. Chaque Voie donnera des points de victoire en fonction de la valeur indiquée dans la **Chambre de l'Hôtel de Ville** correspondante. Déplacez verticalement vos Représentants sur ces Voies si vous souhaitez investir dans un de ces projets. En plus de ces 4 Chambres reliées aux Voies, il existe **2 Chambres supplémentaires** qui vont donner des points de victoire fondés sur votre progression globale sur ces 4 Voies. Il vous faudra payer des jetons **Connaissance** pour pouvoir déplacer les Politiciens et ainsi **influer** sur la valeur des points de victoire à distribuer dans les 6 Chambres de l'Hôtel de Ville.

A la fin du jeu, vous gagnerez des points de victoire en fonction de la **position de vos Représentants sur les 4 Voies**. Pour cela, **multipliez le niveau sur lequel votre Représentant se tient par la valeur de points de victoire de la Chambre correspondante**. Puis, vous gagnerez des points supplémentaires grâce aux 2 Chambres basées sur votre **progression globale**. Pour cela, répétez la procédure précédente pour vos Représentants **le plus haut et le plus bas** sur les 4 Voies. Additionnez-les au résultat précédent (6 valeurs) et vous obtenez alors votre valeur finale de points de victoire.

Attention, seuls vos Représentants à l'Hôtel de Ville vont vous ramener des points de victoire à la fin du jeu même si vous choisissez d'explorer des îles, de construire des Bateaux et/ou des usines, de chercher des Ressources ou de produire des Marchandises ! Seuls les Investissements comptent à la fin !

Il existe 4 Voies : Raffinage, Colonisation, Exploration et Recherche. Chacune est composée de 9 niveaux qui ont leur coût. Le prix se paye en Ressources ou en Marchandises. Chaque voie ne peut accueillir qu'un seul de vos Représentants. Vous pourrez donc déplacer durant la partie de 0 à 4 Représentants de la Grotte sur les 4 Voies.



Activez 1 Disque Ville et utilisez l'action Investissement pour déplacer 1 Représentant sur le premier niveau ou pour augmenter d'un niveau sur une Voie. Payez le prix indiqué sur le niveau à atteindre. **De plus, payez une Ressource de votre choix pour tous les Représentants des autres joueurs qui se trouvaient au dessus du votre avant votre déplacement.**

Chaque Voie est liée à une Chambre du même nom (Raffinage, Colonisation, Exploration et Recherche). Les 2 Chambres restantes sont dénommées respectivement Chambre de la Spécialisation et Chambre de la Division.



Chaque Chambre est constituée de 2 sections. La moitié supérieure accueille **4 Politiciens** au début de la partie. La moitié inférieure accueille **4 Sièges clairs** et **1 Siège foncé** sur lesquels sont indiqués les **Points de victoire**.



Payez 1 Connaissance pour déplacer 1 Politicien de la **moitié supérieure** d'une Chambre vers la moitié inférieure de celle-ci sur le **premier siège clair libre** le plus à gauche. **Ensuite** défaussez 1 Politicien de la moitié supérieure de **n'importe quelle Chambre**. Le Siège foncé reste toujours vide.

Un Politicien placé sur la partie inférieure d'une Chambre **ne peut plus être bougé** ou défaussé. S'il n'y a plus de Politiciens sur la partie supérieure de la Chambre, vous ne pouvez plus en déplacer sur la partie inférieure ou en défausser.

Exemple : Johann paie 1 Connaissance pour déplacer 1 Politicien de la partie supérieure de la Chambre de la Recherche sur le Siège Clair libre le plus à gauche de la moitié inférieure. Puis il défausse un Politicien de la réserve de la Chambre de l'Exploration.



A la fin du jeu, pour calculer vos points de victoire, multipliez le niveau de vos Représentants par le multiplicateur de la Chambre correspondante. Ce multiplicateur est la **valeur visible la plus à gauche de la Chambre**. De la même façon, calculez les points de victoire obtenus grâce à la progression de vos 2 Représentants extrêmes (le plus haut et le plus bas sur l'échelle des Voies). La Chambre de la Spécialisation donne des points de victoire pour le plus haut Représentant, celle de la Division pour le plus bas. Additionnez tous les points de victoire (4 Voies + 2 extra) pour obtenir votre score final. Le vainqueur est le joueur avec le plus haut total.

Attention : un Représentant dans la Grotte est au **Niveau 0** et donc ne marquera **aucun point de victoire**.

Exemple : Johann a son représentant au Niveau 2 de la Voie du Raffinage. La valeur de la Chambre correspondante est de 2 également. Donc il va recevoir $2 \times 2 = 4$ points de victoire pour cette Voie. Sur la Voie de la Colonisation, son Représentant est Niveau 7 et la valeur de la Chambre est de 6, il reçoit donc $7 \times 6 = 42$ PV. Sur la Voie de l'Exploration, son Représentant est Niveau 3 et la valeur de la Chambre est de 12. Il gagne donc $3 \times 12 = 36$ PV. Dans la Chambre de la Recherche, le multiplicateur est de 8. Johann n'a aucun Représentant sur cette Voie il ne marquera donc aucun point sur cette Voie. La Chambre de la Spécialisation va donner 4 points par Niveau du Représentant le plus haut de Johann, ici celui au Niveau 7 de la Voie de la Colonisation. Il reçoit donc $7 \times 4 = 28$ PV. La Chambre de la Division est vide donc son multiplicateur est 0. De toute façon, Johann ne recevrait aucun point de celle-ci car son Représentant le plus faible est toujours à la Grotte donc il est de Niveau 0. Au total, Johann obtiendra $4 + 42 + 36 + 0 + 28 + 0 = 110$ points..



La Roue

Les actions que vous effectuerez chaque tour sont données par la Roue et les Disques qui la composent. Chaque Disque donnera une action spécifique. De 0 à 3 Disques sont activables par tour mais seuls les Disques **situés dans la partie inférieure** de la Roue sont activables. A la fin de votre tour de jeu, les 3 Anneaux de la Roue vont tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. Il y aura donc différents Disques à chaque tour de jeu dans la partie active de la Roue.

La Roue est constituée de l'aide de jeu dans laquelle s'encastre la base pyramidale sur laquelle on place les 3 Anneaux. L'aide de jeu indique la partie active des 3 Anneaux. Les Anneaux disposent d'espaces dans lesquels glisser les Disques. Il existe 7 variétés de Disques qui réalisent différentes actions. Chaque Disque est utilisable dans sa version normale ou améliorée.



Moitié active

normal



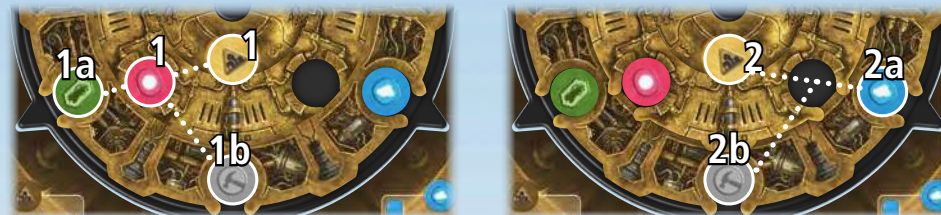
amélioré

A chaque tour de jeu, activez de 0 à 3 Disques dans l'ordre de votre choix. Ces Disques doivent être situés dans la partie active des Anneaux. Chaque Disque activé doit être dans un **Anneau différent** et les disques **doivent être adjacents à un autre Disque ou un espace vide**.

Il y a donc 4 combinaisons possibles pour l'activation des Disques.

- 1a) Grand Anneau gauche - Anneau Médian gauche - Petit Anneau
- 1b) Grand Anneau centre - Anneau Médian gauche - Petit Anneau
- 2a) Grand Anneau droit - Anneau Médian droit - Petit Anneau
- 2b) Grand Anneau centre - Anneau Médian droit - Petit Anneau

Les espaces vides dans la Roue ne sont pas activables.



Chaque Disque activé vous permet d'effectuer une action. Lors de votre tour de jeu, si 1 ou plusieurs Disques activés sont améliorés, vous pouvez effectuer 2 actions sur l'un d'entre eux et **seulement 1 fois par tour**. Si le Disque amélioré offre 2 actions possibles, vous pouvez choisir d'effectuer soit l'une d'entre elles 2 fois soit les 2 actions 1 fois. Effectuez toutes les actions offertes par le Disque activé avant de passer au suivant. **Un maximum de 4 actions est autorisé par tour de jeu.**

A la fin de votre tour de jeu, tournez les 3 Anneaux dans le sens des aiguilles d'une montre d'exactly 1 espace. Ainsi, les Disques vont bouger de la partie active de la Roue vers la moitié inactive et réciproquement.

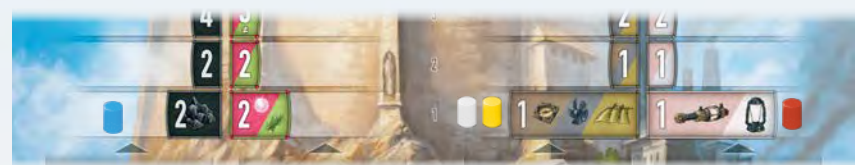
Mateja prévoit d'activer les 3 Disques suivants : Disque Ville amélioré, Disque Outil amélioré et Disque Energie. Bien qu'elle ait 2 Disques améliorés, elle ne peut utiliser qu'une seule fois la version améliorée. Elle commence par activer le Disque Outil mais ne l'utilise qu'une seule fois (car elle veut activer le Disque Ville 2 fois). Elle utilise ensuite Disque Ville 2 fois. Une fois ses deux actions effectuées, et seulement après, elle peut activer le Disques Energie restant.



Avant le premier tour

En commençant par le premier joueur et dans l'ordre horaire, **chaque joueur va déplacer gratuitement** un de ses Représentants de la Grotte vers le premier Niveau de la Voie de son choix. Une Voie peut naturellement être choisie par plusieurs joueurs.

Kyra a le jeton Premier Joueur et déplace son Représentant sur la Voie du Raffinage. Johann choisit de placer son Représentant sur la Voie de la Recherche. Mateja et Nele, dans l'ordre du tour, choisissent tous deux la Voie de l'Exploration et y placent leurs Représentants respectifs sur le premier Niveau de la Voie.



Déroulement du jeu

Une partie à 2/3/4 joueurs durera 16/15/14 tours. Un tour de jeu commence toujours par le premier joueur puis l'ordre du tour se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que tout le monde a joué, un nouveau tour commence.

Au début de chaque tour, le premier joueur prend le Marqueur de tour le plus bas encore disponible et le place à côté du plateau.

Le premier joueur **ne changera jamais** durant la partie.

Jetons Multiplicateurs

Utilisez les jetons Multiplicateurs quand les ressources commencent à manquer, échangez 10 Ressources identiques pour une sur laquelle vous placez un jeton Multiplicateur. Celui-ci indique que vous possédez 10 éléments de cette Ressource. Si vous utilisez ces Ressources, remettez le jeton Multiplicateur dans la réserve et prenez la différence restante de la réserve des Ressources. Vous pouvez également utiliser des jetons Multiplicateurs dans le cas où les jetons Connaissance commenceraient à manquer.



Dès que le premier joueur retire le **dernier** jeton marqueur de tours du plateau, le **dernier tour** commence et chaque joueur joue une fois. A la fin de ce tour final, comptez vos points de victoire. Le vainqueur sera le joueur avec le plus de points de victoire.



Tour de jeu

Chaque tour de jeu est constitué de 4 phases exécutées l'une après l'autre. En voici l'ordre :

- I) **Phase d'Influence** : Influez sur la position de vos Disques.
- II) **Phase d'Action** : Activez jusqu'à 3 Disques de votre Roue.
- III) **Phase de Politique** : Déplacez et défaissez des Politiciens.
- IV) **Phase d'Administration** : Préparez votre prochain tour.

Paiement : Vous payez en utilisant des Ressources, Connaissances ou Marchandises.

Si vous utilisez des Ressources ou Connaissances, remplacez-les jetons correspondant dans la **réserve commune**.

Si vous utilisez des Marchandises, retournez les jetons Entrepôts remplis correspondants sur la face vide qui montre le coût de production. Les Entrepôts **ne retournent jamais** dans la réserve commune.

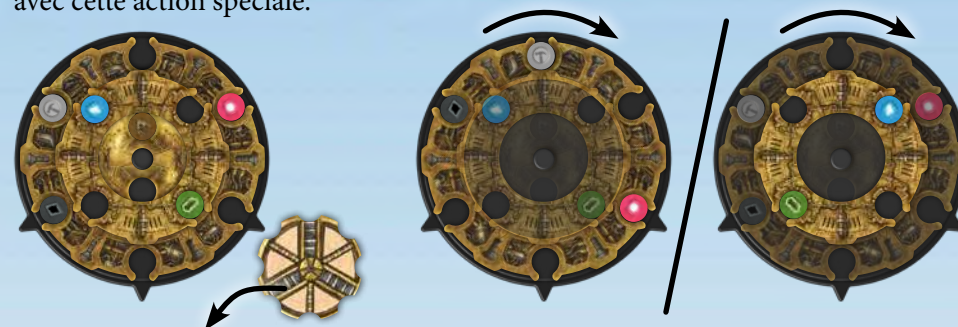
Récupération : Vous récupérez les Ressources et Connaissances depuis la réserve commune pour les placer dans votre propre stock. Les Bateaux et Entrepôts/Marchandises proviennent seulement des Iles volantes. Les Entrepôts sont toujours vides quand vous les récupérez.

I) Phase d'Influence

Cette phase est facultative. Il existe 2 actions spéciales qui vous autorisent à changer la position des Disques sur votre Roue.

Action Spéciale – Equipe de Nuit

Payez 1 Connaissance pour effectuer une rotation du grand Anneau **ou** du médian dans le sens horaire. Vous **ne pouvez pas effectuer de rotation du petit Anneau** avec cette action spéciale.



Action Spéciale – Modification

Payez 2 Connaissances pour **échanger la position** de 2 Disques présents dans la Roue ou pour en déplacer 1 vers un espace libre. Vous pouvez échanger les Disques sur le même Anneau ou entre 2 d'entre eux.



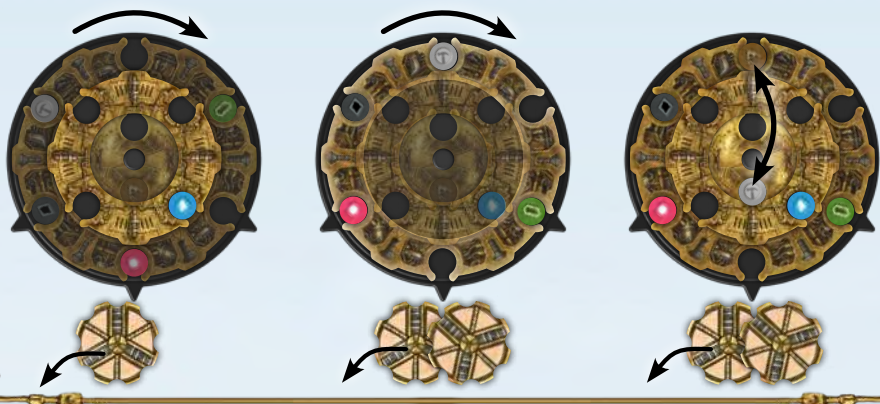
Lors d'une partie à 2/3/4 joueurs, le prix pour ces 2 actions spéciales **augmente d'une Connaissance** à partir des tours 11/10/9, l'Equipe de Nuit coûtant alors 2 Connaissances et la Modification 3 Connaissances.



L'Equipe de Nuit et la Modification vont vous aider à activer vos Disques au meilleur moment. Grâce à elles, vos tours de jeu seront plus efficaces. Mais faites attention à ne pas dépenser toutes vos Connaissances afin d'en garder pour influencer également les Politiciens.

Vous pouvez effectuer ces actions spéciales **plusieurs fois** lors de la phase d'Influence. Toutefois le prix de l'action va augmenter. Si vous utilisez une action spéciale pour la deuxième fois durant votre tour de jeu, son coût va **doubler**. Pour l'utiliser une troisième, son prix est multiplié par 4, pour une quatrième fois, vous payez alors 8 fois son prix initial etc. Cette hausse des prix n'est valable que pour **votre tour en cours** et ne s'applique qu'à chaque action spéciale **séparément**.

Exemple: Nele n'est pas content des Disques présents dans la moitié de la Roue. Elle souhaiterait activer les Disques Voyage et Mycélium lors de son tour de jeu. Mais ils se situent pour le moment dans la partie inactive de la Roue. Durant la phase d'Influence, elle utilise l'action Equipe de Nuit et paie 1 Connaissance pour décaler l'Anneau médian d'un cran dans le sens horaire. Elle souhaiterait ensuite effectuer une rotation du grand Anneau. Comme elle a déjà utilisé l'Action Equipe de Nuit, elle doit maintenant payer le double en jetons Connaissance afin de l'activer à nouveau. Elle paie donc 2 Connaissances et effectue une rotation d'un cran dans le sens horaire du grand Anneau. Ensuite, elle utilise l'action Modification pour échanger la place du Disque Ville dans le petit anneau avec celle du Disque Outil dans le grand Anneau. Comme Nele n'a pas encore utilisé l'action spéciale Modification, elle en paie le prix normal de 2 Connaissances. Au total, Nele paiera 5 Connaissances lors de cette phase d'Influence.



II) Phase d'Action

Il y a 7 types de Disques : Energie, Mycélium, Obsidienne, Ville, Voyage, Outil et Bonus. Quand 1 Disque est activé, vous effectuez l'action correspondante. Si un Disque a 2 actions différentes possibles, vous effectuez l'une d'entre elles. De plus au Marché Noir, les Marchandises sont échangeables pour des Connaissances et/ou les Connaissances pour des Ressources sans dépenser d'action.

Les actions des Disques ville, voyage et Outil s'effectuent à des endroits différents. L'action ville se joue sur le plateau de jeu, l'action voyage sur les Iles volantes et l'action Outils directement en face de vous.

Activation des Disques Améliorés

Chaque Disque possède une face simple et une face améliorée. Au début de la partie, tous vos Disques sont des Disques simples. Durant la partie, vous pourrez les améliorer en utilisant l'action Outil.

Quand vous activerez un Disque amélioré, vous pouvez effectuer son action 2 fois de suite. Si le Disque offre 2 possibilités d'actions, vous pouvez effectuer la même action 2 fois de suite ou effectuer chaque action une fois.

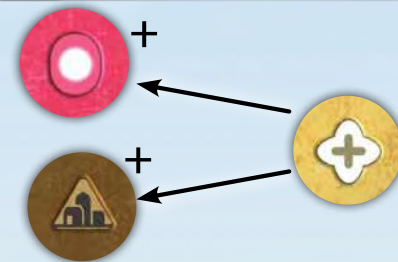
Vous ne pouvez utiliser **qu'un seul Disque amélioré par tour de jeu**. Vous devez décider avant d'activer le Disque si vous souhaitez l'utiliser 2 fois (forme améliorée). Une fois un Disque Amélioré utilisé, les autres Disques améliorés activables durant ce tour ne pourront effectuer leur action qu'une seule fois. Pour les exceptions, voir les explications du Disque Bonus.



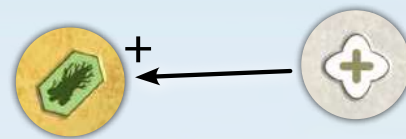
Disque Bonus : Choisissez 1 Disque préalablement activé durant ce tour de jeu et effectuez à nouveau l'action de ce Disque.

Si vous activez un Disque Bonus amélioré, utilisez soit 2 actions d'un Disque activé préalablement ou 1 action pour chacun des 2 Disques précédemment activés dans ce tour de jeu.

Exemple: Johann active son Disque Bonus amélioré. Il utilise à nouveau les Disques Energie et Ville lors de ce tour. Il les aura utilisés 2 fois bien qu'ils ne soient pas encore améliorés.



Exemple: Mateja active son Disque Bonus. Elle utilise à nouveau le Disque Mycélium amélioré, elle l'aura donc utilisé 3 fois durant ce tour.

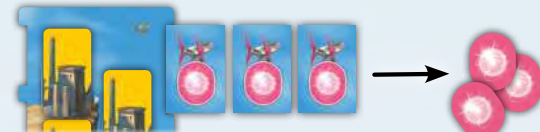


Disques Ressources

(Obsidienne, Energie et Mycélium) :

Pour chaque Bateau dans votre stock de la Ressource choisie, prenez 1 Ressource de ce type.

Exemple : Mateja possède 3 Bateaux Energie. Elle active le Disque Energie et prend 3 Energie de la réserve.



Avant de devenir Autrice de jeu, j'étais géologue. Je voulais pour Noria avoir des Ressources fantastiques mais prenant leurs racines dans la vraie vie. C'est pourquoi j'ai choisi, en plus de l'Energie, le Mycélium (la racine d'un champignon) et l'Obsidienne (roche volcanique).





Disque Ville :

Prenez un **nouveau Disque** sur le Marché OU **investissez** sur une des Voies.

Marché : Prenez un Disque présent sur le Marché et payez le coût indiqué avec des Ressources de votre choix. Les Disques Ressources sont gratuits, les autres types coûtent de 1 à 4 Ressources de votre choix, selon leur position sur le Marché. Placez le Disque acheté **au centre de la Roue**. Vous le placerez sur la Roue pendant la phase d'Administration.

Essayez d'acheter un second Disque pour l'espace vide du petit Anneau avant le 5ème tour.

Exemple : Nele active le Disque Ville et utilise l'action Marché. Elle paie 2 Obsidienne, 1 Energie et 1 Mycélium. Elle prend le Disque Bonus et le place au centre de sa Roue. Le Disque obtenu sera placé sur un des Anneaux pendant la phase d'Administration.



OU

Investissement : Choisissez une Voie et payez le prix indiqué sur le Niveau à atteindre **plus 1 Ressource** de votre choix pour chaque Représentant des autres joueurs qui se situent **au dessus de vous** sur cette Voie.

Vous pouvez alors avancer le Représentant situé sur la Voie choisie (ou en prendre un depuis la Grotte et le positionner sur le Niveau 1 de la Voie choisie). Le déplacement n'est possible que si le prix a été payé au préalable.

Exemple: Mateja active le Disque Ville et utilise l'action Investissement. Elle veut déplacer son Représentant sur la Voie de la Colonisation. Elle paie 3 Energie et 1 Mycélium, car pour accéder au niveau suivant, au moins 2 Ressources différentes doivent être utilisées. Puis enfin, elle peut déplacer son Représentation sur ce Niveau.



Identique/Différent

2

L'absence de symbole indique que vous devez payer avec **des Ressources/Marchandises de même type**.

3

Ce symbole indique que vous devez payer avec **au moins 2** Ressources/Marchandises **différentes** requises. Toutes les combinaisons sont possibles.

Par exemple, si un Niveau coûte 3 Marchandises simples différentes, vous pouvez payer 1/1/1, 2/1/0, 1/0/2, 1/2/0, 0/1/2, 0/2/1 ou encore 2/0/1 en Hélices/Voiles/Boussoles.

≠

Paiement et Marchandises

En utilisant l'action Usine, vous recevez des Entrepôts vides. Tous les Entrepôts sont réversibles. La face Entrepôt vide montre la marchandise à produire ainsi que les Ressources requises pour la production.



vide

rempli

La face Entrepôt rempli montre la Marchandise en couleur.

Quand vous produisez des Marchandises avec l'action Production, vous payez les Ressources indiquées sur la face Entrepôt vide puis **retournez** la tuile Entrepôt vers sa face Entrepôt rempli. Lorsque vous utilisez une Marchandise en guise de paiement, vous **retournez** la tuile Entrepôt vers sa face Entrepôt vide. **Ne jamais remettre d'Entrepôts dans la réserve.**



Disque Voyage :

Déplacez votre ambassadeur puis recevez un **Bateau** OU placez-y une **Usine**.

Déplacement : Déplacez votre ambassadeur sur une Ile déjà révélée **ou** révélez une nouvelle Ile (si possible). Si vous révélez une nouvelle Ile, vous devez y placer votre ambassadeur.

Payez **1 Ressource** de votre choix à la réserve pour tout Ambassadeur adverse **déjà présent** sur l'Ile sur laquelle vous atterrissez. Si vous ne pouvez pas payer, votre Ambassadeur ne peut se déplacer sur cette Ile.

Vous ne pouvez **jamais** rester sur la même Ile. Si vous effectuez plusieurs voyages durant votre tour de jeu, vous pouvez par contre revenir à votre point de départ.

Exemple: Johann veut aller sur l'Ile aux Bateaux d'Energie sur laquelle sont déjà présents les ambassadeurs de Mateja et Kyra. Il doit payer 2 Ressources à la réserve pour déplacer son Ambassadeur. A ce moment de la partie, il ne peut payer. Il choisit donc de révéler une nouvelle Ile, il doit y placer son Ambassadeur gratuitement.

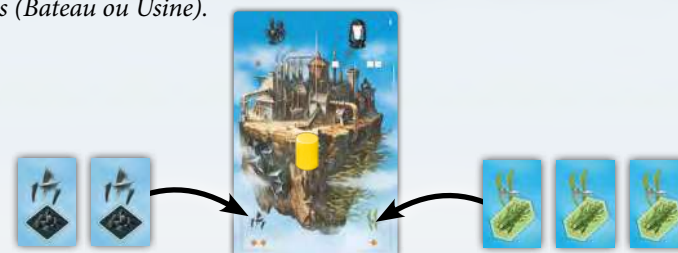


Quand vous révélez une nouvelle Ile, placez les Bateaux de la Ressource dessinée à l'endroit prévu sur la tuile Ile. Mettez un nombre de Bateaux égal au nombre de joueurs +1 sur le symbole , nombre de joueurs -1 sur le symbole et nombre de joueurs -2 sur le symbole .

2		3/4
+1		+1
-1		-1
-1		-2

Partie à 2 joueurs : toujours mettre **au minimum 1 Bateau**.

Exemple: Mateja révèle une nouvelle Ile. Comme il s'agit d'une partie à 4 joueurs, elle place 2 Bateaux Obsidienne (4-2) et 3 Bateaux Mycélium (4-1) sur la tuile. Elle déplace son Ambassadeur sur cette Ile et effectue ensuite l'une des deux actions disponibles (Bateau ou Usine).



Après avoir déplacé votre **Ambassadeur**, effectuez l'une de ces 2 actions :

Bateau : Prenez un Bateau de l'Île et placez-le dans votre stock. S'il ne reste aucun Bateau sur l'Île, vous ne pouvez plus effectuer l'action Bateau sur cette Île.

Essayez d'avoir au moins 6 Bateaux lorsque vous atteignez la moitié de la partie, afin de faciliter vos investissements. Mais ne vous concentrez pas seulement sur la récupération de Bateaux car vous risquez de ne pas pouvoir faire d'actions permettant de récupérer des Points de victoire à la fin de la partie.

Exemple : Kyra active le Disque Voyage et place son Ambassadeur sur l'Île aux Bateaux d'Obsidienne. Comme Nele est déjà présente sur l'Île, Kyra paie une Ressource de son choix à la réserve. Puis elle effectue l'action Bateau et récupère le dernier Bateau Obsidienne de cette Île.



OU

Usine : Placez 1 de vos Usines sur 1 emplacement libre de l'Île. Choisissez l'Usine la plus haute de votre plateau Usine. En fonction de l'emplacement sur l'Île, prenez 1 ou 2 Entrepôts correspondant et placez le/les à côté de votre plateau Usine avec la face **Entrepôt vide** visible. S'il n'y a plus de bâtiments libres sur cette Île, vous ne pouvez plus y effectuer l'action Usine. Quand vous avez construit vos 7 Usines, vous ne pouvez plus effectuer l'action Usine.

Les Usines permettent de produire des Marchandises et génèrent également des Connaissances utilisables pour déclencher des actions spéciales lors des phases d'Influence et de Politique.

Exemple : Nele active le Disque Voyage. Elle déplace son Ambassadeur sur une Île vide et utilise alors l'action Usine. Elle prend son Usine la plus haute sur son plateau, la place sur l'emplacement du bâtiment Boussole et elle récupère alors 2 Entrepôts Boussole. Elle les place face Entrepôt vide visible à côté de son plateau Usine.



Marchandises simples et complexes :

Hélices, Voiles et Boussoles sont des Marchandises simples qui ont un coût de production de 2 Ressources par élément produit. Lampes et Pistons sont des Marchandises complexes et coûtent 3 Ressources lors de la production.



Hélice



Voile



Boussole



Lampe



Piston

Les Marchandises simples permettent d'avancer sur la Voie de l'Exploration. Les Marchandises complexes sur la Voie de la Recherche.

Vous pouvez également utiliser des Marchandises comme paiement pour obtenir des Connaissances lors de la phase d'Action. Au Marché Noir, les Marchandises simples valent 2 Connaissances et les complexes 3 Connaissances.



Disque Outil :

Améliorez 1 Disque OU **produisez** des Marchandises dans vos Usines.

Amélioration : Retournez un Disque simple dans votre Roue vers sa face améliorée. Vous **ne pouvez pas** activer un Disque que vous avez amélioré dans ce même tour mais vous pouvez améliorer un Disque **préalablement** activé. Un Disque Outil ne peut pas s'améliorer lui-même mais vous pouvez utiliser un Disque Outil pour améliorer un autre.



Les Disques améliorés vous permettent, tout comme les Disques Bonus, d'effectuer plus d'actions lors de votre tour de jeu, tout en restant dans la limite des 4 actions par tour.

Exemple : Mateja utilise le Disque Outil et effectue l'action Amélioration. Elle retourne le Disque Mycélium vers sa face améliorée. Elle ne peut pas améliorer le Disque Voyage qu'elle vient d'acheter car il ne sera placé sur la Roue que lors de la phase d'Administration.

OU

Production : produisez 1 Marchandise en payant le coût en Ressources indiqué sur la tuile Entrepôt et retournez cette dernière sur sa face Entrepôt rempli. Lors de l'action Production, vous pouvez produire **soit** plusieurs Marchandises du **même type**, soit exactement **1 Marchandise de chaque type** différent que vous possédez.

Exemple : Kyra possède 3 Entrepôts Boussole, 1 Entrepôt Voile et 1 Entrepôt Lampe, tous vides. Elle active le Disque Outil et effectue l'action Production. Elle choisit de produire 1 Boussole, 1 Voile et 1 Lampe et paye le coût requis en Ressources (au total 3 Mycélium, 2 Energies et 2 Obsidiennes) et retourne ses Entrepôts vers leur face Entrepôt rempli. A la place elle aurait pu décider de produire 3 Boussoles.



Action de Substitution - Inspection :

Au lieu d'utiliser l'action d'un de vos 3 Disques, vous pouvez choisir de récupérer 1 Connaissance. Vous **ne pouvez pas utiliser cette action sur un espace vide ou un disque déjà activé**.

Action Spéciale - Marché Noir :

Lors de la phase d'Activation de vos Disques (avant, pendant, après), vous pouvez échanger des Marchandises pour obtenir des Connaissances et/ou échanger des Connaissances pour avoir des Ressources au Marché Noir.

Vous pouvez effectuer les 3 échanges suivants sans limite lors de votre tour de jeu :

- Echanger 1 Marchandise simple et obtenir 2 Connaissances.
- Echanger 1 Marchandise complexe et obtenir 3 Connaissances.
- Echanger 3 Connaissances et obtenir 1 Ressource de votre choix.



III) Phase de Politique

Cette phase est facultative.

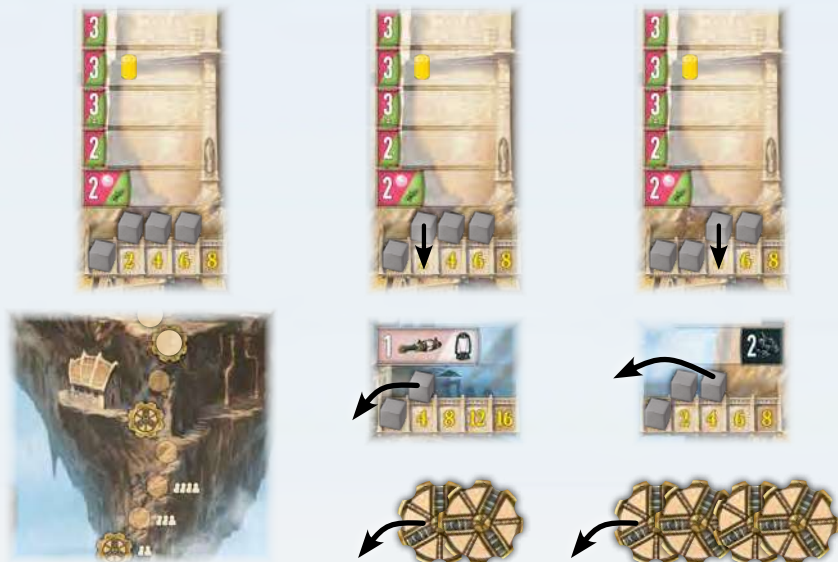
Action Spéciale : Intrigue Politique

Payez le nombre de Connaissances correspondant au **nombre d'Engrenages visibles sur la piste de marqueurs de tour** pour pouvoir déplacer un Politicien de la moitié supérieure d'une Chambre sur le premier **Siège clair** vide le plus à gauche de la partie inférieure de celle-ci. Puis **défaussez** définitivement un Politicien de la **moitié supérieure** de n'importe quelle Chambre. Les Politiciens siégeant sur la moitié inférieure d'une Chambre ne peuvent être défaussés. S'il n'a plus de Politiciens en attente dans une Chambre, vous ne pouvez évidemment plus en défausser.



Vous pouvez utiliser cette action spéciale **autant de fois que vous le souhaitez** lors de votre tour de jeu. Toutefois le prix de l'action va **augmenter**. Si vous utilisez cette action spéciale pour la deuxième fois durant votre tour de jeu, son coût va **doubler**. Pour l'utiliser une troisième fois, son prix est **multiplié par 4**, la quatrième fois, vous payez alors 8 fois son prix initial etc. Cette hausse des prix n'est valable que pour votre tour en cours.

Exemple : Lors de la phase de Politique du 4ème tour de jeu dans une partie à 4 joueurs, Mateja veut effectuer l'action spéciale Intrigue Politique afin d'augmenter le nombre de points que son Représentant lui rapportera à la fin de partie. D'après la piste de marqueurs de tours, l'action Intrigue Politique coûte 2 Connaissances. Elle paie donc 2 Connaissances pour placer 1 Politicien en attente sur la moitié haute de la Chambre de la Colonisation pour le placer sur le Siège clair libre le plus à gauche de la partie basse. Puis elle défausse 1 Politicien de la moitié supérieure de la Chambre de la Recherche. Mateja veut faire une nouvelle Intrigue Politique. Elle doit désormais payer 4 Connaissances. Elle s'exécute et augmente à nouveau la valeur de la Voie de la Colonisation et défausse cette fois-ci 1 Politicien de la partie haute de la Chambre du Raffinage. Au total, ces 2 Intrigues Politiques ont coûté 6 Connaissances à Mateja. Chaque Niveau sur la Voie de la Colonisation bénéficiera désormais d'un Multiplicateur de 6 VP.

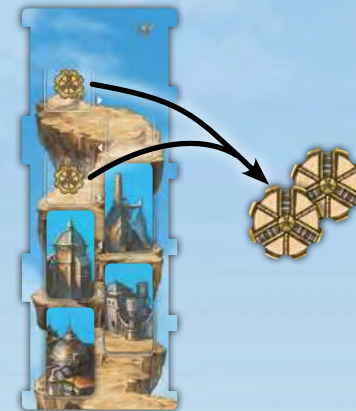


IV) Phase d'Administration

Lors de cette phase, vous recevez des Connaissances selon le nombre d'Usines que vous avez fabriquées, vous tournez la Roue dans le sens horaire et y placez vos nouveaux Disques.

Pour chaque **Engrenage visible** sur votre Plateau Usines, recevez 1 **Connaissance**.

Tournez **chaque** Anneau dans le sens **horaire** d'exactly 1 cran. Commencez par le petit Anneau, puis le médian et enfin le grand (du centre vers l'extérieur).



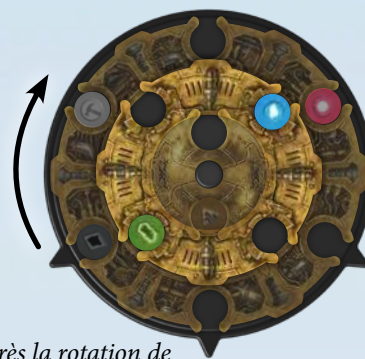
Les Engrenages deviennent visibles sur votre Plateau Usines au fur et à mesure que vous en construisez sur les Iles volantes en utilisant l'action usine.



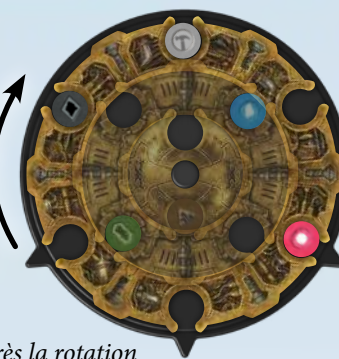
Avant la rotation



Après la rotation du petit Anneau



Après la rotation de l'Anneau médian



Après la rotation du grand anneau

Placez les Disques achetés au Marché dans votre Roue. Vous pouvez placer ces Disques dans les espaces vides ou déjà occupés de la Roue. Si vous choisissez de mettre un nouveau Disque dans un espace déjà occupé, retirez le Disque présent et défaussez-le définitivement du jeu.

Exemple : Johann n'a pas encore construit d'Usines. Il n'y a donc aucun Engrenage visible sur son Tableau et il ne reçoit aucune Connaissance. Il tourne successivement le petit Anneau, puis le médian et enfin le grand d'exactly 1 cran dans le sens horaire. Puis il place le Disque Voyage acheté au Marché dans le grand Anneau. Johann souhaite le placer dans un espace déjà occupé. Il retire donc le Disque Mycélium et le défausse définitivement du jeu.

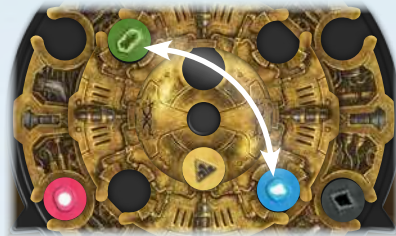


Exemple de tour

C'est au tour de Nele de jouer. Elle possède 2 Connaissances, 3 Bateaux Obsidienne, 1 Mycélium, 1 Obsidienne et 1 Entrepôt Lampe rempli.



Durant la phase d'Influence, elle utilise l'action spéciale Modification pour 2 Connaissances. Elle échange de place le Disque Voyage qui est dans la demi-Roue inactive avec le Disque Mycélium situé sur l'Anneau médian. Elle ne fait pas de changements supplémentaires sur sa Roue.

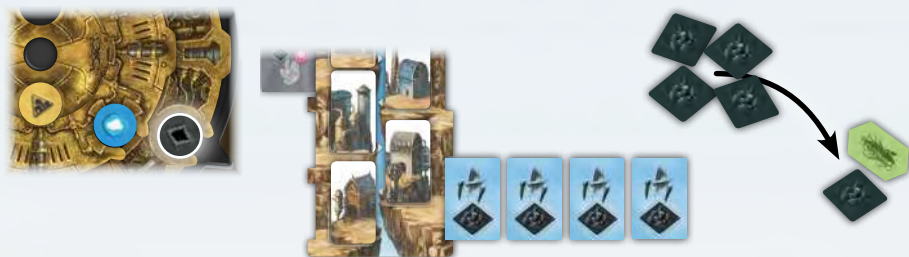


Pendant la phase Action, elle active en premier le Disque Voyage. Elle déplace son Ambassadeur sur une Ile déserte, fait l'action Bateau et récupère un Bateau Obsidienne de cette Ile.

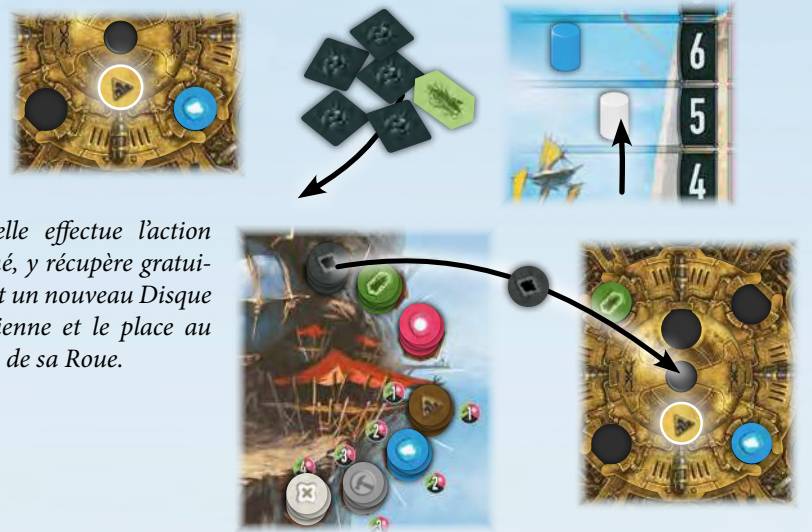


Sur le grand Anneau, elle a le choix entre activer le Disque Obsidienne et le Disque Outil. Le Disque Energie du grand Anneau n'est pas adjacent au Disque Voyage de l'Anneau médian et ne peut donc pas être activé.

Elle décide d'activer le Disque Obsidienne et prend 4 Obsidiennes grâce à ses 4 Bateaux Obsidienne.



Elle active ensuite le Disque Ville amélioré sur le petit Anneau, ce qui lui octroie 2 actions à la suite. Elle effectue en premier l'action Investissement, paie 5 Obsidiennes et gagne un Niveau sur la Voie de du Raffinage. Comme Kyra est en avance sur Nele sur cette Voie, cette dernière doit payer une Ressource de son choix, ici 1 Mycélium.



Puis elle effectue l'action Marché, y récupère gratuitement un nouveau Disque Obsidienne et le place au milieu de sa Roue.

Lors de la phase de Politique, Nele voudra utiliser l'action spéciale Intrigue politique mais elle n'a plus de Connaissances. Avant de terminer sa phase d'Action, elle utilise le Marché Noir afin d'échanger 1 Lampe contre 3 Connaissances.



Durant la phase de Politique, elle paie 3 Connaissances pour faire passer un Politicien en attente sur le premier Siège clair libre le plus à gauche de la Chambre du Raffinage et ensuite elle défause un Politicien en attente de la Chambre de la Division.



Dans la phase d'Administration, Nele fait tourner d'un cran ses 3 Anneaux dans le sens horaire, prend 2 Connaissances grâce aux Usines qu'elle a construites et place le Disque Obsidienne récemment obtenu sur l'espace libre du petit Anneau. Son tour de jeu est désormais terminé. Comme elle est la dernière dans l'ordre du tour de jeu, un nouveau tour commence. Kyra, en tant que première joueuse, enlève le jeton le plus bas de la piste de marqueurs de tours et commence à jouer.



Fin du jeu

En fonction du nombre de joueurs, la fin du jeu arrive au 14/15/16ème tour (4/3/2 joueurs). Si des Politiciens se trouvent sur la moitié supérieure de n'importe quelle Chambre, défaussez-les. Calculez les Points de Victoire de vos Représentants puis additionnez-les. Le joueur avec le plus grand nombre de points l'emporte.

En cas d'égalité entre 2 joueurs ou plus, additionnez le nombre de vos Entrepôts (vides et remplis) et de vos Bateaux. Le joueur avec le plus petit nombre l'emporte car il aura joué avec plus d'efficacité. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.

Score final

Pour calculer votre nombre de Points de Victoire sur une Voie, **multipliez** le **niveau atteint par votre Représentant** par la **valeur finale de la Chambre**. Cette valeur est le premier Siège libre de la Chambre (clair ou foncé).



Attention : un Représentant resté dans la Grotte est au **Niveau 0** et ne marque donc **aucun Point de Victoire**.

De la même façon, calculez les Points de Victoire pour les 2 dernières Chambres. Multipliez le niveau de votre Représentant le plus haut par la valeur de la Chambre de la Spécialisation et celui de votre Représentant le plus bas par la valeur de la Chambre de la Division.

Vous n'utilisez ces Chambres qu'**une seule fois** chacune. Même si vous avez 2 plus haut Représentants ou 2 plus bas Représentants, vous ne calculez qu'une seule fois les Points de Victoire pour la Chambre de la Spécialisation et pour celle de la Division.

Un Représentant dans la Grotte compte toujours comme le Représentant le plus bas.

Une fois les 6 valeurs obtenues, additionnez-les et vous obtenez votre score total.



Les points pour Kyra, Johann, Mateja et Nele sont regroupés dans le tableau suivant :

	Kyra	Johann	Mateja	Nele
Chambre du Raffinage	7x6=42	0x6=0	2x6=12	2x6=12
Chambre de la Colonisation	1x8=8	1x8=8	6x8=48	2x8=16
Chambre de l'Exploration	0x0=0	0x0=0	1x0=0	3x0=0
Chambre de la Recherche	1x8=8	5x8=40	0x8=0	2x8=16
Chambre de la Spécialisation	7x2=14	5x2=10	6x2=12	3x2=6
Chambre de la Division	0x8=0	0x8=0	0x8=0	2x8=16
Points de Victoire	72	58	72	66

Nele est la seule à obtenir des PV pour la Chambre de la Division. L'égalité entre Kyra et Mateja est résolue grâce au décompte des Bateaux et Entrepôts. Mateja a 8 Bateaux et 4 Entrepôts (soit 12 éléments) et Kyra possède 6 Bateaux et 5 Entrepôts (soit 11 éléments). Kyra a été plus efficace que Mateja, elle remporte donc la partie.



Règles Expertes

- La Roue est personnalisée.
- Les Iles sont placées face visible en cercle et l'Ambassadeur ne peut se déplacer que vers une Ile adjacente.
- Le prix des Disques sur le Marché est déterminé aléatoirement.
- Vous ne recevez aucune Ressource, Connaissance et Niveau gratuit sur une Voie avant le début du jeu. Vos 4 Représentants sont donc placés dans la Grotte.

Mise en place

Effectuez les actions suivantes, dans l'ordre prescrit :

- Déterminez le premier joueur.
- Mélangez les Iles face cachée et tirez-en 5/6/7 suivant le nombre de joueurs 2/3/4. **Placez-les en cercle et face visible** sur la table. Rangez les Iles restantes dans la boîte.
- Déterminez aléatoirement les emplacements des Disques Ville, Voyage, Outil et Bonus sur le Marché.
- Chaque joueur construit une Roue personnalisée :
 - Utilisez les 6 Disques du jeu de base (Energie, Obsidienne, Mycélium, Ville, Voyage, Outil).
 - Placez un Disque dans le petit Anneau, 2 dans l'Anneau médian et 3 dans le grand Anneau.
 - 4 Disques doivent se trouver dans la moitié inactive de la Roue.
 - 2 Disques doivent être dans la moitié active de la Roue.*Tous les joueurs fabriquent leur Roue en même temps. Vous pouvez choisir de le faire dans l'ordre du tour également.*
- Vous ne recevez aucune Ressource, aucune Connaissance et aucun Niveau gratuit sur une Voie.
- Prenez un Bateau de chaque type de Ressource (Energie, Mycélium et Obsidienne).

Règle de déplacement

Lors de la mise en place les Iles sont placées **face visible et en cercle**. Lorsque vous réalisez l'action Voyage pour la première fois, placez l'Ambassadeur sur l'Ile de votre choix. Si nécessaire, payez 1 Ressource de votre choix par Ambassadeur déjà présent sur l'Ile.

Lors de vos prochains déplacements, votre Ambassadeur ne pourra se déplacer **uniquement** vers une des 2 Iles **adjacentes**, c'est à dire celles situées à gauche ou à droite de l'Ile où il se tient. Les Iles situées plus loin sur le cercle **ne sont pas atteignables**.



Glossaire

Energie, Mycélium et Obsidienne.

Recevez des Ressources quand vous :

- Utilisez le Disque Ressource.
- Echangez 3 Connaissances contre 1 Ressource au choix.

Payez des Ressources quand vous :

- Achetez de nouveaux Disques sur le Marché.
- Produisez des Marchandises.
- Avancez d'un Niveau sur les Voies du Raffinage et de la Colonisation.
- Placez votre Ambassadeur sur une Ile occupée avec celui/ceux d'un/des autre(s) joueur(s).
- Déplacez votre Représentant sur une Voie contenant des Représentants des autres joueurs en avance sur vous.

Connaissance

Recevez des Connaissances quand vous :

- Echangez des Marchandises au Marché Noir.
- Faites une Inspection pendant la phase d'Action.
- Exécutez la phase d'Administration grâce à vos Usines.

Payez des Connaissances quand vous :

- Echangez la position de Disques dans votre Roue lors de la phase d'Influence.
- Les échangez contre des Ressources au Marché Noir.
- Influencez les Chambres de l'Hôtel de Ville lors de la phase de Politique.

Marchandises

- Produisez les Marchandises simples (Hélices, Voiles et Boussoles) pour le prix de 2 Ressources et les Marchandises complexes (Lampes, Pistons) contre 3 Ressources.
- Prenez un Entrepôt **vide** lorsque vous construisez une Usine sur une Ile avec l'action Usine.
- Retournez les Entrepôts vers leur face Entrepôt **rempli** quand vous effectuez l'action Production en payant le prix requis en Ressources.
- Retournez les Entrepôts vers leur face Entrepôt **vide** pour utiliser des Marchandises quand vous :
 - les échangez contre des Connaissances au Marché Noir.
 - avancez d'un Niveau sur les Voies de la Connaissance et de la Recherche.
- Ne remettez **jamais** vos Entrepôts dans la **réserve**.

Points de Victoire

Vous ne recevrez des Points de Victoire qu'à **la fin de la partie**. Pour calculer votre nombre de Points de Victoire sur une Voie, multipliez le niveau atteint par votre Représentant par la valeur finale de la Chambre. De la même façon, calculez les Points de Victoire pour les 2 dernières Chambres. Multipliez le niveau de votre Représentant le plus haut par la valeur de la Chambre de la Spécialisation et celui de votre Représentant le plus bas par la valeur la Chambre de la Division.

Un Représentant dans la Grotte compte toujours comme le Représentant **le plus bas et ne marque aucun point**.



Voie →

Indicateur du Niveau →

Prix →

Niveau →

Politiciens

Chambre du Raffinage

Chambre de la Colonisation

Chambre de l'Exploration

Chambre de la Recherche

Chambre de la Spécialisation

Chambre de la Division

Valeur de points de victoire de la Chambre

Marché Noir

Représentants

Sièges clairs

Siège foncé

7	7	9	5	4
6	6	8	4	4
6	5	7	4	3
5	4	6	3	3
4	3	5	3	2
4	3	4	2	2
4	3	3	2	2
2	2	2	1	1
2	2	1	1	1

0 2 4 8

0 2 4 6 8

0 3 6 9 12

0 4 8 12 16

0 2 4 8

0 4 8 12 16

1) Phase d'Influence

Facultatif : utilisez les actions spéciales **Equipe de Nuit** et **Modification** sans limite en payant des Connaissances pour influencer sur la position des Disques sur votre Roue. > Page 6



2) Phase d'Action

Activez de 0 à 3 Disques et effectuez **jusqu'à 4** actions associées. > Pages 7-9



3) Phase de Politique

Facultatif : utilisez l'Intrigue Politique en payant des Connaissances pour déplacer et défaire des Politiciens au niveau des Chambres afin de rendre vos Investissements encore plus profitables. > Page 10



4) Phase d'Administration

A la fin de votre tour, **tournez** d'un cran les **3 Anneaux** de votre Roue, prenez des **Connaissances** grâce à vos **Usines** et placez vos **nouveaux Disques** dans votre Roue. > Page 10



Credits

Autrice : Sophia Wagner

Illustrateur : Michael Menzel

Mise en page : Andrea Kattnig,
Klemens Franz | atelier198

Développement et réalisation :
Julian Steindorfer.

3D : Holger Zimmermann

Editeurs : Spielwiese - BLAM !

Localisation : BLAM !

Distribution France : Blackrock Games

Merci à : Klaus Ottmaier, Sebastian Rieneckert,
Sebastian Runge, Jessica Naumann



© 2018
Edtion Spielwiese
Kopernikusstr. 24
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de



140 route des crêts, Arzy
74330, Sillingye France
www.blam-edition.com

Tous droits réservés. Impression et publication des règles, des éléments de jeux ou des illustrations sans autorisation interdite.