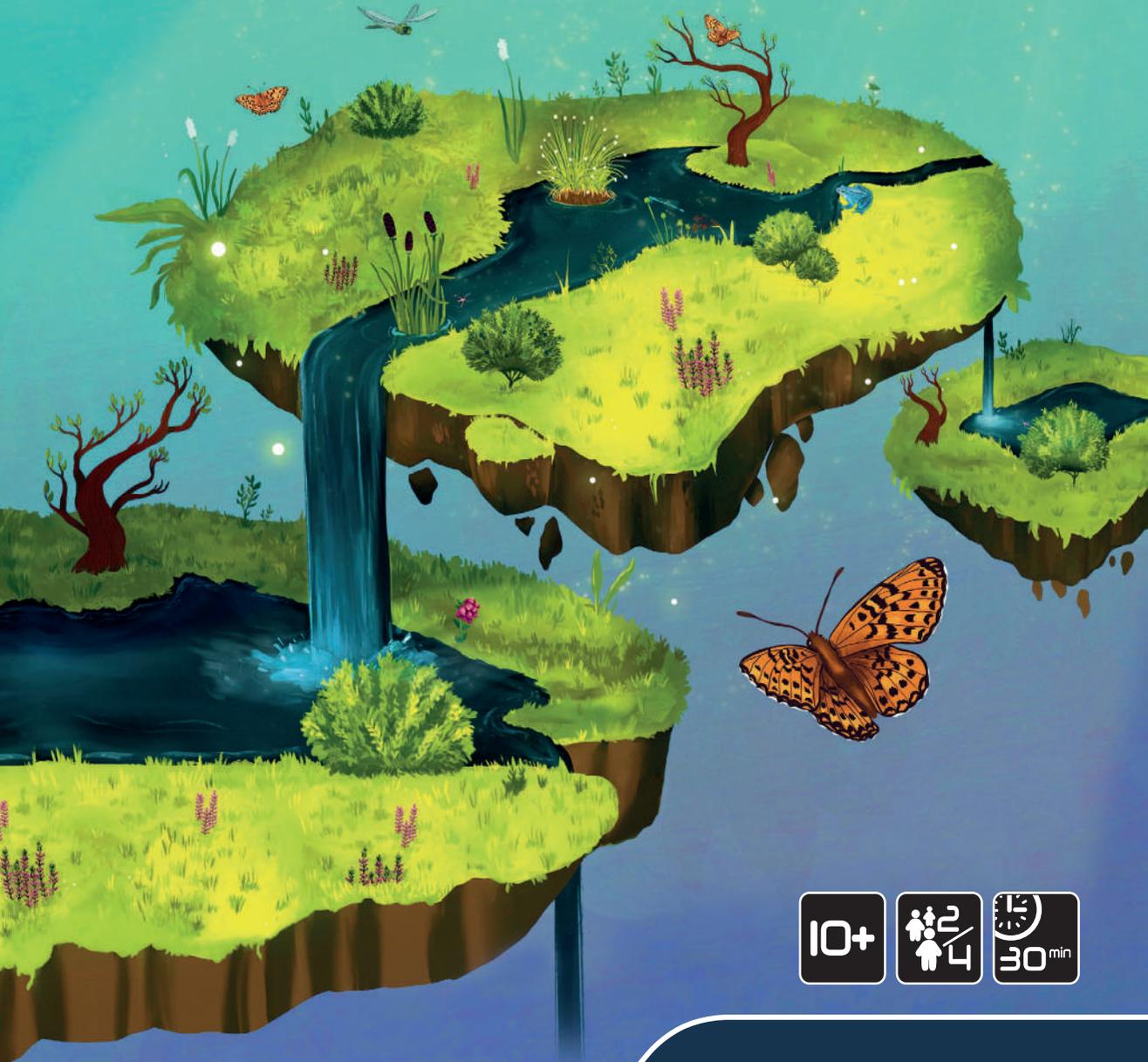


 STEFFEN BOGEN

 ANNIKA HELLER

MOORLAND



10+

 2/4

 30 min

Règle du jeu

Thème et but du jeu

La lumière du soleil naissant peine à disperser la brume matinale qui s'étend sur la tourbière. Au pied des arbres centenaires, une terre humide abrite de nombreux animaux et plantes, créant un écosystème aussi fragile que fascinant, vital pour notre environnement.



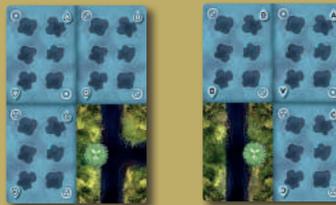
Dans ce jeu, c'est à vous de gérer cet écosystème et les créatures qui y vivent. Ouvrez des cours d'eau et répartissez-vous astucieusement vos plantes pour maintenir votre tourbière en vie. Créez un habitat biodiversifié pour accueillir plusieurs espèces animales, et faites en sorte de construire le meilleur écosystème !

Contenu

4 plateaux Joueur (1 par joueur)



16 tuiles Tourbière (4 par joueur)



recto

verso

1 bloc de Score



60 cartes Marécage



recto

verso

14 cartes Plante



recto

verso

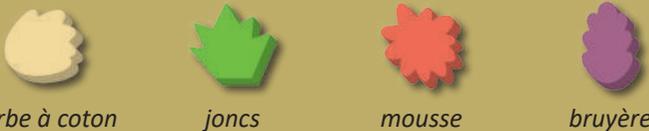
4 cartes Eau



recto

verso

88 pions Plante (22 par type)



herbe à coton

joncs

mousse

bryère

12 pions Eau



1 pion Champignon



Mise en place

1 Mélangez les **4 cartes Eau** et placez-les côte à côte au centre de la table pour former la **structure de la tourbière**. Pour votre première partie, nous vous recommandons de former une grille de 2x2 cartes, côté lettres blanches visible. D'autres configurations vous sont proposées à la fin de ce livret.

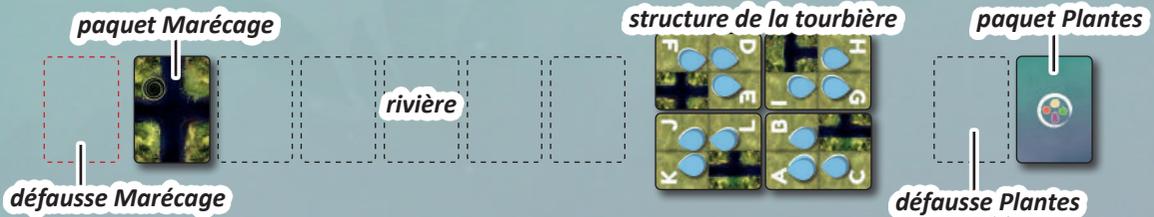


2 Placez un **pion Eau** sur chaque symbole de goutte d'eau de la structure de la tourbière.



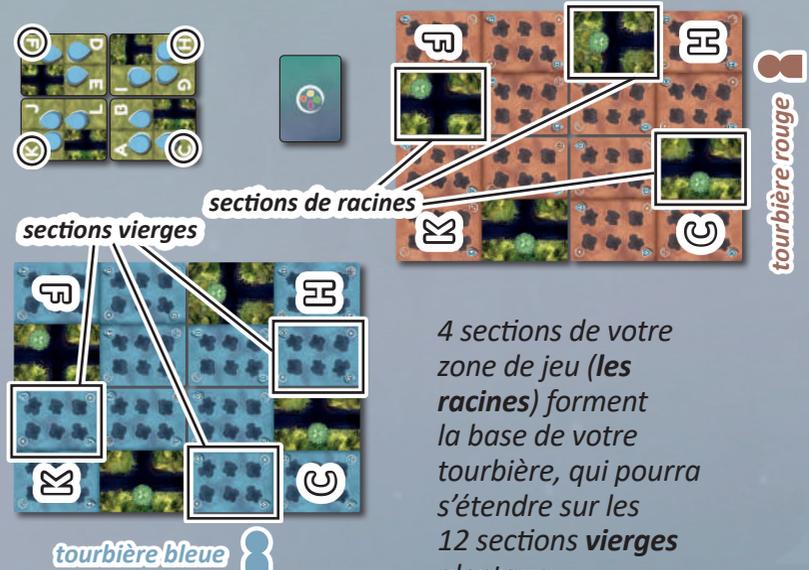
3 Prenez les **60 cartes Marécage**. À 2 ou 3 joueurs, retirez les cartes marquées du symbole  et rangez-les dans la boîte. Mélangez les cartes Marécage restantes et placez-les face cachée pour former le **paquet Marécage** à proximité de la structure de la tourbière. Laissez de la place à côté pour former une **rivière** de 3 à 5 cartes et une **défausse**.

4 Mélangez les **14 cartes Plante**. Retirez 2 cartes et rangez-les dans la boîte. Formez le **paquet Plantes** avec les 12 cartes restantes face cachée et laissez de la place à côté pour sa **défausse**.



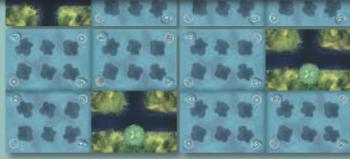
5 Formez une réserve avec les 4 types de **pions Plante** : herbe à coton (blanc), joncs (verts), mousse (rouge) et bruyère (violet).

6 Chaque joueur prend les **4 tuiles Tourbière** d'une couleur donnée et crée sa propre **tourbière** en reproduisant la structure construite à l'étape 1. Toutes les tuiles Tourbière doivent correspondre à l'agencement et à l'orientation de la structure de la tourbière (utilisez les lettres indiquées comme référence).



4 sections de votre zone de jeu (**les racines**) forment la base de votre tourbière, qui pourra s'étendre sur les 12 sections **vierges** alentour.

7 Chaque joueur prend un **plateau Joueur** et le place à côté de sa propre tourbière. Conservez de la place sous votre plateau car vous y placerez des cartes Marécage.



8 Choisissez un premier joueur. Il reçoit le **pion Champignon**.



Comment jouer

Moorland se joue en 12 tours.

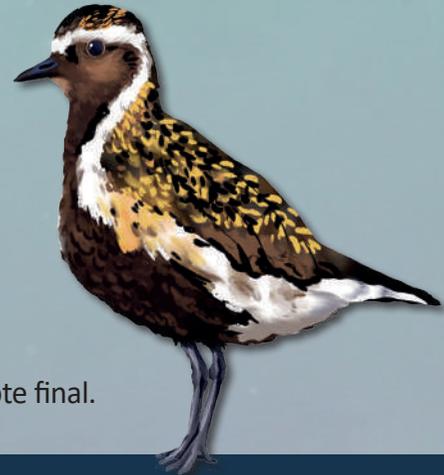
Chaque tour se divise en 3 phases :

1) Phase Révélation ▶ voir ci-dessous

2) Phase Action ▶ voir p.5

3) Phase Entretien ▶ voir p.13

À l'issue du 12^e tour, la partie est terminée. Passez au décompte final.



1) Phase Révélation

Révélez la première carte du paquet Plantes et placez-la face visible dans la défausse Plantes. C'est la **carte Plante active**. (La plupart des cartes Plante affichent deux types de plantes, et deux d'entre elles affichent les quatre types).

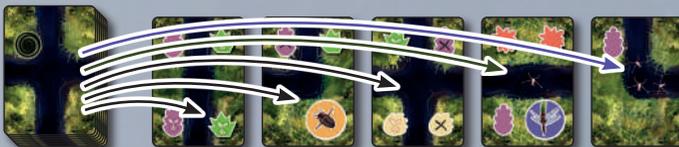


Ensuite, constituez la **rivière** en révélant des cartes Marécage depuis le paquet Marécage :

À **deux** joueurs, révéléz 3 nouvelles cartes Marécage à chaque tour.

À **trois** joueurs, révéléz 4 nouvelles cartes Marécage à chaque tour.

À **quatre** joueurs, révéléz 5 nouvelles cartes Marécage à chaque tour.



2) Phase Action

La personne avec le pion Champignon joue son tour en premier. Ensuite, procédez dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué leur tour.

À votre tour, effectuez les **trois actions** suivantes, dans cet ordre.

A) Prendre une carte Marécage de la rivière (obligatoire) ▶ voir ci-dessous

B) Placer des pions Plante dans votre tourbière (facultatif) ▶ voir p.7

C) Jouer des cartes Marécage dans votre tourbière (facultatif par défaut) ▶ voir p.8

Quand tout le monde a joué son tour, la phase Action est terminée. Passez à la phase Entretien.



A) Prendre une carte Marécage de la rivière

Choisissez **une carte Marécage** de la rivière, face visible, et placez-la **sous** votre plateau Joueur. Vous **devez** prendre une carte à chaque tour.

Astuce : il sera plus facile de planifier vos actions si vous tournez les cartes pour les poser dans le sens horizontal.

Exemple - Prendre une carte de la rivière

À son tour, **Christopher** choisit la 3^e carte de la rivière et la place sous son plateau Joueur.



Au fil du jeu, vous devrez placer les cartes Marécage choisies lors de l'action A dans des sections vierges de votre tourbière. L'action C vous explique comment procéder (voir p.8). Toutefois, vous devez d'abord identifier les éléments représentés sur ces cartes :

Éléments des cartes Marécage

1 Plantes:

Chaque carte Marécage affiche de 1 à 4 icônes de plantes. Pour poser cette carte dans une section de votre tourbière, cette section doit déjà abriter les plantes requises. Certains symboles supplémentaires indiquent ce qu'il advient de la plante une fois que vous avez posé la carte dans votre tourbière :



◀ **Fanéé** (le pion Plante est remis dans la réserve)



◀ **Enracinée** (le pion Plante reste définitivement sur cette icône)



◀ Si l'icône de plante n'affiche aucun symbole supplémentaire, le pion Plante associé va dériver dans la tourbière (voir p.9 et 10).

2 Cours d'eau :

Chaque carte Marécage affiche un cours d'eau que vous pouvez relier à un autre cours d'eau. Vous avez tout intérêt à relier le plus de cours d'eau possible. Cela vous permettra de faire dériver vos pions Plante vers les emplacements les plus intéressants (voir p.9). À la fin de la partie, votre réseau de cours d'eau le plus long rapporte également des points supplémentaires.

3 Espèces animales :

Certaines cartes Marécage affichent une icône d'espèce animale. Il existe 6 espèces en tout. Plus vous avez d'espèces animales dans votre tourbière à la fin de la partie, plus vous marquez de points. Chaque paire du même animal rapporte également des points.

Note : nous utilisons le terme « espèce » pour distinguer les différents types d'animaux et non dans son sens scientifique.

Voici la répartition des espèces dans le jeu : 8x scarabées, 4x oiseaux, 4x serpents, 4x libellules, 4x papillons et 4x grenouilles.

4 Araignées d'eau :

Les araignées d'eau apparaissent sur le cours d'eau de certaines cartes Marécage. Elles ne comptent pas comme une espèce animale. En revanche, à la fin de la partie, le joueur qui a le plus d'araignées d'eau marque des points supplémentaires.

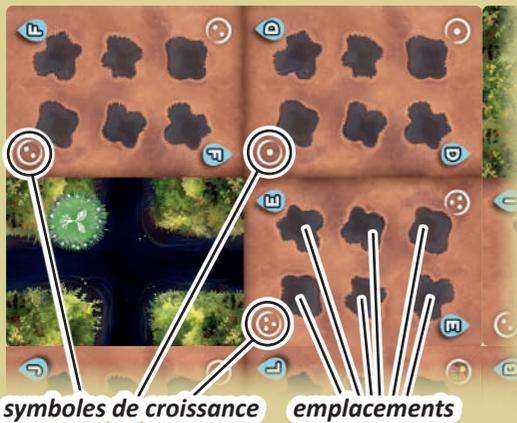


B) Placer des pions Plante dans votre tourbière

Après avoir choisi une carte Marécage, vous pouvez choisir l'une de vos sections vierges et y placer des pions Plante d'un même type en les prenant depuis la réserve. Le type et le nombre de ces pions dépend du symbole de croissance  imprimé dans les coins de la section choisie.

Pour les symboles ci-contre, choisissez **un** type de plante de la **carte Plante active** du milieu de la table. Prenez dans la réserve autant de pions qu'indiqué par le symbole (1, 2 ou 3) et placez-les sur la section concernée.

Le symbole ci-contre est un symbole de croissance spécial. Dans ce cas, vous pouvez prendre **1 pion Plante de n'importe quel type** (indépendamment de la carte Plante active) de la réserve et le placer sur la section concernée.



 Prenez 1 pion Plante de l'un des types indiqués sur la carte Plante active et placez-le dans cette section vierge.

 Prenez 2 pions Plante de l'un des types indiqués sur la carte Plante active et placez-les dans cette section vierge.

 Prenez 3 pions Plante de l'un des types indiqués sur la carte Plante active et placez-les dans cette section vierge.

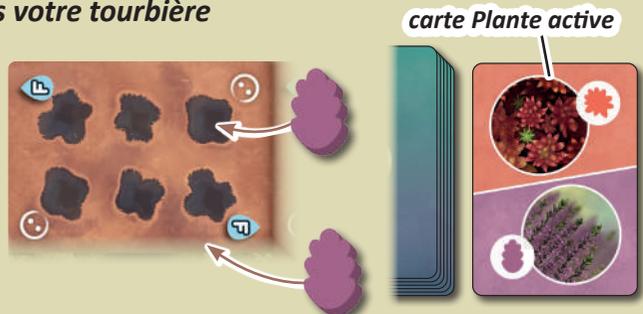
 Placez un seul pion Plante de n'importe quel type dans cette section vierge.

Notez que chaque section vierge dispose de **6 emplacements** et que chacun d'entre eux ne peut accueillir qu'un seul pion Plante. Si cette action vous conduit à dépasser le maximum de pions Plante de la section vierge choisie, placez autant de pions Plante que vous pouvez et stockez l'excédent en bas à droite de votre plateau Joueur, sur le tourbillon. Ces pions excédentaires seront **déduits** de votre score final.

Réserve de pions Plante : la réserve de pions Plante est illimitée. Si vous tombez à court de pions Plante, utilisez des équivalents.

Exemple 1 - Placer des pions Plante dans votre tourbière

Alice veut placer des pions Plante dans la section vierge  marquée d'un symbole de croissance à deux points. Elle choisit l'un des deux types de plantes de la carte Plante active (ici, la bruyère, en violet) et place donc deux pions Bruyère sur deux emplacements libres de la section .

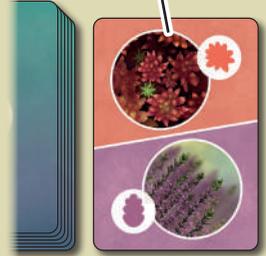


Exemple 2 - Placer des pions Plante dans votre tourbière



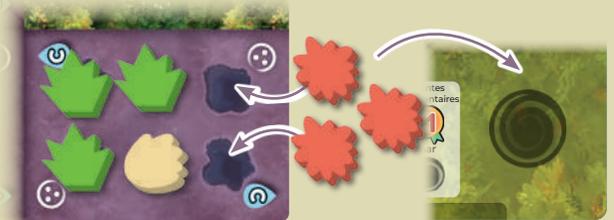
Christopher veut placer de l'herbe à coton (blanc) dans sa tourbière, mais cette plante n'apparaît pas sur la carte Plante active. Il peut tout de même placer 1 pion Herbe à coton de la réserve sur un emplacement de sa section vierge  car celle-ci est marquée d'un symbole de croissance spécial.

carte Plante active



Exemple 3 - Placer des pions Plante dans votre tourbière

Rémi veut placer de la mousse (rouge) dans la section vierge  marquée d'un symbole de croissance à trois points. Toutefois, comme il ne reste que deux emplacements disponibles, le 3^e pion Mousse doit être placé sur le tourbillon de son plateau Joueur.



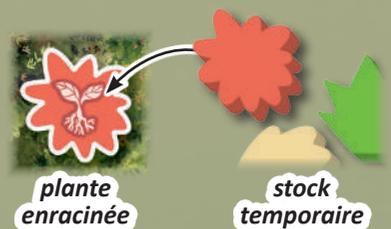
C) Placer des cartes Marécage dans votre tourbière

Cette action vous permet de prendre **une ou plusieurs cartes** stockées sous votre plateau et de les placer sur les sections vierges de votre tourbière.

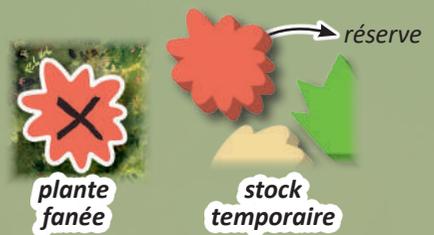
Les pions Plante indiqués sur la carte doivent être présents sur la section où vous voulez jouer cette carte (s'il y a plus de jetons qu'il n'en faut, ce n'est pas un problème). Si vous remplissez cette condition, appliquez les étapes suivantes :



1. Retirez tous les pions Plante de la section vierge où vous jouez la carte et placez-les devant vous pour former un **stock temporaire**.
2. Placez la carte Marécage sur la section vierge ciblée. Vous pouvez la tourner de 180° avant de la placer au besoin. Vous pouvez relier deux cours d'eau à cette occasion (et il est même conseillé de le faire) mais ce n'est pas une obligation.
3. Vérifiez si une ou plusieurs plantes de la carte Marécage jouée affichent le symbole « **Enracinée** ». Si oui, reprenez le(s) pion(s) Plante correspondant à ces plantes dans votre stock temporaire et placez-le(s) sur ces plantes. Ces plantes ont maintenant pris racine et restent sur la carte jusqu'à la fin de la partie.



4. Vérifiez si une ou plusieurs plantes de la carte Marécage jouée affichent le symbole « **Fanée** ». Si oui, défaussez le(s) pion(s) Plante correspondant à ces plantes depuis votre stock temporaire et remettez-les dans la réserve.



5. Enfin, placez toutes les plantes restantes de votre stock temporaire sur le **cours d'eau** de la carte que vous avez jouée. Ces plantes vont maintenant **dérivé**.

Pour faire **dérivé** un pion Plante, déplacez-le le long du cours d'eau de la carte où il se trouve de manière à l'amener vers une section vierge reliée à ce cours d'eau. Vous pouvez déplacer les pions Plante que vous voulez vers la section que vous voulez, tant qu'il reste des emplacements pour les y accueillir.

Les pions Plante peuvent aussi dériver vers des **emplacements de racines** libres. Votre tourbière en contient quatre, un par section de racines. Chaque emplacement de racines peut accueillir un pion Plante. Si vous y faites dériver un pion Plante, il y reste jusqu'à la fin de la partie.



Exemple - Dérivé

Alice place cette carte Marécage dans la section **F** de sa tourbière après avoir retiré les deux pions Bruyère qui s'y trouvaient. Elle replace les deux pions Bruyère sur le cours d'eau de la carte et doit les faire dériver le long de ce cours d'eau pour atteindre des emplacements libres en **B** ou en **D**.

Elle peut aussi choisir de faire dériver l'un des deux pions Bruyère sur l'emplacement de racines n°1.

La section I et l'emplacement de racines n°2 ne sont pas accessibles via le cours d'eau.

La section E, quant à elle, est déjà pleine et ne peut pas accueillir de plante supplémentaire.



Notes au sujet de la dérive :

- Certaines cartes Marécage ou sections de racines interrompent le cours d'eau. Un pion Plante ne peut pas traverser une section de ce type. Toutefois, lorsque vous placez une telle carte Marécage sur une section vierge, ses pions Plante qui ne sont ni enracinés ni fanés peuvent dériver dans n'importe quelle direction parmi les quatre directions disponibles.
- Si vous devez déplacer un pion Plante mais qu'il n'y a aucun emplacement disponible pour l'accueillir, vous devez le placer en bas à droite de votre plateau Joueur (symbole tourbillon).
- Les icônes de croissance des sections vierges n'affectent pas la dérive. Vous pouvez déplacer autant de pions Plante que vous voulez dans la même section à condition qu'il y ait suffisamment d'emplacements disponibles.

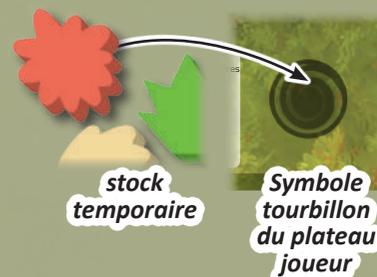
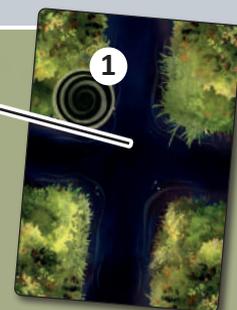


Dos des cartes Marécage

Il y a une intersection de cours d'eau au verso de chaque carte Marécage. Lorsque vous jouez une carte Marécage, vous pouvez la jouer face cachée sur n'importe quelle section vierge qui dispose d'au moins un pion Plante.

Si vous le faites, effectuez les étapes suivantes :

1. Comme d'habitude, récupérez les pions Plante de la section vierge ciblée et placez-les devant vous pour former un stock temporaire.
2. Placez la carte face cachée sur cette section.
3. Placez **un pion Plante** de votre stock temporaire en bas à droite de votre plateau Joueur (le symbole de tourbillon **1** du dos de la carte vous rappelle cet effet). Ensuite, placez les autres pions de votre stock temporaire dans le cours d'eau de la carte que vous venez de placer et faites-les dériver comme d'habitude.



Obligation de jouer des cartes Marécage

Vous n'êtes jamais obligé de jouer des cartes Marécage lors de cette action, sauf s'il y en a déjà 3 sous votre plateau Joueur.

Dans ce cas, vous devez en jouer au moins une, soit face visible, soit face cachée. Il y a de la place pour 2 cartes non jouées sous votre plateau Joueur, et ces cartes peuvent y rester d'un tour sur l'autre.

Attention cependant : lors du 12^e tour, vous devez compléter votre tourbière en jouant toutes les cartes restées sous votre plateau Joueur.

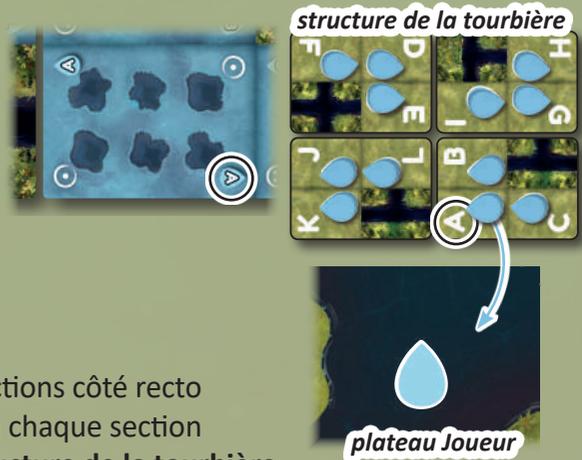


Cas particulier : si vous vous trouvez dans l'obligation de jouer une carte Marécage mais que vous n'avez plus aucun pion Plante sur vos sections vierges, jouez votre carte face cachée sur une section vierge, puis prenez un pion Plante de la réserve et placez-le sur le symbole tourbillon de votre plateau Joueur.

Recevoir des pions Eau

À la fin de votre tour, une fois que vous avez terminé de jouer vos cartes Marécage, vérifiez si vous avez recouvert une ou des sections vierges que personne n'avait recouvert jusqu'alors (rappel : la position des sections vierges est la même chez tous les joueurs, puisque vous avez tous construit votre tourbière sur le modèle de la structure définie à l'étape 1 de la mise en place).

Si c'est le cas (que vous ayez recouvert ces sections côté recto ou verso), prenez le pion Eau correspondant à chaque section concernée (avec la même lettre) depuis la **structure de la tourbière** et placez ce pion Eau en haut à droite de votre plateau Joueur sur la goutte d'eau. À la fin de la partie, chaque pion Eau vous rapportera 1 point de victoire.

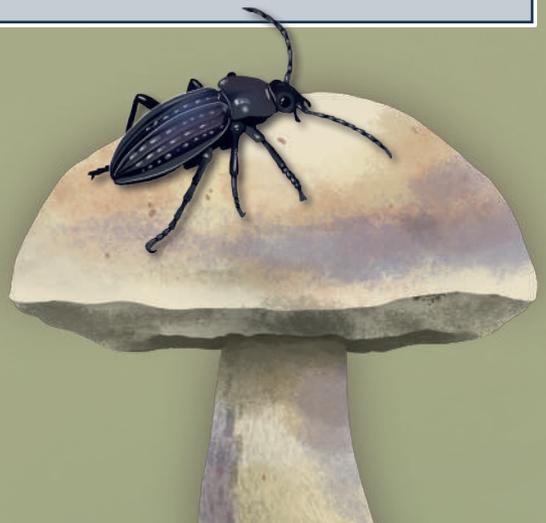


Dépenser des pions Eau

Vous pouvez dépenser des pions Eau depuis votre plateau Joueur à tout moment de votre tour pour déplacer des pions Plante dans votre tourbière.

Pour chaque pion Eau dépensé, vous pouvez prendre un pion Plante depuis n'importe quelle section vierge et le placer sur un emplacement libre de n'importe quelle autre section vierge, et ce même si aucun cours d'eau ne relie ces sections entre elles.

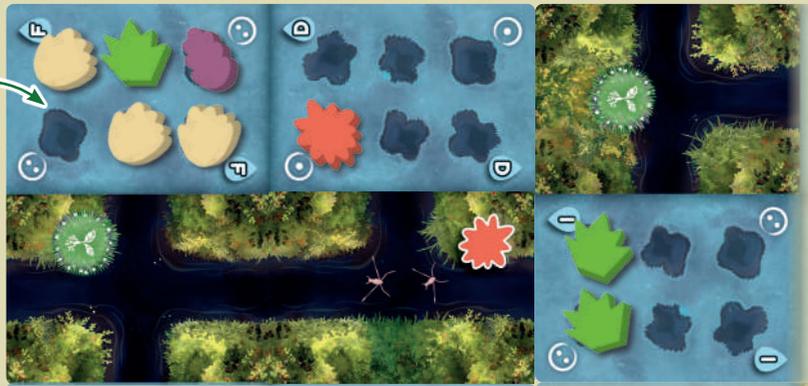
Tout pion Eau dépensé doit être rangé dans la boîte. Il n'existe aucun moyen de le récupérer.



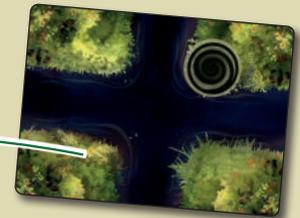
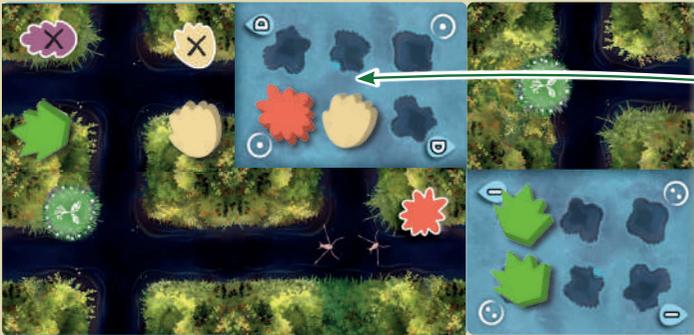
Exemple - Jouer des cartes Marécage dans la tourbière



Christopher a 2 cartes Marécage sous son plateau Joueur. Il souhaite jouer les deux lors de son tour.



D'abord, il place la carte 1 sur la section vierge F. Pour cela, il prend tous les pions Plante de cette section et les place dans son stock temporaire, devant lui. Ensuite, il place la carte. Puisqu'elle affiche deux symboles « enracinée », il prend les deux pions Plante correspondants (blanc et vert) dans son stock temporaire et les place sur ces symboles. La carte affiche aussi deux symboles « fanée », ce qui signifie que Christopher doit prendre les deux pions Plante concernés (blanc et violet) dans son stock temporaire et les remettre à la réserve. Il ne reste donc qu'un pion blanc dans le stock temporaire : Christopher le place sur le cours d'eau de la carte et le fait dériver sur la section vierge D.



Christopher choisit maintenant de jouer sa seconde carte Marécage face cachée sur la section vierge D. Il doit donc

placer l'un des deux pions Plante de cette section (rouge ou blanc) sur le tourbillon de son plateau Joueur.

Il choisit le rouge et fait dériver le blanc vers la section vierge I. Après avoir terminé ses actions, Christopher consulte la structure de la tourbière au centre de la table, et constate qu'il est le premier à avoir recouvert la section D. Il récupère donc le pion Eau correspondant à cette section depuis la carte D dans la structure de la tourbière et le place sur la goutte d'eau de son plateau Joueur.

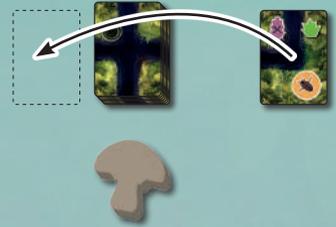


3) Phase Entretien

Quand tout le monde a terminé son tour, la phase Action se termine. Défaussez la dernière carte Marécage de la rivière.

La personne qui possède le pion Champignon le passe à la personne située à sa gauche.

Commencez une nouvelle phase Révélation pour amorcer le tour suivant.



Fin de la partie

La partie s'arrête après 12 tours (à la fin du tour durant lequel la pioche des cartes Plante s'épuise). Utilisez le bloc de score pour noter les points de victoire (PV) marqués par les joueurs dans chacune des 7 catégories.



1) Plantes enracinées

1 PV pour chaque pion Plante de votre tourbière.



2) Biodiversité

Vos points dépendent du nombre d'espèces de votre tourbière :

1 espèce : 1 PV / 2 espèces : 2 PV / 3 espèces : 3 PV /
4 espèces : 5 PV / 5 espèces : 8 PV / 6 espèces : 12 PV



3) Paires d'espèces

2 PV pour chaque paire d'animaux de la même espèce dans votre tourbière.

Exemple : avec 4 scarabées, Alice marque 4 PV.

Avec 3 libellules, Christopher marque 2 PV.



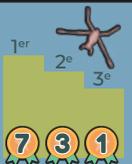
4) Araignées d'eau

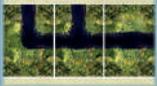
Vous marquez des PV en fonction du nombre d'araignées d'eau que vous comptabilisez par rapport à vos adversaires :

1^{re} place: 7 PV / 2^e place: 3 PV / 3^e place: 1 PV

- À 2 joueurs, la 3^e place n'est pas attribuée.
- Vous devez avoir au moins 1 araignée d'eau pour marquer des PV.
- En cas d'égalité, faites la somme des points attribués aux places correspondantes et divisez-la par le nombre de joueurs concernés (en arrondissant à l'inférieur au besoin).

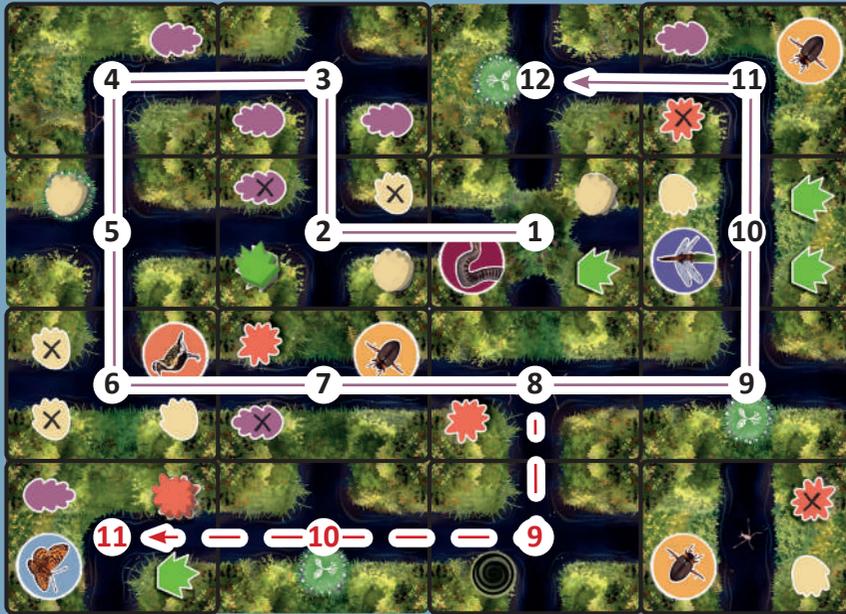
Exemple : Alice et Christopher ont 6 araignées d'eau chacun. Rémi en a 4. Alice et Christopher font donc la somme des points de la 1^{re} et 2^e place (7+3=10) et la divisent par 2, soit 5 PV chacun. Rémi marque 1 PV pour la 3^e place.





5) Cours d'eau le plus long

1 PV pour chaque section faisant partie du cours d'eau le plus long (chaîne continue) de votre tourbière. Vous ne pouvez pas compter une même section deux fois.



Exemple : le cours d'eau le plus long de la tourbière d'Alice relie 12 sections : elle marque donc 12 PV. Notez qu'au point 8, il faut choisir une branche du cours d'eau : l'option en noir relie une section de plus que l'option en rouge.



6) Pions Eau

1 PV pour chaque pion sur la goutte d'eau de votre plateau Joueur.



7) Plantes excédentaires

-1 PV pour chaque pion Plante sur le tourbillon de votre plateau Joueur.



Faites la somme des points de chaque catégorie pour tous les joueurs.
La personne qui obtient le total le plus élevé gagne la partie.
En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Sans tourbières, pas d'avenir : pourquoi devons-nous les préserver à tout prix ?

Moorland vous propose de découvrir par le jeu la richesse d'un habitat encore trop sous-estimé. Si tout le monde a déjà entendu parler des menaces qui pèsent sur les forêts tropicales et les barrières de corail – et il est vrai qu'elles méritent tout autant notre attention – peu de gens savent que les tourbières sont des zones naturelles incroyablement importantes pour la planète, surtout dans la lutte contre le changement climatique.

La destruction des tourbières naturelles relâche d'importantes quantités de gaz à effet de serre dans l'atmosphère, lesquels alimentent le réchauffement climatique. Les tourbières couvrent près de 3% de la surface terrestre mondiale, mais abritent près d'un tiers du carbone stocké dans le sol – leur destruction génère 3% des émissions de CO₂ au niveau mondial. Dans le monde entier, plus de 12 000 espèces d'animaux et de plantes vivent dans les tourbières, dont la plupart sont endémiques (elles n'apparaissent que dans cet écosystème). Ces espèces sont souvent adaptées aux conditions de vie propres à la tourbière. La destruction de telles zones via l'assèchement, le défrichage et l'utilisation agricole menace leur survie. Mais que pouvons-nous faire pour protéger le climat et préserver des créatures telles que le pudu d'Amérique centrale et d'Amérique du Sud, ou la grenouille des champs d'Europe et d'Asie ?



Au Japon, le marais d'Oze abrite des espèces rares et accueille de nombreuses excursions.

Photo © micata co / Pixabay



Grenouille des champs. À la saison des amours, les mâles arborent une coloration bleue typique.

Photo © Volmer/Naturschutzring Dümmer

Attirer l'attention sur l'importance des tourbières est une première étape. C'est aussi l'objectif de *Moorland* : à travers le jeu, vous pouvez assurer l'acheminement d'eau dans les tourbières et la survie de l'écosystème. En vérité, ce procédé appelé réhumidification est une stratégie qui a fait ses preuves pour préserver les tourbières tout en permettant leur exploitation. Par exemple, dans le cadre de la paludiculture, il est possible de faire paître les buffles domestiques dans les tourbières et d'y récolter des roseaux pour les utiliser comme matière première pour créer des emballages ou des substrats pour l'horticulture.

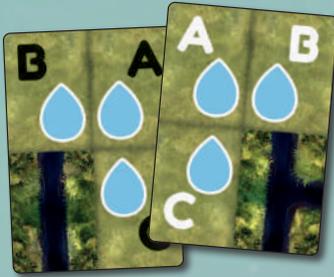
Moorland, Deep Print Games et le Global Nature Fund contribuent à ces efforts, et vous également : en achetant ce jeu, vous soutenez des projets de protection de l'environnement. En partenariat avec le réseau international Living Lakes, le GNF soutient la préservation et la réhumidification des tourbières dans le monde entier. L'organisation travaille aussi sur la certification de substituts de la tourbe comme le paillis d'écorce, le compost et les fibres de noix de coco. Leur utilisation permettrait de faciliter la conservation des tourbières et des créatures uniques qui y vivent.

Plus d'infos sur les projets
du Global Nature Fund :



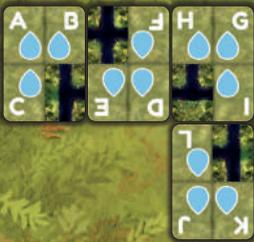
Variantes de mise en place

Après quelques parties, vous voudrez peut-être affronter de nouveaux défis. Vous pouvez modifier la première étape de la mise en place pour jouer avec une autre structure.



Le côté avec les lettres blanches des cartes Eau est le côté facile. Le côté avec les lettres noires est le côté difficile. Vous pouvez combiner les deux comme vous le souhaitez.

Vous pouvez également créer une structure libre plutôt que de vous en tenir à la grille de 2x2 cartes. Toutefois, toutes les cartes doivent être orientées dans le même sens, et au moins une section de chaque carte doit être complètement adjacente à au moins une section de la carte voisine. Voici quelques suggestions :



Nous remercions tous nos testeurs, particulièrement Jutta, Konrad, Laurenz, Michael, les participants aux soirées jeux de la Mainaustraße et le groupe de joueurs du colloque d'histoire de l'art. Remerciements spéciaux à Barbara Mayer pour ses conseils thématiques !



Auteur : Steffen Bogen
Illustrations : Annika Heller
Développement : Peter Eggert, Moritz Thiele
Rédaction : Moritz Thiele, Viktor Kobilke, VEB
Spielekombinat Katja Volk
Traduction française : Antoine Prono (Transludis)
© 2023 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159
Berlin, Allemagne.
Tous droits réservés.

www.deep-print-games.com



ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 07-2023



Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com