

ENDEAVOR

EAUX PROFONDES

UN JEU DE CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

ILLUSTRATIONS DE MARUŠA GORJUP, FAHED ALRAJIL & JOSH CAPPEL

BURNT
ISLAND
GAMES

GRAND
GAMERS
GUILD

VOTRE MISSION

Dans *Endeavor : Eaux profondes* votre but est de préserver les océans du globe. Dans chacun des scénarios proposés, vous observez et explorez l'océan, de sa surface grouillante d'activité jusqu'à ses profondeurs mystérieuses. Vous marquez des points en augmentant vos **attributs** (*réputation, inspiration, coordination et ingéniosité*), en vous efforçant d'accomplir des actions qui auront un **impact** positif, et en accomplissant les **objectifs** du scénario.

Au départ, seule une petite zone à proximité de la surface vous sera accessible... mais au fur et à mesure du jeu, vous étendrez votre rayon d'action aux zones voisines, puis aux zones plus profondes, chacune d'entre elles vous offrant de nouvelles découvertes. Vous devrez recruter une équipe polyvalente de spécialistes, développer votre flotte de submersibles, publier des articles dans des revues scientifiques, et tout faire pour rester en tête de la compétition qui vous oppose aux autres joueurs. Votre but ultime est de rassembler l'équipe qui saura avoir le plus d'impact positif sur les océans qui recouvrent notre planète si fragile.

CE QUE LA MER VOUS APPORTE

Endeavor : Eaux profondes est un jeu de découverte, d'observation, de compréhension et de conservation. La mer ne vous apporte aucun profit matériel, mais plutôt des bénéfices intangibles qui amélioreront vos capacités.



Votre **réputation** représente votre capacité à *recruter* une équipe efficace. À chaque manche, un spécialiste rejoint vos rangs. Augmenter votre réputation vous permet d'attirer des spécialistes de plus en plus efficaces.



Votre **inspiration** vous permet d'augmenter le nombre de disques que vous gagnez à chaque manche. Ces disques représentent l'*effort* que vos spécialistes peuvent fournir pour accomplir des actions.



Votre **coordination** vous permet de *recupérer* des disques en les faisant passer de vos spécialistes à votre zone de transit : une bonne coordination vous permet de réutiliser vos spécialistes plus rapidement d'une manche à l'autre.



Votre **ingéniosité** représente vos compétences techniques et la *technologie* que vous maîtrisez. Plus elle est développée, plus vous bénéficiez de submersibles, et plus vous pouvez les envoyer en profondeur.



L'**impact** que vous gagnez au fil d'un scénario, représenté par des pions Impact, doit être assigné sur le plateau dédié du scénario. Il représente l'effet de vos activités sur le monde océanique. Gagner de l'impact donne accès à des bonus et joue un rôle important dans le décompte final.



Pour gagner la partie, vous devez marquer le plus grand nombre de **points**.



JOUEZ CONTRE VOS AMIS, AVEC EUX, OU SANS EUX

Chaque partie de *Endeavor : Eaux profondes* se joue selon un **scénario**. Cela signifie que vous devez choisir une fiche Scénario au début de chaque partie : elle vous indiquera la mise en place spécifique du scénario, ses règles spéciales, les objectifs à atteindre et un plateau Impact spécifique.

Chaque scénario peut être joué en mode **compétitif**, **coopératif** ou **solo**. Lisez d'abord le livret de règles qui vous donne les règles du mode compétitif, puis reportez-vous à la section Co-Op/Solo p.16 pour découvrir les changements que vous devrez y apporter si vous choisissez ces modes de jeu.



37 TUILES OCÉAN

Les tuiles Océan forment l'aire de jeu. Une fois qu'une tuile entre en jeu, elle prend le nom de **zone**. L'aire de jeu peut accueillir jusqu'à cinq rangées de zones, chacune correspondant à un niveau de profondeur . Une même zone peut afficher plusieurs icônes identiques ou différentes et introduit parfois des règles spéciales ou effets de jeu spécifiques.

SYMBÔLE DE MISSION (Mission symbol)

NIVEAU DE PROFONDEUR (Depth level)

BONUS D'ARRIVÉE (Arrival bonus)

BASE D'OPÉRATIONS (Operation base)

PISTE SONAR (Sonar track)

SITES DE PUBLICATION (Publication sites)

SITE DE PLONGÉE (Diving site)

NOM (Name)

BONUS DE DÉCOUVERTE (Discovery bonus)

SITES DE CONSERVATION (Conservation sites)

CASE SPÉCIALE les règles spéciales y font référence (Special case: special rules refer to it)

RÈGLE SPÉCIALE (Special rule)

CONNEXIONS (Connections)

LES CINQ NIVEAUX DE PROFONDEUR

- ZONE DE SURFACE (0 m)
- ZONE ÉPIPLAGIQUE (0 - 200 m)
- ZONE MÉSOPLAGIQUE (200 - 1000 m)
- ZONE BATHYPLAGIQUE (1000 - 4000 m)
- ZONE ABYSSOPLAGIQUE (4000 m+)

4 PLATEAUX JOUEUR

AIDE DE JEU (Game help)

PLAGES DE DÉCOMPTE (Countdown beaches)

PISTE DE RÉPUTATION NIVEAU DE RECRUTEMENT (Reputation track: recruitment level)

PISTE D'INSPIRATION NIVEAU D'EFFORT (Inspiration track: effort level)

PISTE DE COORDINATION NIVEAU DE RÉCUPÉRATION (Coordination track: recovery level)

PISTE D'INGÉNIOSITÉ NIVEAU DE TECHNOLOGIE (Ingenuity track: technology level)

ZONE DE TRANSIT (Transit zone)

GAIN DE SUBMERSIBLE (Submersible gain)

STOCKAGE DU JETON PLONGÉE (Diving token storage)

PISTE DE RECHERCHE (Research track)

36 JETONS PLONGÉE

VERSO (Verso side)

RECTO (exemples) (Recto side examples)

NOTE :

Tous les spécialistes (Juniors comme Seniors) représentent des scientifiques, techniciens et experts très qualifiés dans leur domaine.

Leur statut de Junior ou Senior ne se rapporte pas à leur profession, mais à leur expérience au sein de l'équipe dont ils font partie.

51 TUILES SPÉCIALISTE

Il y a 21 spécialistes différents, avec un côté **Junior** (en bleu) et un côté **Senior** (en doré).

NOM (Name)

NIVEAU DE RECRUTEMENT (Recruitment level)

BADGE DE SENIOR (Senior badge)

CASE D'ACTIVATION (Activation case)

GAINS IMMÉDIATS (Immediate gains)

ACTIONS (Actions)

APERÇU DU CÔTÉ SENIOR (Senior side preview)

PROMOTION (Promotion)

CÔTÉ JUNIOR (Junior side)

CÔTÉ SENIOR (Senior side)

4 TUILES CHEF D'ÉQUIPE

Votre tuile de départ. Tous sont déjà Seniors.



5 FICHES SCÉNARIO RECTO-VERSO

Chacune d'entre elles décrit la mise en place et les règles spéciales de la mission. Elle affiche également les objectifs propres à ce scénario, qui joueront un rôle important dans votre score final, et comprend un plateau Impact que vous utiliserez pour attribuer de façon stratégique les 🌟 que vous allez gagner. Chaque fiche Scénario propose également des **objectifs Co-Op**.

MISE EN PLACE ET DÉTAILS

RÈGLES SPÉCIALES

SCHEMA DE L'AIRE DE JEU

MISSION 3 : REVUE Océanique
Pour constituer une équipe d'opérateurs efficaces, vous devez régulièrement publier les résultats de vos observations. Quel sera votre discipline de prédilection ? Préférez-vous diversifier vos domaines d'étude ?

RÈGLE SPÉCIALE
Lorsque vous gagnez un submersible, vous pouvez choisir n'importe quelle zone de niveau 1 comme zone de lancement.

OBJECTIFS DU SCÉNARIO
OBJECTIF 1 : SCANNER EN SURFACE
1 par disque Sonar aux niveaux 1 et 2* + bonus de majorité
CO-OP | 1j: 6+ | 2j: 12+ | 3j: 18+ | 4j: 24+ | 5j: 30+
OBJECTIF 2 : ETUDIER LES PROFONDEURS
1 par disque Publication / submersible aux niveaux 3, 4 et 5* + bonus de majorité
CO-OP | 1j: 7+ | 2j: 13+ | 3j: 19+ | 4j: 25+ | 5j: 31+
OBJECTIF 3 : RECHERCHE CIBLÉE
1 par icône du domaine où vous avez le plus d'icônes* + bonus de majorité
CO-OP Changeur joueur | 1j: 7+ | 2j: 13+ | 3j: 19+ | 4j: 25+ | 5j: 31+

PLATEAU IMPACT
Les icônes Domaine du plateau Impact ne rapportent pas de récompense. Ils comptent pour l'objectif n°3 et pour tout effet de jeu lié au nombre d'icônes Domaine obtenus.

6 CARTES OBJECTIF BONUS

Des objectifs supplémentaires pour le mode Co-Op/Solo.

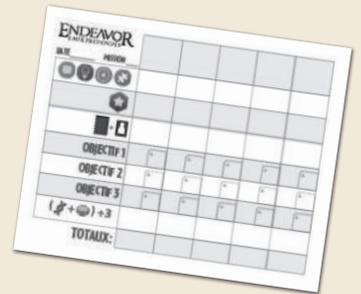


6 CARTES REVERS

Des défis inattendus pour le mode Co-Op/Solo.



1 CARNET DE SCORE



24 REVUES SCIENTIFIQUES

Chaque revue est liée à un ou plusieurs domaines. Pour profiter des bénéfices d'une revue, vous devez dépenser son coût de recherche.

COÛT DE RECHERCHE
BÉNÉFICES
TITRE
SYMBOLES DE DOMAINE

8 REVUES DE DÉPART

Similaires aux revues standard, mais conçues pour commencer la partie.

SYMBOLE DE DÉPART

1 PION VAGUE



120 DISQUES

30 PAR JOUEUR



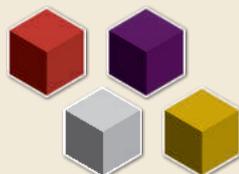
80 PIONS IMPACT

20 PAR JOUEUR



20 CUBES

5 PAR JOUEUR



12 SUBMERSIBLES

3 PAR JOUEUR



Ces éléments ne sont pas censés être limités ; si vous en manquez, utilisez des équivalents.

MISE EN PLACE (voir p.16 pour les précisions du mode Solo/Co-Op)

1 Fiche Scénario. Choisissez une fiche Scénario et placez-la sur la table. Elle vous indique la mise en place, la manière dont vous allez marquer des points, et (parfois) des règles spéciales.

Première partie ? Utilisez la fiche L'Appel de l'océan.

2 Tuiles Océan. Votre scénario vous indique quelles tuiles utiliser. Trouvez les tuiles nécessaires et placez-les comme indiqué sur le schéma. Laissez un peu de place sur les côtés et en dessous car d'autres tuiles viendront s'y ajouter. Le schéma vous indique jusqu'où l'aire de jeu peut s'étendre sur les côtés ; la profondeur est toujours de cinq niveaux maximum, sauf mention contraire. Une fois qu'une tuile Océan est en jeu, on la désigne sous le nom de zone.

Les tuiles  sont réservées à des missions spécifiques ; si la mise en place du scénario ne les demande pas, vous devez retirer ces tuiles du jeu.

3 Piles Océan. Triez les tuiles Océan restantes selon leur niveau de profondeur et mélangez-les séparément pour former cinq piles.

4 Jetons Plongée. Mélangez les jetons Plongée pour former une réserve face cachée. Piochez-y ensuite les jetons Plongée nécessaires pour former les piles de jetons requises par toute zone pourvue d'un site de plongée.

Par exemple, L'Étoile des Mers dispose d'un site de plongée qui requiert quatre jetons Plongée.



5 Revues. Mélangez séparément les revues de départ et les revues standard pour former deux piles. Révélez quatre revues de départ : ce sont les revues à l'étude. Rangez les autres revues de départ dans la boîte. Placez la pioche des revues standard face cachée à côté des revues à l'étude.

6 Spécialistes. Placez le casier des spécialistes à proximité de l'aire de jeu. Les spécialistes des rangs 1 à 4 ne devraient pas avoir bougé depuis votre dernière partie. Pour les rangs 5, placez 3 tuiles au hasard (côté Junior) dans chaque emplacement de la dernière colonne.

7 Premier joueur. Déterminez le premier joueur au hasard et donnez-lui le pion Vague.

8 Matériel des joueurs. Choisissez une couleur de joueur. Prenez un plateau Joueur, une tuile Chef d'équipe et tout le matériel à votre couleur : 30 disques, 5 cubes, 20 pions Impact et 3 submersibles.

A Placez vos 5 cubes sur la case 0 de chacune de vos pistes d'attribut et sur la piste de recherche.

B Placez votre tuile Chef d'équipe à proximité de votre plateau Joueur avec un de vos disques sur sa case d'activation.

C Formez une réserve avec le reste de vos disques, mais évitez de créer cette réserve à côté de votre zone de transit pour limiter le risque d'erreur. En effet, les disques de votre réserve ne sont pas accessibles : ils doivent d'abord entrer en jeu pour que vous puissiez les utiliser.

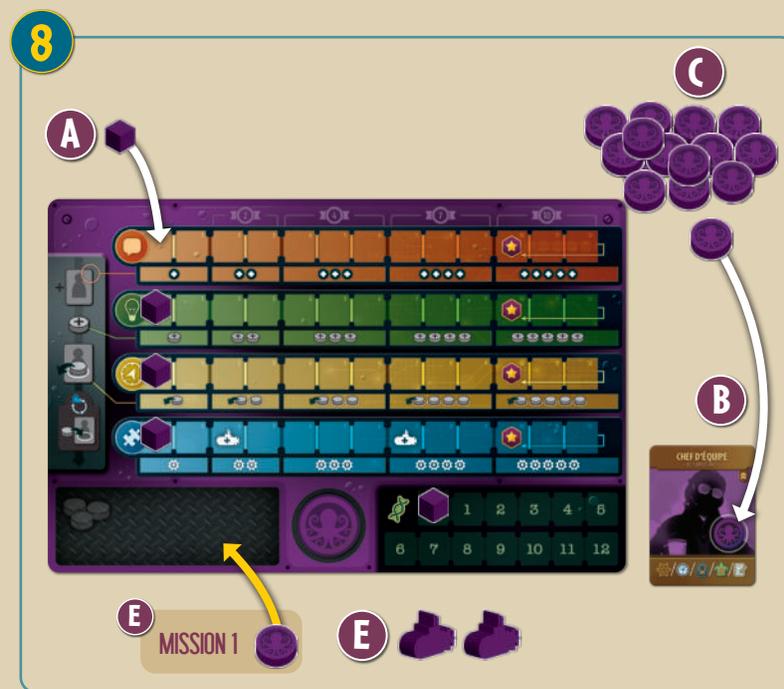
D Conservez vos pions Impact à proximité du plateau Impact.

E Déployez votre submersible de départ sur la zone de lancement indiquée par le scénario et gagnez immédiatement le bonus d'arrivée imprimé dessus (voir Bonus d'arrivée p.9). Conservez vos autres submersibles à proximité de votre plateau Joueur.

Par exemple, pour la Mission 1, placez votre submersible sur L'Étoile des Mers et ajoutez un disque de votre réserve à votre zone de transit, comme l'indique le bonus d'arrivée.



SCHEMA DE L'AIRES DE JEU



3



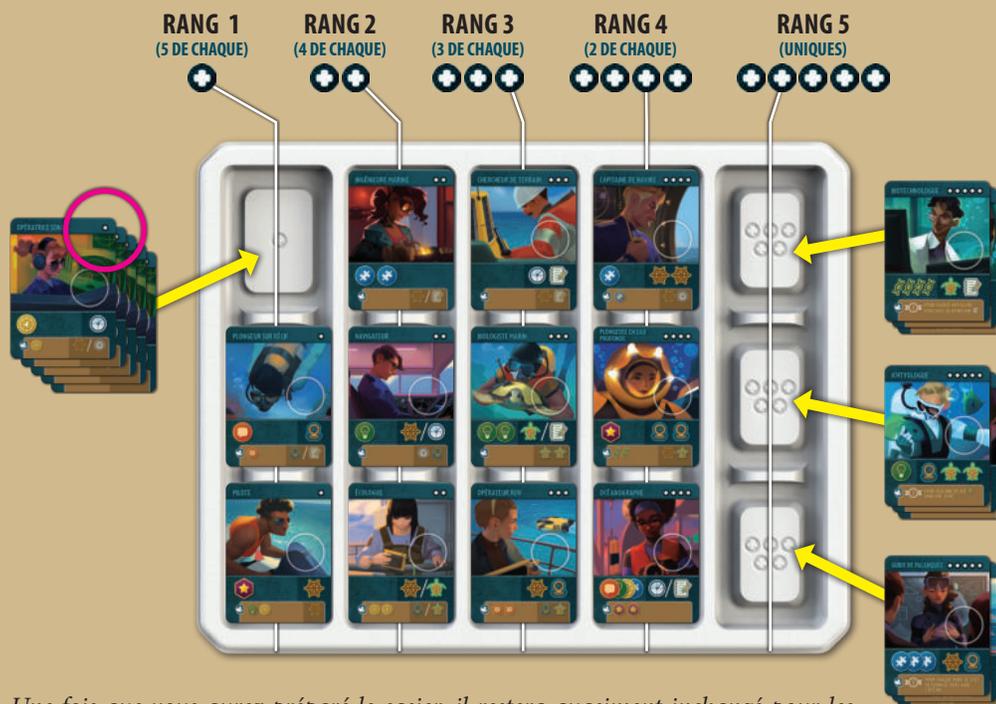
Si vous manquez de place pour disposer les cinq piles de tuiles, vous pouvez aussi les empiler en croix comme ci-dessous, au niveau le moins profond au niveau le plus profond.



6 PRÉPARER LE CASIER DES SPÉCIALISTES

Rangs 1 à 4 : formez des piles de tuiles identiques, côté Junior (bleu) visible. Placez les trois piles de rang 1 dans les emplacements de la colonne la plus à gauche, les trois piles de rang 2 dans la colonne suivante, et ainsi de suite.

Rang 5 : mélangez tous les spécialistes de rang 5 côté Junior visible puis placez-en trois au hasard dans chacun des emplacements de la colonne la plus à droite (soit 9 en tout).



Une fois que vous aurez préparé le casier, il restera quasiment inchangé pour les parties à venir. Lorsque vous rangez le jeu, rangez bien chaque spécialiste au bon endroit. Il vous suffira simplement de refaire le tirage au sort des spécialistes de rang 5 avant chaque partie.



DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue en six manches. Chaque manche se divise en deux phases. Le joueur qui a le pion Vague joue le premier, puis le jeu continue dans le sens horaire.

PHASE 1 : PRÉPARATION • Chaque joueur effectue les trois étapes suivantes :

1a) RECRUTEMENT • Recruter un spécialiste

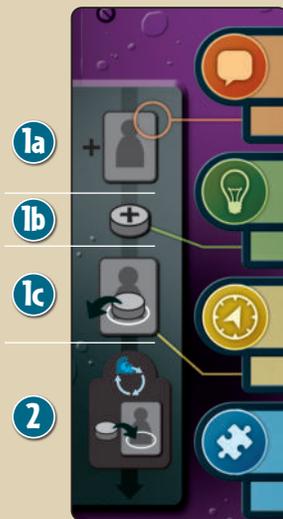
1b) EFFORT • Gagner des disques de votre réserve*

1c) RÉCUPÉRATION • Récupérer les disques des spécialistes*

* Ces disques sont immédiatement placés dans votre zone de transit.

PHASE 2 : ACTIVATION • Chacun à son tour (en partant du premier joueur), les joueurs activent un spécialiste pour accomplir des actions, jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

Vous trouverez une aide de jeu sur votre plateau. Joueur pour vous rappeler l'ordre des différentes étapes. Chaque étape est reliée à la piste d'attribut qu'elle concerne.



ICÔNES DE RÉCOMPENSE

De nombreux effets de jeu vous permettent de gagner des récompenses : le recrutement ou la promotion de spécialistes, certains aspects des zones océaniques, le plateau Impact, les publications, et bien plus encore. Voici les icônes les plus fréquentes et leur signification.

- Faites avancer d'un cran le cube de votre piste de réputation.
- Faites avancer d'un cran le cube de votre piste d'inspiration.
- Faites avancer d'un cran le cube de votre piste de coordination.
- Faites avancer d'un cran le cube de votre piste d'ingéniosité.
- Faites avancer d'un cran le cube de la piste d'attribut de votre choix.
- Faites avancer d'un cran le cube le moins avancé de vos pistes d'attribut (au choix si égalité).
- Faites avancer d'un cran le cube de votre piste de recherche (max. 12, tout excédent est perdu).
- Placez un pion Impact sur le plateau Impact (voir Plateau Impact p.14).
- Gagnez un disque de votre réserve et placez-le dans votre zone de transit.
- Promouvez un spécialiste (voir Promotion p.13).
- Effectuez une action Sonar.
- Effectuez une action Sonar dans cette zone.
- Défaussez un disque de votre zone de transit. (il retourne alors dans votre réserve)
- Dépensez 2 recherche.



PHASE 1a : RECRUTEMENT

À votre tour, choisissez un spécialiste du casier et posez-le devant vous, à côté de votre chef d'équipe. Le niveau que votre cube a atteint sur votre **piste de réputation**  est votre *niveau de recrutement* : il détermine le plus haut rang que vous pouvez recruter, tel qu'indiqué dans la rangée inférieure de la piste ().

Le rang de chaque spécialiste correspond à la colonne où il se trouve dans le casier et est rappelé dans le coin supérieur droit de sa tuile. Pour recruter un tel spécialiste, votre cube doit donc avoir atteint ou dépassé le niveau requis.

- Le spécialiste que vous recrutez entre toujours en jeu côté **Junior**.
- Vous **pouvez** recruter un spécialiste que vous avez déjà.
- Si votre spécialiste vous rapporte des **gains immédiats**, résolvez-les avant de passer à l'étape suivante.
- Tout  ou  que vous gagnez lors de cette étape **affecte** les étapes suivantes ; prenez ce paramètre en compte lorsque vous recrutez un spécialiste !
- Si vous recrutez le dernier spécialiste de rang 5 d'un emplacement, déplacez une autre tuile de rang 5 du casier pour combler l'emplacement vacant de manière à ce qu'il y ait toujours trois spécialistes de rang 5 disponibles.



Exemple : votre niveau de recrutement a atteint  : vous pouvez donc recruter un spécialiste de rang 2 ou inférieur.

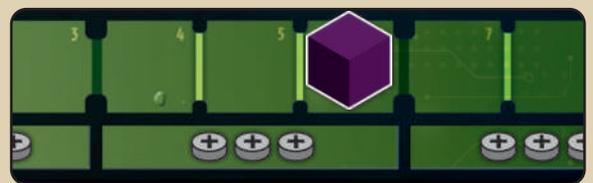
Vous recrutez ce **Navigateur** de rang 2. Il affiche un **gain immédiat** de +1 Inspiration, ce qui vous permet de faire avancer le cube de votre piste Inspiration d'un cran.



PHASE 1b : EFFORT

Prenez des disques de votre réserve et placez-les dans votre **zone de transit**. Le niveau que votre cube a atteint sur votre **piste d'inspiration**  est votre *niveau d'effort* : il détermine le nombre de disques que vous récupérez, tel qu'indiqué dans la rangée inférieure de la piste ().

- Si vous n'avez plus de disques dans votre réserve, utilisez des équivalents.



Exemple : votre niveau d'effort est de . Vous prenez donc 3 disques de votre réserve et vous les placez dans votre zone de transit.



PHASE 1c : RÉCUPÉRATION

À votre tour, vous *récupérez* des disques placés sur vos spécialistes pour les remettre dans votre **zone de transit**. Vous libérez ainsi à la fois des disques et des spécialistes, ce qui vous permettra de les réutiliser lors de cette manche. Le niveau que votre cube a atteint sur votre **piste de coordination**  est votre *niveau de récupération* : il détermine le nombre de disques que vous pouvez récupérer, tel qu'indiqué dans la rangée inférieure de la piste ().

- Si le niveau atteint ne vous permet pas de récupérer tous vos disques, choisissez ceux que vous récupérez et laissez les autres en place.

Lors de la *première manche*, votre niveau vous permet de récupérer un seul disque, mais vous n'avez que celui de votre chef d'équipe à récupérer.



Exemple : votre niveau de récupération est . Vous ne pouvez donc récupérer qu'un seul disque. Vous devez choisir entre le chef d'équipe et le pilote. Vous choisissez le chef d'équipe, plus polyvalent ; le pilote ne pourra pas être activé lors de cette manche.



PHASE 2 : ACTIVATION

Chacun son tour, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur doit **jouer son tour** ou **passer**. Si vous passez, vous sortez de la manche en cours et votre tour est simplement ignoré. La manche est terminée une fois que tous les joueurs ont passé (voir *Fin de la manche* p.14).

JOUER SON TOUR

Par défaut*, vous jouez votre tour en **activant un spécialiste**. Pour cela, placez un disque de votre **zone de transit** sur la case d'activation de l'un de vos spécialistes, **pourvu qu'un disque ne s'y trouve pas déjà**. Vous pouvez alors accomplir la ou les actions de ce spécialiste.

Le disque que vous placez vous permet simplement d'accomplir ces actions. Certains types d'action peuvent demander un **disque supplémentaire** de votre zone de transit (et **non** de votre réserve) pour être effectuées.

- Certains spécialistes proposent plusieurs icônes d'action séparées par « / » : cela signifie que vous devez choisir **une** des actions disponibles.
- D'autres proposent plusieurs icônes d'action à la suite, sans aucune séparation. Dans ce cas, vous pouvez faire tout ou partie des actions indiquées, et dans l'ordre de votre choix. Cela compte tout de même comme un seul tour de jeu. Ces actions **peuvent** être accomplies dans différentes zones, mais vous devez résoudre complètement chaque action avant de passer à la suivante
- Vous **peuvent** activer un spécialiste sans pour autant accomplir la ou les actions qu'il vous offre.

* Certaines activités (*expliquées plus loin*) peuvent être réalisées **au lieu** d'activer un spécialiste. Dans ce cas, appliquez les règles qui se réfèrent à votre spécialiste (ou ses actions) aux activités qui le remplacent.

RÈGLES GÉNÉRALES DE LA PHASE D'ACTIVATION

- Les récompenses et actions ne sont jamais obligatoires ; vous êtes libre d'y renoncer.
- Pour effectuer une action dans une zone, vous **devez posséder un submersible dans cette zone**. Chaque zone est marquée des silhouettes des icônes qui correspondent aux actions que vous pouvez y faire, selon le tableau ci-dessous :

VOYAGE	SONAR	PLONGÉE	CONSERVATION	PUBLICATION
				
SILHOUETTE	SILHOUETTE	SILHOUETTE	SILHOUETTE	SILHOUETTE
				

- Si vous atteignez l'icône **Impact**  de n'importe laquelle de vos pistes d'attribut, gagnez 1 impact (voir *plateau Impact* p.14). Si vous dépassez la fin d'une piste, remplacez votre cube sur la case Impact et regagnez 1 impact, comme la flèche vous l'indique.

- Votre **piste d'ingéniosité**  vous donne accès à des **submersibles supplémentaires**. La première fois que votre cube atteint une case marquée de l'icône *Submersible supplémentaire*, placez un nouveau submersible sur la **zone de lancement** de la mission (indiquée par la fiche Scénario) et gagnez le bonus d'arrivée indiqué (voir *Bonus d'arrivée* p.9).

Exemple d'action unique :

Placer un disque sur la case libre du **Plongeur sur récif** vous permet de faire une action **Plongée**.



Exemple de choix d'action :

Activer votre **Écologue** vous permet de faire une action **Voyage** ou **Conservation**.



Exemple d'action multiple :

Activer votre **Chercheur** vous permet de faire les actions **Sonar** et **Publication**, dans l'ordre de votre choix.



Par exemple, avec un submersible sur **L'Étoile des Mers**, vous pouvez faire les actions Voyage, Sonar, Plongée (le symbole apparaît sur la pile de jetons) et Publication (deux emplacements).





VOYAGE Déplacez un sous-marin sur une nouvelle zone pour gagner son bonus d'arrivée et l'accès aux actions de celle-ci.

Déplacez l'un de vos **submersibles** depuis sa zone actuelle sur une nouvelle zone. Le niveau que votre cube a atteint sur votre **piste d'ingéniosité** détermine votre **niveau de technologie**, exprimé en nombres de dans la rangée inférieure, et donc votre capacité de déplacement.

- Votre niveau de technologie définit la **profondeur maximale** que votre sous-marin peut atteindre.
- Il définit également la **distance** en zones que peut parcourir votre sous-marin, qui peut se déplacer horizontalement ou verticalement d'une zone à l'autre.
- Vous ne pouvez pas franchir un espace ne comportant aucune tuile Océan.
- Lorsque votre sous-marin arrive dans une zone, placez-le dans la **base d'opérations** de cette zone.



Ici, votre niveau de technologie est de 3 . Votre sous-marin peut donc aller jusqu'au **niveau 3 de profondeur**, et peut se déplacer de trois zones.

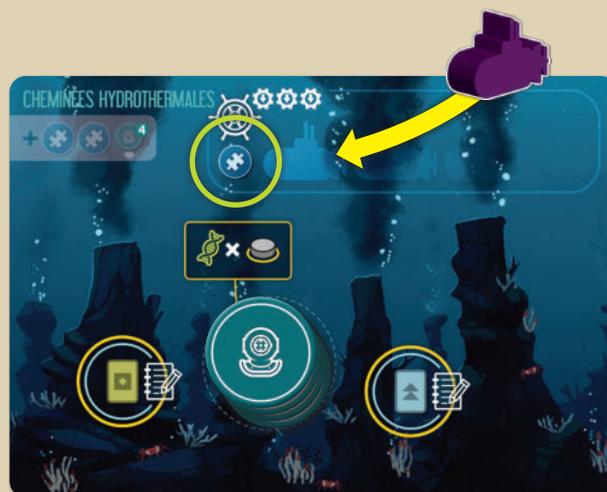


Depuis la **Forêt de varech**, vous pouvez donc atteindre n'importe laquelle des zones indiquées ici, à l'exception du **Récif glacé** (trop loin) et du **Bassin salé** (trop profond).

BONUS D'ARRIVÉE

À la fin du déplacement de votre sous-marin, gagnez immédiatement le **bonus d'arrivée** de sa zone de destination (et **uniquement de celle-ci**). Le bonus d'arrivée est affiché sous le symbole Voyage de chaque zone.

- Vous touchez aussi le bonus d'arrivée lorsqu'un **nouveau** sous-marin arrive en jeu dans sa zone de lancement, même s'il s'agit de votre tout premier sous-marin au début de la partie. *La fiche Scénario vous indique quelle est la zone de lancement de la mission.*



Votre déplacement amène votre sous-marin aux **Cheminées hydrothermales**. Vous touchez donc aussitôt le **bonus d'arrivée**, qui vous fait gagner un cran sur votre piste d'ingéniosité .



SONAR (Requiert un 2^e disque) Ajoutez un disque sur une piste Sonar pour gagner des récompenses et découvrir de nouvelles zones.

Choisissez une zone où vous avez un submersible. Placez un disque de votre zone de transit sur la case libre la plus à gauche d'une **piste Sonar** de cette zone.

- S'il y a plusieurs pistes Sonar dans cette zone, vous pouvez en choisir une.
- Placer le disque peut établir une *connexion* (voir **Établir une connexion** p. 13)

Certaines cases de Sonar affichent des récompenses classiques que vous pouvez récupérer comme d'habitude, mais la plupart d'entre elles vous permettent de **découvrir** une nouvelle zone à ajouter à l'aire de jeu (voir plus bas).



Exemple : vous faites une action Sonar dans la zone **Eaux calmes**, vous pouvez placer un disque sur l'une des deux pistes Sonar qui s'y trouvent, au choix. La piste de gauche vous fait gagner . L'autre piste (dont la première case est déjà occupée par un disque jaune) vous permet de **découvrir** une nouvelle zone.

DÉCOUVRIR

ÉTAPE 1 : CHOISIR UNE TUILE

Piochez **deux** tuiles Océan. Chaque symbole Découvrir définit les niveaux de profondeur parmi lesquels vous pouvez piocher (par ex. s'il est indiqué 1-2, vous pouvez piocher deux tuiles de niveau 1, deux tuiles de niveau 2, ou une de chaque).

- Vous **peuvent** piocher et placer une tuile même si elle est trop profonde pour votre niveau technologique actuel.
- La fiche Scénario vous indique les limites de l'aire de jeu, en indiquant notamment les espaces où vous pouvez placer des tuiles de niveau 1 pour créer de nouvelles colonnes.
- Toute zone (sauf niveau 1) doit être placée **sous** une zone existante. Ainsi, il vous faut impérativement une zone de niveau 3 avec un espace libre dessous pour placer une zone de niveau 4.
- S'il vous est impossible de résoudre un effet **Découvrir** (par ex. parce que l'icône indique 1-2 alors que ces niveaux sont déjà complets), ne tenez plus compte de l'indication de l'icône, mais piochez des tuiles correspondant aux emplacements les **moins profonds** encore disponibles.
- Si l'aire de jeu est **déjà complète**, gagnez au lieu de piocher des tuiles et ignorez les étapes suivantes.
- Si vous piochez une tuile marquée de l'icône et qu'elle **n'est pas** mentionnée dans la mise en place du scénario, défaussez-la et piochez-en une autre en échange.

L'icône *Découvrir* affiche deux tuiles (pour vous rappeler que vous piochez deux tuiles) et un chiffre ou un ensemble de chiffres qui définit les niveaux de profondeur que vous pouvez piocher.

2-4

PIOCHEZ DEPUIS LES NV. 2 À 4

4+

PIOCHEZ DEPUIS LE NV. 4 OU PLUS PROFOND

3

PIOCHEZ DEPUIS LE NV. 3



Exemple : l'icône *Découvrir* indique 1-2. Le schéma du scénario vous indique qu'il reste deux emplacements de niveau 1, et il n'y a qu'un seul emplacement de niveau 2 valide à ce stade. Vous décidez de piocher une tuile de chaque.

Vous piochez l'**Atoll** (niveau 1) et les **Ruines englouties** (niveau 2). Après réflexion, vous décidez de jouer les **Ruines englouties** et remplacez l'**Atoll** sous sa pioche.



ÉTAPE 2 : PLACER LA NOUVELLE ZONE

Choisissez **une** tuile parmi les deux piochées et rangez l'autre sous la pile correspondante. Placez ensuite la tuile retenue dans un emplacement libre valide de la profondeur correspondante. Cette tuile entre en jeu et devient une **zone**.

- Si la nouvelle **zone** affiche un **site de plongée**, placez-y le nombre de jetons Plongée indiqué, face cachée (voir **Jetons Plongée** p.11).



Vous placez les **Ruines englouties** dans l'unique emplacement de niveau 2 valide et ajoutez les 4 jetons Plongée sur son site de plongée comme indiqué.



Enfin, vous touchez le bonus de découverte : .



ÉTAPE 3 : BONUS DE DÉCOUVERTE

Touchez les **bonus de découverte** de la nouvelle zone. Ils apparaissent par transparence dans le coin supérieur gauche de la tuile.

Cette icône propre aux zones possédant des sites de plongée vous rappelle de placer les jetons Plongée lorsque vous découvrez ce type de tuile.





PLONGÉE Piochez un jeton Plongée pour bénéficier d'avantages divers et faire progresser vos recherches.

Choisissez un **site de plongée** qui contient encore des jetons sur une zone où vous avez un submersible. Piochez et révélez le jeton Plongée du sommet de la pile de ce site.

JETONS PLONGÉE

Les jetons Plongée rapportent des icônes de **recherche** (dont vous aurez besoin pour les actions **Conservation** et **Publication**) et des effets spéciaux.

À votre tour, vous pouvez dépenser autant de jetons Plongée que vous voulez. Vous pouvez dépenser un jeton pour appliquer ses icônes Recherche (avancez alors le cube de votre piste Recherche d'autant de crans que d'icônes) **ou** pour son effet spécial, **mais pas les deux**. Dépenser des jetons se fait **en plus** de l'activation d'un spécialiste. Formez une défausse avec les jetons dépensés.

- Vous **avez le droit** de dépenser un jeton Plongée **au lieu d'activer** un spécialiste.
- Vous pouvez dépenser des jetons **avant et/ou après** avoir activé un spécialiste, ou même **entre** les actions qu'il vous offre, s'il y en a plusieurs.
- Vous **peuvent** dépenser des jetons lors du tour où vous les récupérez.
- Si vous n'avez plus assez de jetons pour former une pile sur un site de plongée, mélangez la défausse pour reformer une réserve. S'il n'y en a plus assez dans la défausse, placez ce que vous pouvez.
- Votre **piste Recherche** est limitée à 12. Tout gain de recherche excédentaire est perdu, quelle que soit sa provenance.

À la fin de votre tour, vous pouvez stocker **un seul** jeton Plongée sur l'emplacement dédié de votre plateau Joueur. Vous **devez** dépenser les autres avant de terminer votre tour, le cas échéant.



Exemple : vous décidez de faire une action Plongée sur ce site où vous disposez d'un submersible. Vous prenez et révélez le premier jeton de la pile qui rapporte 3 recherche ou une action Voyage. Vous pouvez utiliser un de ces deux effets de suite, ou conserver le jeton pour plus tard.

LES JETONS PLONGÉE

Voyez la liste des icônes p.6



Action Conservation avec un coût en recherche minoré de 1 (min.0).

Défaussez un disque de votre zone de transit pour gagner 5 recherche.

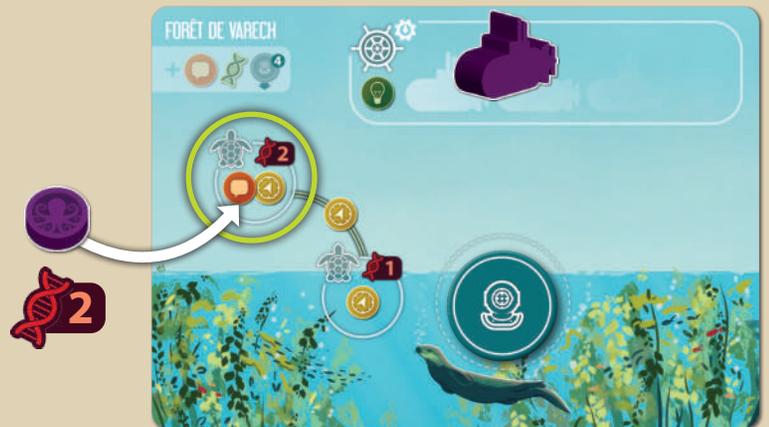


CONSERVATION (Requiert un 2^e disque) Dépensez de la recherche pour placer un disque sur un site de conservation et gagner des récompenses (souvent, de l'impact).

Choisissez un **site de conservation** sur une zone où vous avez un submersible. Payez le coût indiqué en **recherche** et gagnez les récompenses indiquées. Placez un disque de votre zone de transit sur ce site ; cela peut établir une connexion (voir **Établir une connexion** p.13).

PAYER UN COÛT DE RECHERCHE

Les actions qui coûtent de la recherche sont identifiables à cette icône (à laquelle est associé un coût). Dépensez le montant demandé depuis votre **piste de recherche** en déplaçant votre cube vers la gauche d'autant de crans que nécessaire. N'oubliez pas qu'à tout moment de votre tour, vous pouvez aussi dépenser des jetons Plongée pour leur valeur en recherche.



Exemple : vous faites une action Conservation sur cette zone où vous disposez d'un submersible. Vous choisissez de payer 2 recherche pour le site du haut, placez un disque sur cet emplacement, et gagnez la récompense indiquée.



PUBLICATION (Requiert un 2° disque) Dépense de la recherche pour publier dans une revue scientifique et ainsi gagner des promotions et d'autres avantages.

Choisissez un **site de publication** sur une zone où vous avez un submersible et dont l'**icône** correspond à l'une des revues à l'étude (la revue en question peut avoir d'autres icônes).

- Si aucune revue à l'étude ne correspond à l'icône du site de publication, vous ne pouvez pas y faire l'action Publication.

Dépensez le **coût de recherche** indiqué sur la revue que vous voulez publier et placez un disque de votre zone de transit sur le site ; cela peut établir une connexion (voir **Établir une connexion** p.13).

Récupérez la revue correspondante et conservez-la face visible près de votre plateau Joueur. Vous bénéficiez dès à présent de ses effets. Révélez immédiatement une nouvelle carte de la pioche pour combler l'espace vacant parmi les revues à l'étude.

- Quelle que soit l'icône utilisée pour **publier** la revue, vous bénéficiez de **tous** les effets indiqués sur la carte.

Il existe quatre catégories d'effets de revues (*aucun effet n'étant obligatoire*) :



Points : à la fin de la partie, marquez le nombre de points indiqué.



Vous : vous (et vous seul !) profitez des bénéfices indiqués ; souvent, ce sera une promotion (voir **Promotion** p.13).



Les autres : les autres joueurs (mais pas vous !) profitent des bénéfices indiqués. *Signalez aux autres joueurs ce qu'ils gagnent.*



Actions : à votre tour, au lieu d'activer un **spécialiste**, vous pouvez placer un disque de votre zone de transit sur une case libre de votre revue et effectuer l'action correspondante (voyez ci-dessous une liste des actions les plus rares).

Les disques placés sur une revue y restent **jusqu'à la fin de la partie**, vous **ne pouvez pas** les récupérer lors de la **phase 1c : Récupération**.



Faites une action **Plongée** et récupérez un jeton supplémentaire depuis votre site de plongée, le cas échéant.



Faites une action **Voyage** en bénéficiant d'un niveau de technologie supplémentaire (vous pouvez aller une zone plus loin ou plus profond que la normale).



Faites une action **Conservation** sur un site qui se trouve à la même profondeur que l'un de vos submersibles, même s'il ne se trouve pas directement sur ce site.



Revues à l'étude

Exemple : vous faites une action Publication sur cette zone où vous disposez d'un submersible. Deux sites sont accessibles, puisque l'on retrouve leur icône sur deux revues à l'étude. Vous pourriez décider de publier l'une ou l'autre. Vous choisissez finalement de publier **L'enseignement efficace des risques écosystémiques**.

Vous dépensez donc 3 recherche, ajoutez un disque sur le site de publication marqué de l'icône , récupérez la carte, puis comblez l'espace vacant avec une nouvelle carte de la pioche.



Vous gagnez immédiatement   et pouvez **promouvoir** l'un de vos spécialistes.

Chaque autre joueur gagne immédiatement .





PROMOTION

Lorsqu'un effet de jeu vous permet de **promouvoir** une carte, choisissez un de vos spécialistes **Junior** et retournez sa tuile côté **Senior**. Gagnez immédiatement les récompenses indiquées.

La barre inférieure du côté Junior vous renseigne sur ce qui vous attend au verso.

- Vous **ne perdez pas** les icônes d'attribut qui se trouvaient du côté Junior.
- S'il y avait un **disque** sur la case d'activation de la tuile au moment de la promotion, ce disque est renvoyé dans votre **réserve**.



Suite à une promotion, ce **Pilote** devient **Skipper**. Le disque qui se trouvait sur le Pilote est perdu mais vous gagnez et .

ÉTABLIR UNE CONNEXION

Certains sites sont reliés entre eux par une ligne, que l'on appelle une **connexion**. Dès que chacune des deux extrémités d'une connexion est occupée par un disque, la connexion est **établie**. Lorsqu'un joueur établit une connexion, lui-même et le joueur qui possède le disque à l'autre bout de la connexion touchent la récompense représentée dessus.

- Si vous occupez les deux extrémités d'une connexion, vous ne touchez pas la récompense deux fois.
- Un même disque peut établir plusieurs connexions d'un coup.
- Le joueur actif touche sa récompense en premier, puis on procède dans le sens horaire.



Par exemple, si vous placez votre disque sur ce site de conservation, vous établissez **trois connexions** à la fois. Résolez les récompenses dans le sens horaire :

- Vous (violet) touchez les trois récompenses .
- Jaune gagne .
- Rouge gagne .



ICÔNES SPÉCIFIQUES

Vous trouverez des icônes spécifiques sur certaines zones, en plus des icônes classiques. Elles se divisent en trois catégories. Voyez le feuillet **Règles spéciales des zones Océan** pour une explication détaillée de chaque zone.

EFFETS GÉNÉRAUX

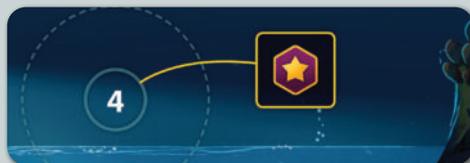
Un triangle jaune avec un point d'exclamation vous indique un effet générique de zone qui ne dépend pas des emplacements d'action qu'elle propose.



Si vous faites une action Voyage **depuis** cette zone, vous bénéficiez d'un niveau de technologie supplémentaire pour cette action.

EFFETS D'ACTION

Une ligne jaune connectée à un emplacement d'action vous indique un effet qui se produit juste après cette action.



Si vous faites une action Plongée ici, vous gagnez 1 impact.

CASES SPÉCIALES

Un cercle jaune autour d'un emplacement d'action signifie que vous bénéficiez de la règle spéciale associée à partir du moment où vous occupez cet emplacement avec l'un de vos disques.



Une fois que vous avez placé un disque dans cette case spéciale, vous bénéficiez de l'effet suivant : lorsque vous faites une action Conservation dans cette zone, vous pouvez refaire immédiatement une action Conservation dans cette zone.



LE PLATEAU IMPACT

Le **plateau Impact** de chaque fiche Scénario représente l'impact positif de vos efforts sur l'océan et sur le monde en général.

Les plateaux Impact des premières missions sont simples, mais au fur et à mesure des scénarios, vous découvrirez de nombreux effets et avantages inédits et apprendrez à utiliser ce plateau de façon stratégique.

Le plateau représente une grille d'hexagones (hex) rapportant des récompenses ou avantages spécifiques. Lorsque vous gagnez de l'impact 🌟 en cours de jeu, placez un pion Impact de votre réserve sur un hex disponible et gagnez la récompense indiquée.

Un hex est *disponible* s'il s'agit d'un **hex de départ** (avec une flèche) ou s'il est adjacent à un **hex déjà occupé** (quel que soit l'occupant).

- Les hex de *décompte*, bordés de couleur, rapportent des points à la fin de la partie (voir légende).
- Un hex marqué du symbole ∞ peut accueillir un nombre illimité de pions (utilisez l'espace adjacent pour les stocker au besoin).
- Si vous n'avez plus de pions Impact, utilisez des équivalents.

⚠ De nombreux scénarios proposent des règles d'interaction inédites pour le plateau Impact. Les règles de base s'appliquent normalement, mais les règles spéciales du scénario ont priorité en cas de conflit.

Vous venez de gagner 1 impact à placer sur le plateau. Tous les hex entourés sont éligibles : certains sont des hex de départ, les autres sont adjacents à au moins un hex occupé.

LÉGENDE



Les hex de décompte rapportent des points à la fin de la partie.

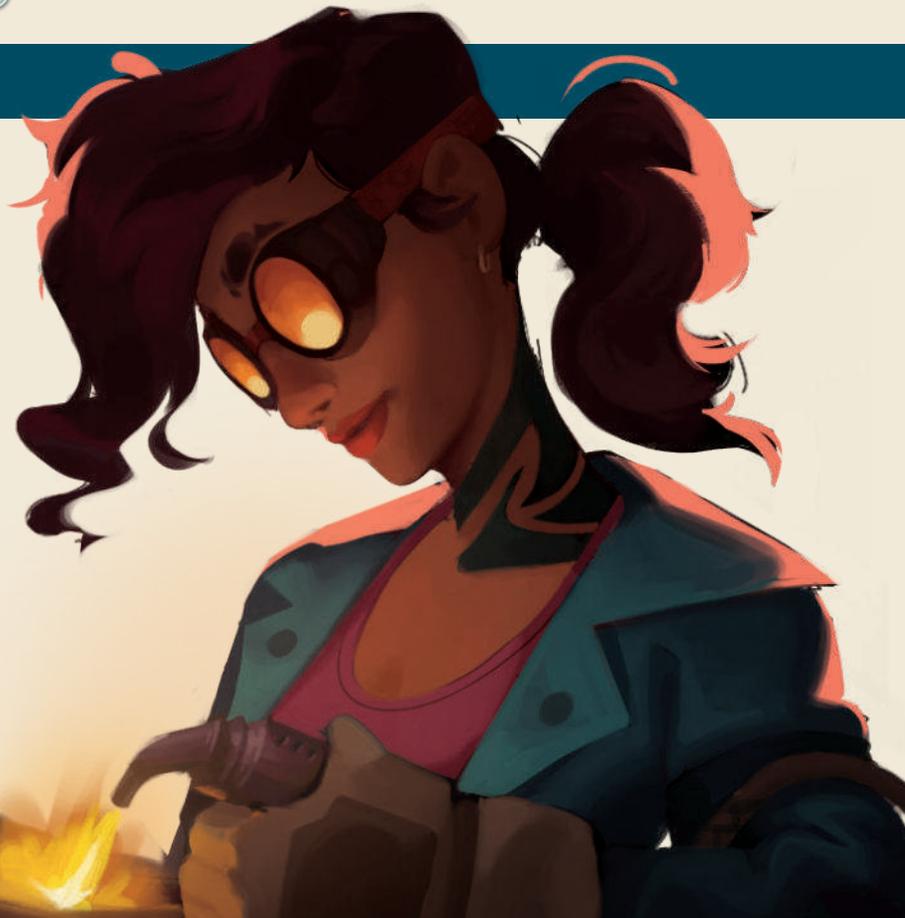
Une fois que l'hex ∞ aura été occupé, placez les pions suivants dans l'espace réservé adjacent. Chaque pion qui s'y trouve marque autant de points que celui de l'hex ∞.

FIN DE LA MANCHE

Une fois que **tous** les joueurs ont **passé**, la manche se termine.

S'il s'agissait de la **sixième** manche, la partie est maintenant terminée ; passez au décompte final. *Chaque joueur aura alors sept spécialistes devant lui (dont le chef d'équipe).*

Sinon, le joueur qui avait le pion Vague le passe à son voisin de gauche, qui devient le nouveau premier joueur. Une nouvelle manche commence.



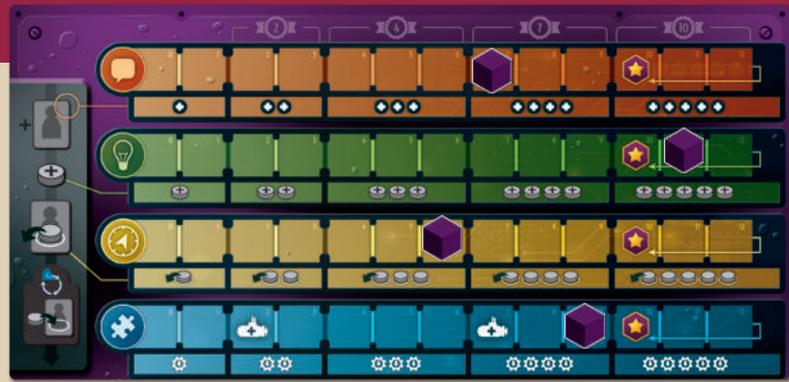
DÉCOMPTE FINAL

Marquez vos points pour chacune des catégories suivantes. Utilisez le bloc-notes fourni pour noter vos scores.



1 PISTES D'ATTRIBUT

Pour chaque piste, consultez la plage de décompte que vous avez atteinte (tout en haut du plateau) et marquez les points correspondants.



Vos pistes d'attribut vous rapportent $7+10+4+7=28$ points.

2 PLATEAU IMPACT

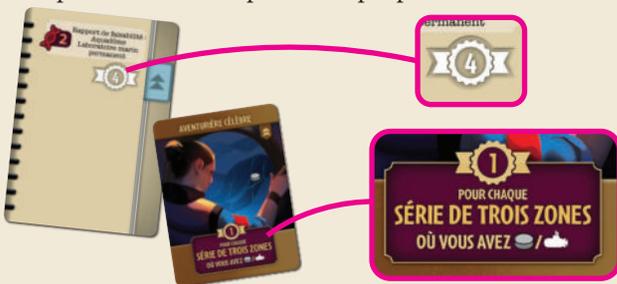
Marquez les points associés aux hex de décompte en vous rapportant à la légende du plateau.



Vous êtes le joueur violet. Vous avez trois pions dans des hex à 1 point et trois pions dans des hex à 2 points (dont deux dans la zone ∞), soit 9 points en tout.

3 REVUES ET SPÉCIALISTES DE RANG 5

Certaines revues peuvent vous rapporter des points. Chaque spécialiste Senior de rang 5 propose un décompte spécifique si vous remplissez les critères indiqués ; tout critère partiellement rempli ne compte pas.



Votre carte Revue vous rapporte 4 points. Le spécialiste Senior de rang 5 Aventurière célèbre vous rapporte 1 point par série de trois zones où vous avez un disque ou un submersible. Vous avez onze zones qui remplissent ce critère, donc 3 points.

4 OBJECTIFS DE MISSION

Chaque mission propose plusieurs objectifs et chaque objectif décrit comment vous pouvez marquer des points.

De nombreux objectifs offrent des bonus de majorité si vous avez la majorité de tel ou tel élément. Observez alors les règles suivantes :

- S'il y a égalité pour la 1^{re} place, tous les joueurs concernés touchent le bonus de 1^{re} place mais la 2^e place n'est pas attribuée. Si un joueur décroche la 1^{re} place mais qu'il y a égalité pour la 2^e place, tous les joueurs à égalité touchent le bonus de 2^e place.
- Si vous ne remplissez pas du tout un critère, vous ne pouvez pas prétendre à un bonus de majorité. Par exemple, si un objectif récompense le joueur qui a le plus de submersibles au niveau 5 de profondeur, avoir 0 submersible ne fonctionne pas.



VOUS (VIOLET) ●●●●●●
JAUNE ●●●●●●
ROUGE ●●●●●●

Vous avez 6 disques Sonar dans l'océan et remportez la 1^{re} place.

Vous marquez $6+5=11$ points pour cet objectif.

VOUS (VIOLET) ●●●●●●
JAUNE ●●●●●●
ROUGE ●●●●●●

Vous avez 3 disques Publication dans l'océan, mais comme il y a égalité pour la 1^{re} place, la 2^e n'est pas attribuée. Vous marquez 3 points pour cet objectif.

VOUS (VIOLET) ●●●●●●
JAUNE ●●●●●●
ROUGE ●●●●●●

Vous avez 5 disques Conservation dans l'océan et remportez la 2^e place.

Vous marquez $5+4=9$ points pour cet objectif.

5 RECHERCHE ET DISQUES INUTILISÉS

Faites la somme des points de recherche non dépensés (y compris ceux rapportés par un éventuel jeton Plongée non dépensé) et du nombre de disques qu'il vous reste dans votre zone de transit. Divisez le total par trois et marquez le nombre de points ainsi obtenu (arrondi à l'inférieur).



Il vous reste 2 disques dans votre zone de transit et 5 points de recherche (dont 3 d'un jeton Plongée inutilisé). Cela vous donne un total de 7, ce qui nous donne 2 points après division.

Votre score final est de 69 points. Est-ce suffisant pour gagner ?

Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points remporte la partie !

En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

MODES CO-OP ET SOLO

Chaque scénario peut être joué en mode coopératif (Co-Op) : dans ce cas, vous jouez tous ensemble au lieu d'être en compétition. Le mode Solo obéit aux règles du mode Co-Op avec un seul joueur : la seule différence est que vous jouez **sept manches** au lieu de six.

ÉTAPES SUPPLÉMENTAIRES DE MISE EN PLACE

1 Mélangez les cartes **Revers** et formez une pile de trois cartes face cachée au hasard (**quatre** en solo). Ensuite, mélangez les cartes **Objectif bonus** et formez une pile de trois cartes face cachée **sur** la pile des cartes Revers. Rangez les cartes Revers et Objectif bonus inutilisées sans les regarder.

2 Choisissez un niveau de **difficulté** selon le tableau ci-contre. Ce niveau définit le nombre d'objectifs que le groupe doit atteindre parmi sept : *quatre sont déterminés par le scénario, les trois autres sont aléatoires.*

OBJECTIFS BONUS ET REVERS

Au **début** de chaque manche (même lors de la première), piochez la première carte de la pile. Lors des trois premières manches, vous allez révéler un **objectif bonus** : placez-le face visible à proximité de la fiche Scénario. Lors des manches suivantes, vous allez découvrir un **revers** qui prendra effet **immédiatement** (suivez les instructions puis défaussez-le).

*Exemple : au début de la quatrième manche, vous piochez **Activité volcanique**. Tous les joueurs doivent faire remonter leurs submersibles de deux niveaux vers la surface (dans la mesure du possible). Il va falloir vous adapter à ce genre de revers !*



DIFFICULTÉ	POUR GAGNER, VALIDEZ
DÉBUTANT	4 OBJECTIFS
INTERMÉDIAIRE	5 OBJECTIFS
EXPERT	6 OBJECTIFS
LÉGENDAIRE	LES 7 OBJECTIFS

Astuce : rangez la pile de cartes Objectif bonus/Revers sous le pion Vague ; ainsi, quand vous passez le pion Vague au joueur suivant à la fin d'une manche, vous vous souviendrez qu'il faut révéler une carte.

GAGNER LA PARTIE

Les règles standard s'appliquent pendant la partie. Pour gagner la partie, votre groupe doit valider le nombre d'objectifs défini par la difficulté choisie. Vous allez rencontrer un total de **sept** objectifs dans votre partie.



- A OBJECTIF DU PLATEAU IMPACT
- B TROIS OBJECTIFS DE MISSION
- C TROIS OBJECTIFS BONUS

Un objectif est validé si vous atteignez le **seuil** qui correspond à votre nombre de joueurs. Ce seuil est la **valeur minimum** que votre groupe doit atteindre ou dépasser. C'est bien **la somme des efforts** des joueurs qui doit être prise en compte, et non leur résultat individuel (voir ci-contre).

À la fin de la sixième manche (ou de la septième en Solo), vérifiez que vous avez bien validé le nombre d'objectifs requis par le niveau de difficulté choisi. Si c'est bien le cas, vous gagnez la partie !

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT

Carl de Visser & Jarratt Gray

ILLUSTRATIONS

Maruša Gorjup & Fahed Alrajil

DIRECTION ARTISTIQUE, CONCEPTION

GRAPHIQUE, RÈGLES ET DÉVELOPPEMENT

Josh Cappel

GESTION DE PROJET

Helaina Cappel & Marc Specter

COMMUNICATION

Sean Jacquemain

CONCEPTION DE L'INSERT

Game Trayz

TRADUCTION FRANÇAISE

Antoine Prono (Transludis)

MISE EN PAGE VF

Morgane Clidi



Note de Carl : merci à Babs-Merel, Tollo et Keld de Visser, James Tan, Sam Evans et l'équipe de Digital Confectioners, Tony Dixon, Steve Griffiths, Aleishia Sayers, Dale Burrell, Peter Graham, Pike, Carl van den Berg, Tim McLennan, Todd Robinson, Saffron Webb, Chenoa Walker, Seth Wagoner et Richard Durham.

Note de Jarrat : un merci tout particulier à TJ et l'équipe des Gamechangers, à l'équipe Pike et Wellycon, et aux Game Artisans of New Zealand pour leur soutien. Merci à tous ceux qui ont joué au jeu avec moi : Adrienne Pollock, Andy Rustleund, Axl Scott, Ben Zaher, Billy Jorgensen, Boris, Ceedee Doyle, Clayton, Damien Kennedy, Eoin Gibb, Graeme Edgeler, Guinevere, Gynn Rickerby, Hayden Asplet, Haydn Murdock, Ian Anderson, John Rees, Kin, Lillian Chassai, Michael Hodgkinson, Michael L, Peter Hegedus, Peter Vanderaaj, Polly Prior, Remi Pearce, Robin McCandless, Rob Rang, Steve Hinton, Tania, Jay Patel et Patricia Pabustan.

Burnt Island Games et Grand Gamers Guild tiennent à remercier : Jon Mietling, Jeremy Howard, Daniel Rocchi, Derek et Lizzy Funkhouser, Aaron Cappel, Oren Ogniewicz, Dushan Jojkic, Dana Cappel, Tal Gutstadt, Rowan Cappel, Alex Radcliffe, A.J. Porfioro, Daniel Legault, Jamie et Jeff (Foster the Meeple), Beneeta Kaur, Candice Harris, Daniel et Alison (Play the Game), Chris, Katia et Michael (The Full 42), Mishi Geek, James Hudson, Nelson DeMeester, Glenn Flaherty, et bien entendu tous nos backers sur Gamefound et Kickstarter sans qui rien n'aurait été possible.

Remerciements spéciaux aux backers qui ont remporté le concours de noms d'équipes : Marco da Silva, James McTurk, Jon van Oorschot et Moritz Kobitzsch !

Super Meeple remercie César Burini et Grégory Sevin pour leur travail de relecture.



Localisé en France par Super Meeple
www.supermeeple.com



Édité conjointement par
Burnt Island Games
et Grand Gamers Guild
burntlandgames.com
grandgamersguild.com
©2024 Tous droits réservés