

# Le Sceptre de Zavandor



# Das Zepter von Zavandor

Contenu du jeu .....	3
But du jeu .....	3
Préparation du jeu .....	3
Séquence de jeu .....	4
Phase 1 : Définition de la séquence de jeu et remplissage des artefacts .....	4
Phase 2 : Obtenir de l'énergie magique .....	4
Phase 3 : Actions des joueurs.....	5
Phase 3a : Enchantement et Désenchantement de gemmes .....	6
Phase 3b : Augmenter la connaissance .....	6
Phase 3c : Enchère pour les artefacts et les sentinelles.....	7
Phase 4 : Décompte des points de victoire et vérification des critères de victoire .....	8
Artefacts .....	9
Sentinelles.....	12
Domaines de connaissance.....	14
Connaissance des gemmes .....	14
Connaissance des flux d'énergie.....	14
Connaissance du feu .....	14
Connaissance des 9 Sages .....	14
Connaissance des artefacts .....	15
Connaissance de l'accumulation .....	15
Remerciements.....	16

# Das Zepter von Zavandor

## Contenu du jeu

1 plateau, 6 plateaux pour les joueurs, 56 pièces poussière magique (valeur 2), 24 pièces poussière magique (valeur 5), 20 pièces poussière magique (10), 28 opales, 28 saphirs, 24 émeraudes, 24 diamants, 20 rubis, 8 cartes de chaque type d'énergie concentrée, 12 lots de 3 cartes artéfacts, 126 cartes énergie, 9 cartes sentinelle, 6 marqueurs de position, 8 pièces de bois de chacune des 6 couleurs.

## But du jeu

Les joueurs représentent de jeunes étudiants en magie rivalisant pour le sceptre de Zavandor qui offre le titre d'archimage. Pour y parvenir, ils doivent accumuler suffisamment de pouvoir magique et de connaissance.

## Préparation du jeu

Les 6 plateaux pour les joueurs sont mélangés face cachée et chacun en prend un au hasard et le révèle devant lui.



Chaque joueur reçoit 3 gemmes (2 opales et 1 saphir) et les place dans la zone pour les gemmes actives (spirale magique) sur son carton de jeu. De plus, chaque joueur reçoit une quantité de départ de poussière magique décrite sur son plateau de jeu.

Des 8 pièces de bois de sa couleur, chaque joueur en place une sur le plateau de jeu principale pour marquer ses points de victoire, en place une autre au premier niveau de son domaine de connaissance, et les 6 autres sur son plateau de jeu : 5 sur les positions de marqueur de la connaissance et 1 sur la zone de nombre limite de carte en main : pour l'elfe et la sorcière sur le chiffre 4, pour le druide et la fée sur le chiffre 5, et pour le magicien et le kobold sur le chiffre 6.

# Das Zepter von Zavandor

A 2 joueurs, seul 1 artéfact de chaque type est utilisé, à 3 ou 4 joueurs 2 de chaque sorte, et à 5 ou 6 joueurs les 3 de chaque sorte sont utilisés. Les cartes artéfact sont triées en suivant les lettres au dos, chaque pile est mélangée séparément et les 4 piles sont placées au dessus de chacune des autres séquences A-B-C-D de façon à ce que l'artéfact A soit au dessus. Enfin, tirer autant de cartes artéfact qu'il n'y a de joueurs, et placer ces cartes révélées à coté du plateau de jeu principal.

Les cartes énergie sont triées par type, mélangées séparément et placées à coté du plateau de jeu principal. Les cartes poussière magique, énergie concentrée, et les 9 cartes sentinelle sont aussi mises à disposition.

## Séquence de jeu

Ce jeu se déroule en tours, et chacun des tours est composé de 4 phases.

### *Phase 1 : Définition de la séquence de jeu et remplissage des artéfacts*

Au début de chaque tour, l'ordre de jeu est déterminé. Le joueur qui a le plus de points de victoire reçoit la carte position 1 et la place en face de lui. Le joueur qui le second à le plus de points de victoire reçoit la carte position 2 et ainsi de suite.



Si deux ou plus joueurs ont le même nombre de points de victoire, le joueur qui à le plus de points en gemmes prend la première position. Si c'est toujours égalité, le choix est fait aléatoirement. C'est le cas au début du jeu, car tous les joueurs commencent avec 3 points de victoire issus de leurs 3 gemmes.

Cet ordre de jeu obtenu s'applique à toutes les autres phases de ce tour.

Si le nombre d'artéfacts disponible est inférieur au nombre de joueurs, tirer une nouvelle carte artéfact de la pile jusqu'à ce qu'il y en ait autant que de joueurs.

### *Phase 2 : Obtenir de l'énergie magique*

En suivant la séquence, chaque joueur gagne l'énergie magique produite par ses gemmes. Cette énergie est représentée par les cartes énergie dans la main du joueur et les pièces de poussière magique visibles sur le plateau de jeu individuel du joueur.

Les opales actives produisent de la poussière magique : si un joueur a une opale active il reçoit 2 unités de poussière magique, pour deux opales actives il reçoit 5 unités de poussière magique, pour trois opales actives il reçoit 10 unités de poussière magique.

# Das Zepter von Zavandor

Si un joueur a 4 opales actives, il reçoit  $10 + 2$  unités de poussière magique, pour 5 opales actives  $10 + 5$  et ainsi de suite

Opale(s) Active(s)	unités de poussière magique
1	2
2	5
3	10
4	$10 + 2$
5	$10 + 5$

Pour chaque saphir actif, le joueur reçoit une carte énergie bleue, pour émeraude active une carte énergie verte, pour chaque diamant actif une carte énergie blanche et pour chaque rubis actif une carte énergie rouge.

Si un joueur recevait 4 cartes énergie d'une même couleur, il reçoit à la place une carte d'énergie concentrée de couleur identique, et en plus, deux unités de poussière magique.

Donc, au premier tour chaque joueur reçoit 5 unités de poussière magique pour ces 2 opales et une carte énergie bleue pour son saphir.

## **Phase 3 : Actions des joueurs** (en respectant l'ordre du tour)

La phase 3 doit être jouée en respectant l'ordre de jeu. D'abord le joueur N°1 fait toutes ses actions, ensuite, le joueur N°2, et ainsi de suite. Ceci signifie que les actions ne peuvent être effectuées que par le joueur actif. A l'exception de l'enchère sur les artefacts qui est bien sûr possible pour tous les joueurs durant chaque mise aux enchères, et le joueur qui l'emporte paie immédiatement le prix, ajoutant les gemmes de désenchantement si nécessaire.

Avec l'énergie magique collectée, les joueurs peuvent enchainer plus de gemmes, augmenter leur connaissance, ou miser sur des artefacts.

Il n'y a pas de limite sur le nombre de ces actions que chaque joueur peut effectuer (excepter augmenter ses connaissances, voir plus bas), cela peut-être fait dans n'importe quel ordre, ou pas du tout.

Si un joueur doit payer plus pour une action parce qu'il n'aurait pas le nombre exact de cartes énergie pour payer le prix juste, il reçoit la monnaie en unité de poussière magique, si c'est possible.

# Das Zepter von Zavandor

## *Phase 3a : Enchantement et Désenchantement de gemmes*

Pour utiliser une gemme comme source de magie, vous devez d'abord dépenser une certaine quantité d'énergie.

Au début du jeu, chaque joueur est capable d'enchanter les opales et les saphirs. Quand il acquiert certains artefacts (Grimoire, élixir) il obtient la capacité d'enchanter les émeraudes et les diamants. Si un joueur a appris la connaissance du feu jusqu'au niveau 4, il est aussi capable d'enchanter les rubis (avec un maximum de 5 rubis).

Les coûts d'énergie pour l'enchantement des gemmes sont décrits sur le plateau de jeu individuel ; plus le niveau de connaissance des gemmes est haut au plus on réduit la quantité d'énergie nécessaire à l'enchantement des gemmes.

Les gemmes enchantées sont prises de la réserve commune et sont mises sur le plateau individuel.

Si elles sont placées sur la spirale magique, elles sont actives et produisent de l'énergie magique.

Au début du jeu, chaque joueur ne peut avoir que jusqu'à cinq gemmes actives.

Les artefacts et l'accumulation de connaissance, peuvent augmenter ce nombre en cours de jeu.

Le joueur actif peut gratuitement activer et désactiver ces gemmes en les déplaçant du pentagone à la spirale magique et vice versa.

Un joueur peut aussi désenchanter des gemmes (en le remettant dans la réserve commune). Il recevra alors la moitié de la quantité d'énergie qu'il aurait dépensée pour les enchanter à ce moment. Cette énergie peut être utilisée pour payer d'autres activités, ou reçue sous forme de poussière magique.

## *Phase 3b : Augmenter la connaissance*

Chaque tour, un joueur peut dépenser de l'énergie magique pour augmenter sa connaissance d'un niveau dans un domaine de connaissance. Pour faire cela, il paie l'énergie nécessaire et déplace son pion de bois un cran plus haut dans ce domaine.

Si il n'a pas encore de pion dans ce domaine et veut apprendre le niveau 1, il doit d'abord prendre une pièce de son plateau individuel et la payer (en plus du coût pour déplacer vers le niveau 1).

Si un joueur atteint le 4<sup>e</sup> niveau dans un domaine de connaissance, il gagne 2 points de victoire. Certains domaines de connaissances augmentent ou diminuent le nombre de cartes en main. Déplacer le pion correspondant sur la ligne du plateau individuel en fonction de cela.

Un joueur est aussi autorisé à payer pour un nouveau pion de connaissance sans le placer directement dans un domaine de connaissance. Le pion est alors placé dans le pentagone. Plus tard, le pion peut être utilisé pour être mis dans son domaine de connaissance. Cependant, un joueur ne peut placer qu'un seul pion dans chaque domaine de connaissance.

# Das Zepter von Zavandor

## Phase 3c : Enchère pour les artefacts et les sentinelles

Au début de chaque tour, il y a autant de cartes artefact que de joueurs. En plus, toutes les sentinelles qui n'ont pas encore été mises aux enchères sont toujours disponibles. Le joueur dont c'est le tour peut démarrer une enchère de n'importe quelles cartes artefact ou sentinelle disponible. Les offres sont faites dans la séquence du joueur en cours, en commençant par lui-même. Un joueur qui a passé ne peut faire d'autres offres dans cette même enchère.

L'offre de départ doit être au minimum l'offre imprimée sur la carte. (Remises et coûts supplémentaires ne sont pas pris en considération lors de l'offre, il ne faut en tenir compte seulement quand une enchère est réussie et que le joueur doit payer l'énergie). Le joueur suivant augmente la mise ou passe, et ainsi de suite. Pour visualiser quel joueur participe toujours à l'enchère, les joueurs qui passent retournent leur carte de numéro de joueur.

Le vainqueur d'une enchère paie directement l'énergie magique et peut utiliser directement l'effet de l'artefact, y compris les possibilités de remises. Le joueur dont c'est le tour peut ouvrir une nouvelle enchère. Si personne d'autre ne mise, ce joueur doit payer l'artefact ou la sentinelle lui-même.

Si un joueur a fait une offre supérieure à ce qu'il peut payer (en ce inclus le désenchantement de toutes ses gemmes), le conseil des 9 Sages le bat et le joueur est éliminé du jeu immédiatement. L'enchère est annulée.

Un joueur est autorisé d'acquérir plus d'un artefact ou sentinelle à chaque tour. Il est aussi autorisé à posséder plus d'un type d'artefact (à l'exception de la Ceinture Magique et de la Baguette Magique).

Si l'acquisition d'un artefact a un impact direct sur le jeu (par exemple : Manteau de camouflage : destruction des gemmes d'un adversaire), ces effets s'appliquent avant que ne commence le prochain tour d'enchère.

Dès que le joueur qui a le plus de points de victoire a au moins 10 points de victoire, le joueur qui joue en première position (carte N°1) doit payer 10 unités d'énergie en plus quand il veut acquérir un artefact. Le joueur en deuxième position doit payer 5 unités d'énergie en plus s'il a aussi au moins de 10 points de victoire. D'autre part, le joueur en 5<sup>e</sup> position paye 5 unités d'énergie en moins dès que le premier joueur a au moins 10 points de victoire. Le joueur qui joue en sixième position paye 10 unités d'énergie de moins. Pour les sentinelles, ces coûts additionnels ou ces réductions sont doublés (respectivement 20 et 10).

Dès que l'ordre des joueurs changera (par exemple à la phase 1), les joueurs affectés par cette règle changent en conséquence.

# Das Scepter von Zavandor

## Phase 4 : Décompte des points de victoire et vérification des critères de victoire

L'énergie magique est passagère. C'est représenté par la limite de cartes en main : tous les joueurs ne doivent garder qu'un certain nombre de carte en main après la phase 3. Au début du jeu, les joueurs ont une limite de carte de 4,5 ou 6 cartes puisque le domaine de connaissance peut augmenter ou diminuer cette limite de 1.

Si un joueur se retrouve avec plus d'énergie magique qu'il ne peut en posséder à ce moment, il doit défausser l'excédent sans compensation en les remettant dans la réserve commune.

- Toute carte d'énergie standard (saphir, émeraude, diamant, ou rubis) compte comme une carte en ce qui concerne à la limite de carte en main.
- Toute note de 2 unités de poussière magique compte pour une carte en ce qui concerne à la limite de carte en main.
- Toute note de 5 unités de poussière magique compte pour deux cartes en ce qui concerne à la limite de carte en main.
- Toute note de 10 unités de poussière magique compte pour trois cartes en ce qui concerne à la limite de carte en main.
- Toute carte d'énergie concentrée compte pour trois cartes en ce qui concerne à la limite de carte en main.

Vous êtes autorisés à échanger les notes de poussière magique en plus grande valeur à n'importe quel moment pour pouvoir réduire votre nombre de carte, par exemple échanger 2 notes de 5 contre une de 10.

Dans cette phase, tous les joueurs doivent vérifier leurs points de victoire :

- Chaque opale ou saphir actif compte pour 1 points de victoire
- Chaque émeraude ou diamant actif compte pour 2 points de victoire
- Chaque rubis actif compte pour 3 points de victoire
- Chaque dernier niveau atteint dans un domaine de connaissance compte pour 2 points de victoire
- Chaque artéfact compte pour le nombre de points de victoire indiqués sur la carte
- Chaque sentinelle compte pour 5 points de victoire et procure un bonus de points tel que décrit sur la carte

Dans cette phase, si 5 sentinelles ou plus peuvent ont été acquises par les joueurs, le jeu prend fin. Le joueur qui a le plus de points de victoire est le vainqueur. Si 2 joueurs ou plus ont le même nombre de points de victoire, ils sont tout les 2 vainqueurs et doivent jouer une autre partie pour déterminer qui est le vrai porteur du Sceptre de Zavandor.

# Das Zepter von Zavandor

## Artéfacts



### Grimoire (A) (Zauberbuch)

Si un joueur a le Grimoire, il est capable d'enchanter les émeraudes.

Chaque Grimoire offre une remise de 15 unités d'énergie pour l'achat du Manteau de Camouflage.

Mise minimum : 20, Point de victoire : 1



### Pierre runique (A) (Runenstein)

Dès qu'un joueur obtient la pierre runique, il peut avancer son pion dans un domaine de connaissance d'un niveau (sans autre coût et en plus de toute avance normale).

Chaque pierre runique offre une remise de 10 unités d'énergie pour l'achat du Calice de Feu.

Mise minimum : 20, Point de victoire : 1



### Boule de cristal (A) (Kristallkugel)

Chaque boule de cristal augmente la limite de carte en main d'un joueur de 3.

Chaque boule de cristal offre une remise de 5 unités d'énergie sur l'achat d'Elixir.

Offre minimum : 20, Point de victoire : 1



### Ceinture Magique (B) (Zaubergürtel)

La Ceinture Magique permet au joueur d'avoir 2 gemmes actives de plus. Ces gemmes sont placées dans la ceinture. Un joueur ne peut avoir qu'une seule Ceinture Magique.

Offre minimum : 30, Points de victoire : 2

# Das Zepter von Zavandor



## Miroir Magique (B) (Spiegel)

Dès qu'un joueur obtient un Miroir Magique, il peut placer un de ses pions de connaissance inutilisé (normalement le plus cher) dans le pentagone.

De plus, tous les autres joueurs doivent remettre une de leur gemme active dans la réserve commune sans compensation.

Offre minimum : 40, Points de victoire : 2



## Cristal de Protection (B) (Schutzkristall)

Le Cristal de Protection fonctionne comme une émeraude active de plus, offrant au joueur une carte énergie verte à la phase 2. Cela peut permettre au joueur d'avoir une carte énergie concentrée.

Offre minimum : 40, Points de victoire : 2



## Elixir (B)

Si un joueur à un Elixir, il est capable d'enchanter des diamants.

Dès qu'un joueur obtient un Elixir, il reçoit 1 diamant enchanté gratuit.

Pour chaque Boule de Cristal qu'il possède, le joueur doit payer 5 unités d'énergie de moins pour obtenir l'Elixir.

Offre minimum : 60, Point de victoire : 2



## Masque de Charisme (C) (Charismatikmaske)

Dès qu'un joueur obtient le Masque de Charisme, il peut avancer un de ses pions dans un domaine de connaissance d'un niveau (sans autre coût et en plus de toute avance normale).

Chaque Masque de Charisme offre une remise de 20 unités d'énergie pour l'achat du Sentinelle.

Offre minimum : 50, Point de victoire : 3

# Das Zepter von Zavandor



## Baguette Magique (C) (Zauberstab)

Une Baguette Magique permet au joueur d'avoir 2 gemmes actives de plus. Ces gemmes sont placées dans la Baguette Magique. Un joueur ne peut avoir qu'une Baguette Magique. Une Baguette Magique augmente le nombre de carte en main de 3.

Mise minimum : 60, Point de victoire : 3



## Calice de Feu (C) (Feuerkeich)

Le Calice de Feu fonctionne comme un rubis actif de plus, offrant au joueur une carte énergie rouge à la phase 2. Cela peut permettre au joueur d'avoir une carte énergie concentrée. Pour chaque Pierre Runique qu'il possède, le joueur doit payer 10 unités d'énergie de moins pour obtenir un Elixir.

Offre minimum : 80, Point de victoire : 4



## Manteau de Camouflage (D) (Tarnmantel)

Dès qu'un joueur obtient le Manteau de Camouflage, il peut placer un de ses pions de connaissance inutilisé (normalement le plus cher) dans le pentagone. De plus, tous les autres joueurs doivent remettre une de leur gemme active dans la réserve commune sans compensation. Pour chaque Grimoire qu'il possède, le joueur doit payer 15 unités d'énergie de moins quand il veut obtenir le Manteau de Camouflage.

Offre minimum : 80, Points de victoire : 4



## Talisman (D)

Dès qu'un joueur obtient le Talisman, il peut avancer un de ses pions dans un domaine de connaissance de 2 niveaux (sans autre coût et en plus de toute avance normale), ou, 2 pions d'un niveau.

Offre minimum : 100, Points de victoire : 8

# Das Zepter von Zavandor

## Sentinelles

Les sentinelles sont les gardiens du Sceptre. Seulement après que la majorité des sentinelles ont été supprimées (vendues aux enchères), le sceptre peut être pris. Les sentinelles n'ont pas d'impact sur le jeu mais offre des bonus en points de victoire à certaines conditions :



### Phénix (Phoenix)

2 points de victoire pour chaque type de gemmes actives ; par conséquent, un maximum de 10 points de victoire bonus.



### Hibou (Eule)

2 points de victoire pour chaque domaine de connaissance maîtrisée au maximum, par conséquent, un maximum de 12 points de victoire bonus.



### Renard (Fuchs)

2 points de victoire pour chaque saphir actif avec un maximum de 12 points de victoire bonus.



### Crapaud (Kröte)

2 points de victoire pour chaque Pierre Runique, Cristal de Protection, Grimoire et Elixir.

# Das Zepter von Zavandor



## Licorne (Einhorn)

1 point de victoire pour chaque diamant actif, par conséquent, 11 points de victoire bonus.

## Chat (Kater)

2 points de victoire pour chaque opale active avec un maximum de 12 points de victoire bonus.

## Scarabée (Skarabäus)

1 point de victoire pour chaque émeraude active, par conséquent, 11 points de victoire bonus.

## Corbeau (Rabe)

2 points de victoire pour chaque Boule de Cristal, Masque de Charisme, Ceinture Magique et Baguette Magique.

## Salamandre (Salamander)

2 points de victoire pour chaque rubis actif avec un maximum de 10 points de victoire bonus.

Offre minimum pour chacun des sentinelles : 120. Points de victoire : 5 + bonus de la sentinelle.

# Das Zepter von Zavandor

## Domaines de connaissance

La connaissance magique est divisée en 6 domaines (représentés par des grimoires) et difficile à apprendre. Chaque étudiant commence avec quelques connaissances sommaires dans une des domaines. Chaque domaine de connaissance a 4 niveaux.



### *Connaissance des gemmes*

Cette connaissance rend plus facile l'enchantement des gemmes. L'énergie nécessaire pour enchanter est réduite de 10% par niveau (voir tableau sur le plateau individuel du joueur). Ceci s'applique également au désenchantement. Dès qu'un joueur acquiert ne fusse qu'un niveau, sa limite de carte en main est réduite d'1. La sorcière commence au niveau 1 dans ce domaine.

### *Connaissance des flux d'énergie*

Cette connaissance offre à l'étudiant de la poussière magique en plus à chaque tour. Au 2<sup>ème</sup> niveau dans ce domaine il reçoit 2 unités de poussière magique en plus, au 3<sup>ème</sup> niveau 5 unités et au 4<sup>ème</sup> niveau 10 unités. Dès qu'un joueur acquiert ne fusse qu'un niveau, sa limite de carte en main est réduite d'1. L'elfe commence au niveau 1 dans ce domaine.

### *Connaissance du feu*

Cette connaissance rend possible l'enchantement de rubis dès qu'un étudiant atteint le 4<sup>ème</sup> niveau. Les niveaux inférieurs ne rapportent rien. Le druide commence au niveau 1 dans ce domaine.

### *Connaissance des 9 Sages*

Cette connaissance fournit au joueur de l'énergie supplémentaire dès qu'un nouveau niveau est atteint dans ce domaine (mais une seule fois par niveau). Pour le niveau 1 le joueur reçoit 2 cartes saphir, pour le niveau 2 deux cartes émeraude, pour le niveau 3 2 cartes diamant, et pour le niveau 4 2 cartes rubis. Cependant, cette énergie ne peut pas être utilisée dans le même tour ; donc les cartes sont placées en dessous du carton de position dans le tour jusqu'au début du tour suivant. Ces cartes ne comptent pas dans la limite de cartes en main. La fée commence au niveau 1 dans ce domaine. Elle reçoit donc 2 cartes saphir au début du jeu, même si ce n'est pas clairement dit sur son plateau de jeu.

# Das Zepter von Zavandor

## Connaissance des artéfacts

Cette connaissance rend l'acquisition des artéfacts et des sentinelles, moins cher. Aux niveaux 2 et 3, le joueur a une réduction de 5 unités d'énergie sur les artéfacts et de 10 unités d'énergie sur les sentinelles. Au niveau 4 la réduction est de 10 sur les artéfacts et de 20 sur les sentinelles. Dès qu'un joueur acquiert ne fusse qu'un niveau, sa limite de carte en main est augmentée d'1. Le magicien commence au niveau 1 dans ce domaine.

## Connaissance de l'accumulation

Cette connaissance permet à l'étudiant d'utiliser plus de 5 gemmes actives. Si il est au niveau 2 ou 3, le joueur peut activer une gemme de plus, au niveau 4 il peut activer 2 gemmes de plus. Dès qu'un joueur acquiert ne fusse qu'un niveau, sa limite de carte en main est augmentée d'1. Le kobold commence au niveau 1 dans ce domaine.

Résumé des personnages et des domaines de connaissance

Personnage	Domaine de connaissance de base	# cartes	Coût du niveau pour ce domaine	Effet
Sorcière	Connaissance des gemmes	-1	2-4-8-16	Gemmes moins chères
Elfe	Connaissance des flux d'énergie	-1	3-6-12-24	Poussière magique supplémentaire chaque tour
Druide	Connaissance du feu	+/- 0	5-10-15-20	Rubis possibles
Fée	Connaissance des Sages	+/- 0	3-6-12-24	Energie supplémentaire en acquièrent un nouveau niveau
Magicien	Connaissance des artéfacts	+1	2-4-8-16	Artéfacts et Sentinelles moins chers
Kobold	Connaissance de l'accumulation	+1	2-4-8-16	Plus de gemmes actives possible

Un glossaire complet, les règles expertes, FAQ, un forum de discussion et bien plus encore peuvent être trouvés à l'adresse [www.zavandor.de](http://www.zavandor.de)

# Das Zepter von Zavandor

## Remerciements

Design du jeu : Jens Drögemüller

Illustrations et graphismes : Andrea Boekhoff

Editeur : Hanno Gírke

Histoire et traduction anglaise : Kay-Viktor Stegemann

Traduction française : Laurent d'Aries (Rítón)

L'auteur souhaite remercier Jim Hlavarty pour la permission de reprendre les mécaniques de son jeu OUTPOST (TimJim Games).

Remerciements particuliers à Anja Weinhold et Dirk Clemens.

Mercis aux testeurs et nombreux joueurs, particulièrement Simone Drögemüller, Matthias Bodenstein, Ines Schäfertöns, Bernd Peters, Olaf Mörtl, Christian Raabe, Thorsten Brandes, Heike Brandens, Torsten Schultz, Katrin Micka, Andreas Umminger, Christian Dörr, Britta Dörr, Kerstin Dörr, Frank Pohl, Hans-Joachim Wachtel, Lukas Kautzsch, Barbara Rüther, Joachim Markwald, and Felix Gírke.

©2004 Lookout Games

