

# ARGO

BRUNO FAIDUTTI - SERGE LAGET



MIGUEL COIMBRA - ALEXANDRE DE LA SERNA



FLATLINED GAMES





Un jeu de Serge Laget et Bruno Faidutti  
2 - 4 Joueurs - 30-45 minutes Traduction: Eric Hanuise

*Après quelques moments, vous recouvrez vos esprits. La nausée et le terrible mal de crâne vous sont familiers, ainsi que l'odeur du liquide de cryostase qui vient d'être vidé de votre tube. Autour de vous, le reste de l'équipage émerge.*

*Mais... Qu'est-ce que c'est que cet endroit? Ce n'est pas la salle de réveil ou vous avez été placé en stase! Que s'est-il passé? Le transport aurait été piraté par des trafiquants d'organes? Les cryotubes entreposés ici?*

*Alors que les autres humains émergent, l'ordinateur central fait une annonce sur les haut-parleurs.*

*- Ordinateur: "Station Argo, système central. Présence xéno détectée. Ordre d'évacuation immédiate. Tout le personnel aux navettes."*

*L'éclairage change de couleur, ajoutant à l'urgence de l'annonce.*

*D'abord l'endroit, puis des Aliens ? Mais que...*

*- "Chef, ou sommes-nous ?"*

*Votre équipe est réveillée et se présente au rapport.*

*- "Aucune idée, et qu'importe. Vous avez entendu: On trouve les navettes et on décarre d'ici. On Bouge!"*

Dans Argo, chaque joueur contrôle une équipe d'Astronautes. Le but du jeu est de trouver les Navettes et de sauver autant de vos Astronautes que possible. Mais voilà, les joueurs contrôlent aussi les Aliens, et les places dans les Navettes sont limitées, des désagréments sont donc à prévoir. Les joueurs gagnent des points en plaçant leurs Astronautes dans des Navettes qui quittent la station et en tuant d'autres Astronautes avec les Aliens.

De plus, les Aliens aussi gagnent des points à chaque fois qu'un Astronaute meurt, et si les joueurs les utilisent trop agressivement les Aliens pourraient bien gagner la partie contre tous les Humains présents.

## MATÉRIEL

- 31 Tuiles Module (dont une grande tuile Salle de réveil)
- 6 Tuiles Navettes
- 3 Marqueurs de niveau de difficulté
- 4 x 5 Figurines Astronautes: Soldat, Robot, Exploratrice, Pilote, Chef
- 5 Figurines Aliens
- 2 Aides de jeu
- 1 Piste de score
- 4 Marqueurs de score, et 4 marqueurs de réserve en cas de perte
- 4x15 Marqueurs d'Activation
- Pistes de score Alien pour 2, 3 et 4 joueurs

## SERGE LAGET (G)

Je m'appelle Serge Laget. Je travaille dans l'éducation nationale où j'assure la formation continue des enseignants du premier degré. Je consacre mes temps libres à la création ludique et j'ai commencé ma carrière d'auteur avec le "Gang des Tractions Avant" en 1985.

Depuis, pas mal d'autres jeux ont vu le jour ; en solo comme Mare Nostrum ou en duo avec un co-auteur. Les Chevaliers de la Table Ronde avec Bruno Cathala et Ad Astra avec Bruno Faidutti sont parmi mes préférés. Je suis particulièrement heureux de pouvoir proposer aujourd'hui ARGO au public, dans cette très belle édition de Flatlined Games. J'avais déjà travaillé avec Miguel Coimbra pour les illustrations de Cargo Noir et j'apprécie particulièrement son style.

## BRUNO FAIDUTTI (D)

Je m'appelle Bruno Faidutti, et moi aussi je suis prof. Mon premier jeu, Baston, est sorti un an avant celui de Serge.

Depuis, il y en a eu une cinquantaine, les plus connus étant sans doute Mascarade et Citadelles, et mes préférés Speed Dating et Animal Suspect, tous deux conçus avec Nathalie Grandperrin. J'ai déjà collaboré avec Serge pour concevoir Castel, dont j'espère qu'il ressortira bientôt, et Ad Astra. Argo appartient à un genre que je pratique assez peu, les gros jeux assez stratégiques et calculatoires, mais ce doit-être dû à l'influence de Serge. Je ne crois pas avoir déjà eu de jeu illustré par Miguel Coimbra, mais il n'est jamais trop tard pour bien faire.

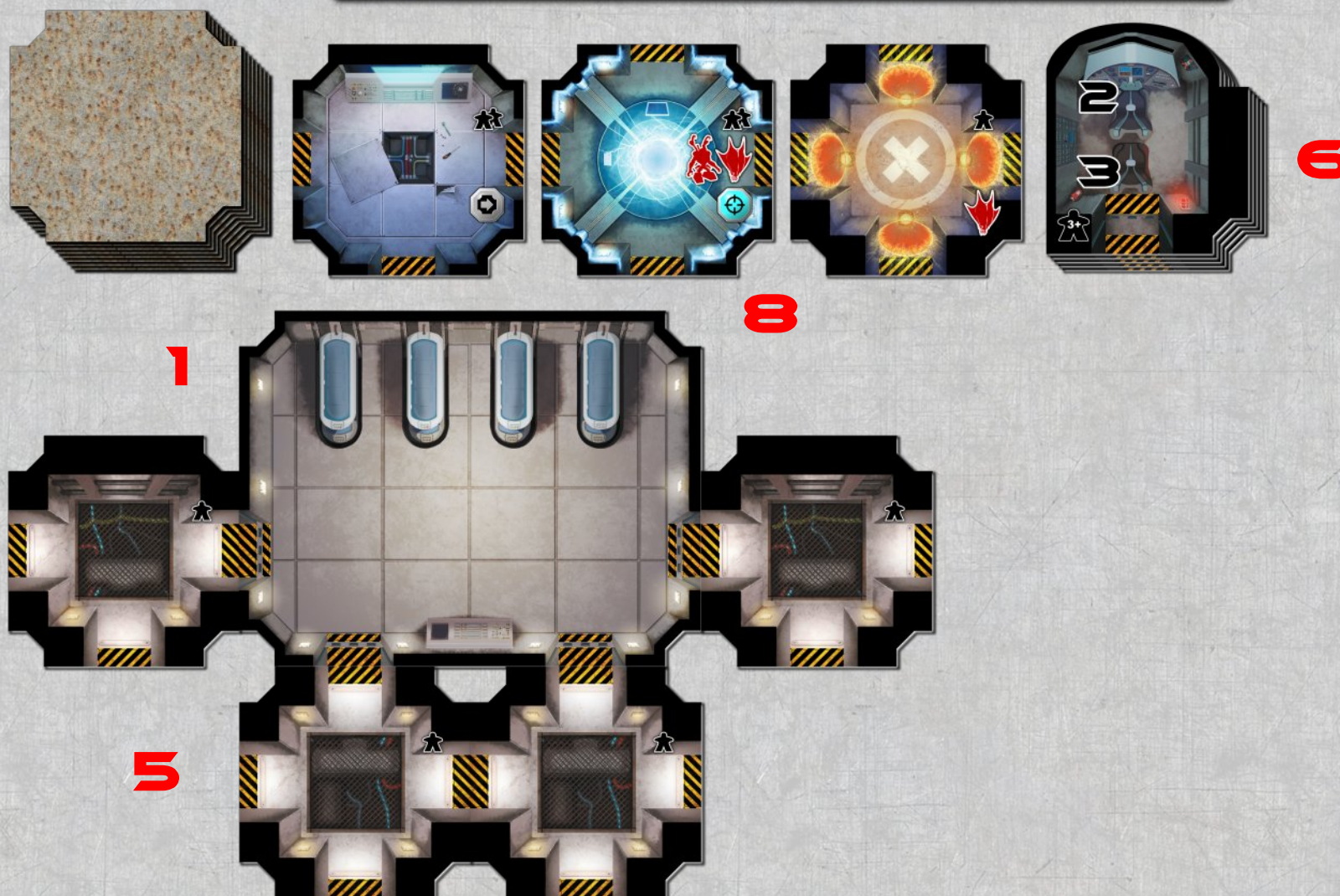
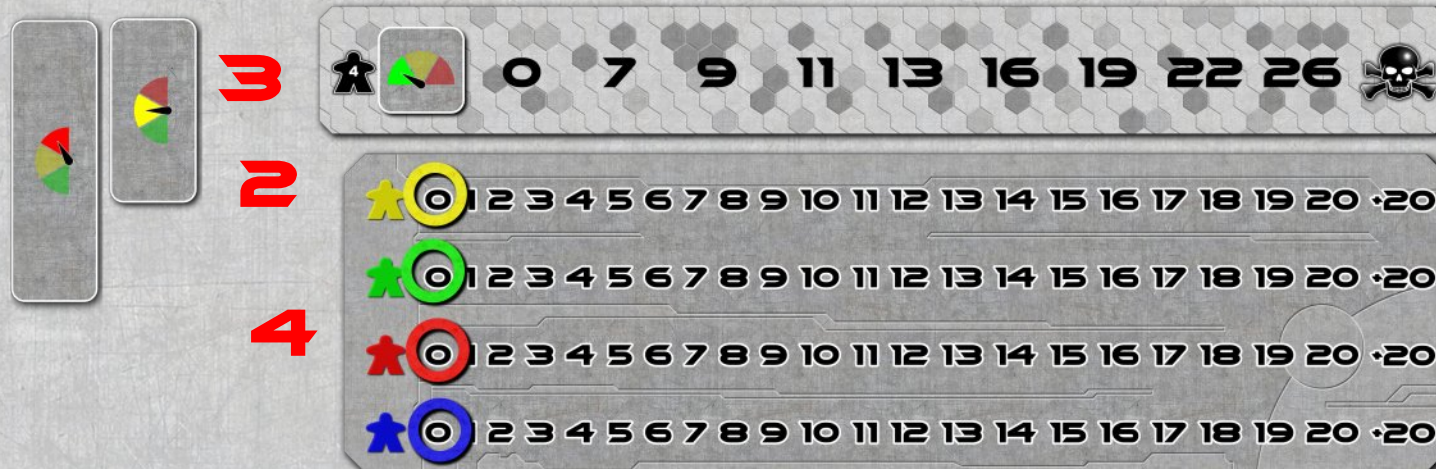




## MISE EN PLACE:



- (1) La salle de réveil est placée au centre de la table.
- (2) La Piste de score est placée près de la Salle de réveil, ainsi que la Piste de score Alien pour le nombre de joueurs.
- (3) Choisissez le marqueur de difficulté Alien de votre choix (Facile, Moyen, Difficile) et placez-le sur les 1/2/3 premiers espaces de la Piste de score Alien. Plus le niveau est difficile, plus il est facile aux Aliens de gagner si les joueurs les manoeuvrent agressivement.
- (4) Chaque joueur place une équipe d'Astronautes à sa couleur dans la Salle de réveil et son marqueur de score sur la Piste de score.
- (5) Quatre tuiles Module de corridors sans symbole Alien sont placées connectées aux quatre portes de la Salle de réveil.
- (6) Les Navettes sont triées en une pile face visible, celles avec les points les plus élevés en bas et les moins élevés en haut de la pile, et placées près de la tuile Salle de réveil. (A deux joueurs, retirez les deux Navettes marquées 3+ joueurs du jeu et n'utilisez que les quatre Navettes marquées 2+ joueurs.)
- (7) Les tuiles Modules restantes sont mélangées et placées en pile face cachée près de la Salle de réveil.
- (8) Les trois tuiles Modules du dessus de la pile sont révélées pour former une pioche.





## BUT DU JEU:

Le but du jeu est d'avoir plus de points que chacun des autres joueurs et que les Aliens à la fin de la partie. Vous gagnez des points quand vos Astronautes quittent la station dans une Navette, en tuant des Aliens durant la partie, et en déplaçant des Aliens pour tuer les Astronautes des autres joueurs durant la partie. Les Aliens gagnent des points chaque fois que des Astronautes meurent: Chaque Astronaute tué est placé sur le premier espace disponible à gauche sur la Piste de score Alien. Le score des Aliens est le premier chiffre visible, le plus à gauche. Si la Piste de score Alien est totalement remplie, le jeu se termine immédiatement sur une victoire Alien.

Utilisez les Pistes de score Astronaute et Alien pour tenir le score à jour en cours de partie.



## LE TOUR DE JEU

Chacun joue à son tour en sens horaire, en commençant par le dernier joueur à avoir rencontré un Alien. Alternativement, le joueur ressemblant le plus à un Alien commence.

Ordre du tour: A son tour, un joueur doit effectuer les phases suivantes.

Toutes ces phases sont obligatoires.

### 1. Phase Alien

- Déplacez un Alien s'il y en a sur le plateau de jeu, ensuite
- Les Aliens tuent chacun un Astronaute (si possible)

### 2. Phase de construction

- Ajoutez une tuile à la station, ensuite
- Placez un Alien sur la nouvelle tuile (si symbole Alien et moins de 5 Aliens en jeu)

### 3. Phase d'Actions et d'Activations

Le joueur a deux actions utilisables pour se Déplacer ou pour Activer des tuiles:

- Déplacez deux Astronautes différents
- OU Déplacez un Astronaute et Activez un Module
- OU Activez un Module et Déplacez un Astronaute
- OU Activez deux Modules différents

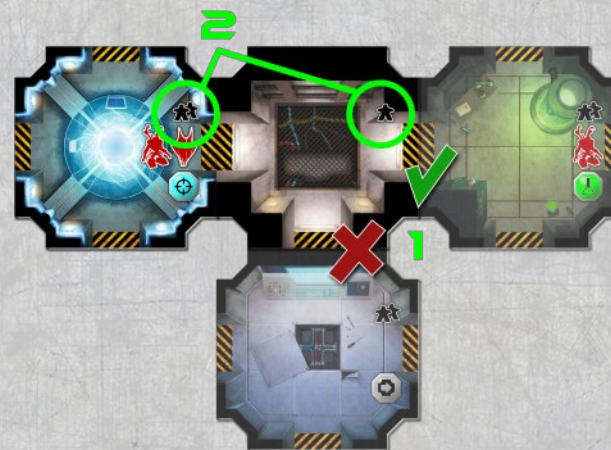
Vous ne pouvez pas Déplacer deux fois le même Astronaute avec vos deux actions.

*Exception: Lors du premier tour de la partie, chaque joueur ne peut effectuer qu'une action à cette phase, Déplacer un Astronaute.*

## RÈGLES GÉNÉRALES DE DÉPLACEMENT

### Connections

Le Déplacement de tuile en tuile n'est possible que par les passages jaunes et noirs (1). Les deux tuiles doivent avoir un passage connecté, vous ne pouvez pas traverser les murs!



### Capacité des salles

Chaque tuile Module a une capacité indiquée (2). Les tuiles Corridor peuvent accueillir un Astronaute et les tuiles Module un ou deux. La Salle de réveil n'a pas de limite de capacité. Outre les Astronautes, chaque tuile peut accueillir un seul Alien.

### Pousser

Quand un Astronaute entre dans une tuile déjà pleine, il doit pousser un autre Astronaute hors de cette tuile vers une tuile connectée adjacente. Ceci peut amener une réaction en chaîne d'Astronautes se poussant les uns les autres. Le joueur actif prend toutes les décisions et gagne toutes les récompenses pour toute la chaîne de poussée. On se pousse parce que l'espace est limité, il n'est donc pas possible de pousser un Astronaute vers la tuile d'où vient le pousseur. S'il est impossible par manque de place de pousser un Astronaute, alors le déplacement qui entraînerait la poussée est impossible (on ne peut pas pousser dans un cul de sac). Les Astronautes peuvent être poussés dans la Salle de réveil et les Navettes.

Les Astronautes doivent être poussés dans une tuile déjà en jeu, il n'est pas possible de les pousser hors du plateau.





## Aliens

En plus des Astronautes, chaque tuile peut accueillir un Alien. Les Aliens ne peuvent pas entrer ou être poussés dans la Salle de réveil ni dans les Navettes. Quand un Alien entre ou est poussé dans une tuile qui contient déjà un autre Alien, ils se poussent exactement comme les Astronautes. Les Aliens sont immunisés aux effets des Téléporteurs.

*Rappel: Le joueur actif prend toutes les décisions quand il pousse, téléporte, etc.*

### 1. PHASE ALIEN

(Sauter cette phase s'il n'y a pas d'Alien dans la station)

#### Déplacer un Alien

S'il y a au moins un Alien dans la station, le joueur doit Déplacer un Alien vers une tuile adjacente.

#### Chaque Alien tue un Astronaute

Après le Déplacement des Aliens, chaque Alien sur une tuile avec un ou plusieurs Astronautes en tue un, choisi par le joueur actif (exceptions: Robot et Soldat, voir ci-dessous). Le joueur actif place les Astronautes tués sur la Piste de score Alien et marque un point pour chaque Astronaute tué (deux points pour un Chef).

Exception 1 - Suicide: Vous ne marquez jamais de points si un de vos Astronautes est tué à votre tour, seuls les Aliens profitent de cette mort.

Exception 2 - Robots: Les Robots ne sont pas comestibles. Un Robot n'est jamais tué par un Alien.

Exception 3 - Soldats: Un Alien sur une tuile avec deux Astronautes doit tuer un Chef, Exploratrice ou Pilote s'il y en a (même si cela signifie tuer un Astronaute du joueur actif). Un Alien ne peut tuer un Soldat que si c'est le seul Astronaute restant sur la tuile (à l'exception des Robots).

Si un Alien entre dans une tuile avec deux Soldats, il est tué. Le joueur actif gagne un point.

*Exemple 1: L'Alien A se Déplace et tue la Pilote.*

*L'Alien B ne pourrait pas être déplacé.*



*Exemple 2: L'Alien C se Déplace.*

*L'Alien A tue le Soldat. L'Alien C ne tue pas le Robot.*



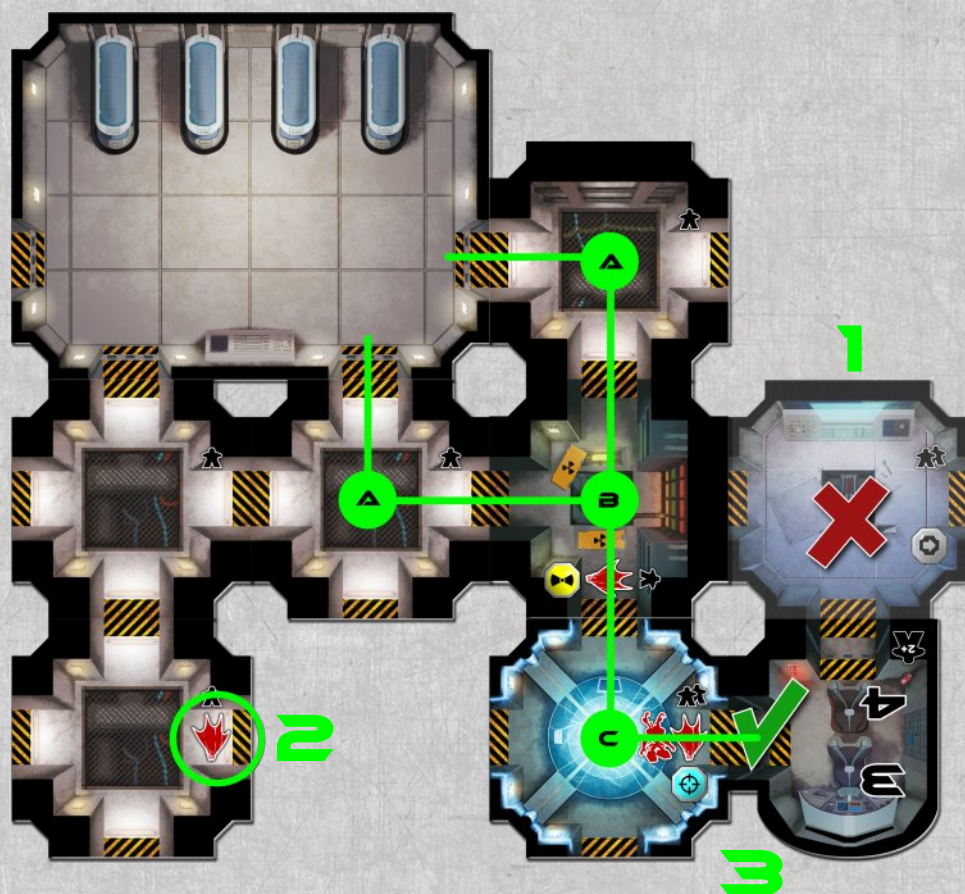


## 2. PHASE DE CONSTRUCTION

### Ajoutez une tuile Module ou une Navette à la station

- Le joueur prend une des trois tuiles de la pioche ou la Navette du dessus de la pile et la connecte à la station. 'Connecte' signifie que la nouvelle tuile doit être raccordée correctement à au moins une des tuiles déjà en place, avec leurs deux connecteurs jaune/noir face à face. Il suffit qu'un seul passage soit connecté, il est permis de créer des culs de sac sur d'autres côtés de la tuile.  
Le joueur doit placer la tuile de manière à connecter au moins un côté avec la station et que toute la station soit accessible.
- Les tuiles Modules doivent être placées adjacentes et connectées à au moins une autre tuile Module. Vous ne pouvez pas placer une tuile Module adjacente seulement à une Navette, car quand elle partira la tuile Module ne sera plus connectée à la station (1)
- Si la nouvelle tuile porte un symbole Alien, et qu'il y a moins de cinq Aliens en jeu, un Alien est placé sur cette tuile. (2)
- Si la tuile placée est une Navette, elle doit être placée à au moins trois tuiles de la Salle de réveil - ceci signifie qu'il faut devoir traverser au moins trois tuiles pour aller de la Salle de réveil à la Navette. (3)
- Si la tuile placée est une tuile Module, la tuile prise dans la pioche est immédiatement remplacée par celle du dessus de la pile de tuiles Modules.

Quand la pile est vide et qu'il n'y a plus de tuiles Module à mettre en jeu, cette phase est sautée.



## 3. PHASE ACTIONS

Chaque joueur dispose de deux actions, Déplacement et/ou Activation. Le même Astronaute ne peut pas effectuer deux actions Déplacement, les possibilités sont donc:

- Déplacez deux Astronautes différents
- OU Déplacez un Astronaute, puis Activez un Module
- OU Activez un Module puis Déplacez un Astronaute
- OU activez deux Modules différents

### Action Déplacement

Déplacez un Astronaute vers une tuile adjacente connectée.

Exception - L'Exploratrice peut se Déplacer de deux tuiles avec une seule action Déplacement. Elle doit terminer son Déplacement avant d'effectuer une seconde action, il n'est donc pas possible de se Déplacer d'une tuile, Activer, puis continuer le Déplacement vers une seconde tuile.

### Aliens et Déplacement

Quand un Astronaute est Déplacé, poussé ou téléporté dans une tuile avec un Alien, cet Astronaute est tué (exception: Soldats). Le joueur actif gagne un point et place l'Astronaute mort sur la Piste de score Alien.

Si un Soldat est Déplacé, poussé ou téléporté dans une tuile avec un Alien, cet Alien est tué. Le joueur actif gagne un point et retire cet Alien du plateau. Un joueur qui tue son propre Astronaute durant son tour ne gagne jamais de points, mais l'Astronaute mort est placé sur la Piste de score Alien, son trépas profitant aux Aliens.

### Action Activation

Chaque Module non-corridor, non-Téléporteur a un effet spécial quand un Astronaute l'Active. Le joueur peut Activer un Module sur lequel se trouve un de ses Astronautes et appliquer l'effet du Module. Le joueur place un de ses jetons d'Activation sur le Module. Chaque Module ne peut être Activé que deux fois durant la partie, et ce doit être par des joueurs différents. Une fois qu'il y a un marqueur d'Activation sur un Module, ce joueur ne peut plus l'Activer. Une fois que deux marqueurs d'Activation différents sont placés sur un Module, celui-ci ne peut plus être Activé par personne.

Exception - La Machine Temporelle fonctionne différemment et ne peut être Activée par le joueur actif.



## MODULES ET EFFETS DES TUILES



### Téléporteurs

Tout Astronaute pénétrant dans un Téléporteur par Déplacement ou en étant poussé est immédiatement téléporté vers un autre Téléporteur ou dans la Salle de réveil (choix du joueur actif). Si cette autre tuile est pleine, il devra pousser un autre Astronaute, en suivant les règles normales de Déplacement.

La téléportation est instantanée et se produit dans le passage, avant que l'Astronaute n'entre effectivement dans la pièce.

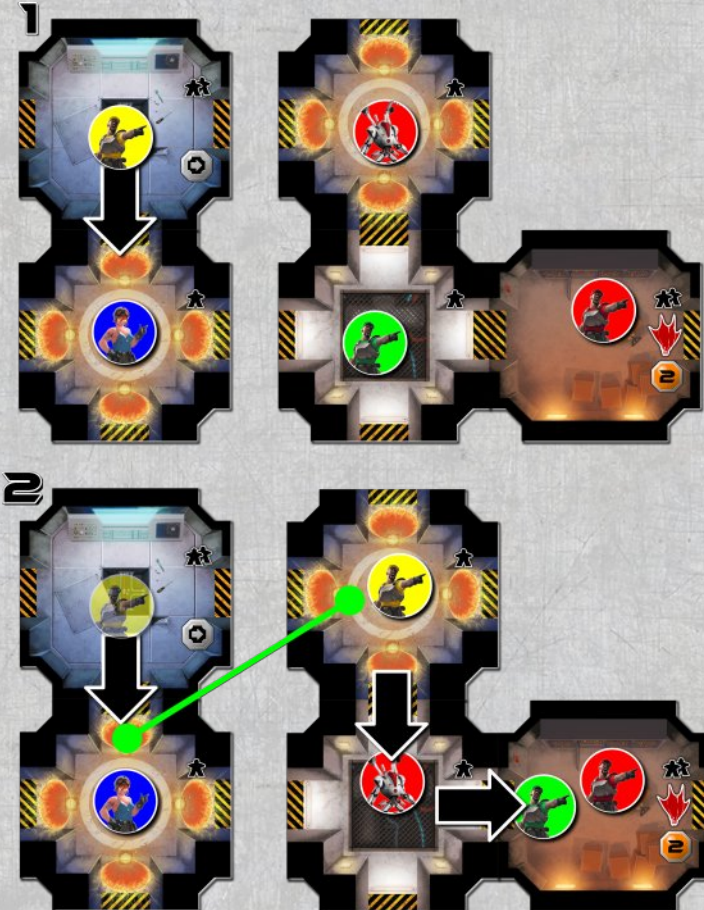
Elle ne se produit qu'en entrant dans la pièce, pas en en sortant. Quand un Astronaute entre dans un Téléporteur contenant un Alien il est téléporté avant de rencontrer l'Alien. Cependant, il pourra être tué par un Alien sur la tuile de destination.

Les Aliens ne sont pas affectés par les Téléporteurs et ne sont jamais téléportés.

(Règle optionnelle pour un jeu plus méchant: Si une seule tuile Téléporteur est en jeu, un Astronaute qui y entre - généralement parce qu'on l'y pousse - est immédiatement téléporté dans l'espace et tué. Les Téléporteurs ne téléportent pas dans la Salle



de réveil dans cette variante. Le joueur qui a poussé l'Astronaute dans le Téléporteur gagne un point - à moins que ce ne soit un de ses propres Astronautes.)



### Salle de saut

Activez la Salle de saut pour Déplacer deux fois l'Astronaute qui l'a Activée. Activer la Salle de saut et Déplacer l'Astronaute deux fois est considéré comme une seule action. Si l'Exploratrice Active la Salle de saut, elle peut se Déplacer 2x de maximum 2 tuiles pour un Déplacement total allant jusqu'à 4 tuiles.

### Laser

Activez-le pour tuer un Alien dans une pièce orthogonalement adjacente à l'un de vos Astronautes ou à votre Robot. Le Robot n'est pas autorisé à combattre et ne peut pas Activer le Module Laser.

### Infirmierie

Activez pour "régénérer" un des Astronautes qui a été tué par un Alien plus tôt dans la partie: prenez un des Astronautes de la Piste de score Alien et placez-le dans la Salle de réveil. Ceci fait perdre des points aux Aliens : Déplacez l'Astronaute le plus à droite de la Piste de score Alien dans l'espace devenu disponible pour mettre le score Alien à jour.



### Labo

Activez pour échanger un Astronaute dans la station - le vôtre ou celui d'un adversaire - et un Alien.

Le Labo ne peut être utilisé pour envoyer un Alien dans la Salle de réveil ou dans une Navette.

Les Robots ne peuvent Activer le Labo ou être échangés, car ils n'interagissent pas avec les Aliens et le Labo n'affecte que les êtres vivants.

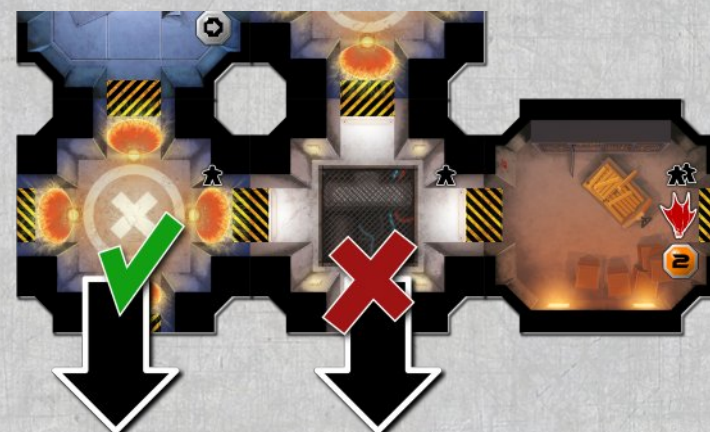
Si l'Alien déplacé arrive dans un Module avec un ou plusieurs Astronautes, il en tue immédiatement un (à moins que ce ne soit un Robot) et le joueur actif gagne un point (à moins que ce ne soit un de ses Astronautes - pas de points pour un suicide.)

Si un Astronaute est échangé avec un Alien qui était dans un Téléporteur l'Astronaute n'est pas téléporté, il reste dans le Téléporteur. (La téléportation ne se produit que lors d'un Déplacement normal vers un Téléporteur.)



### Salle de contrôle

Activez pour Déplacer et/ou tourner une des tuiles non-Navette de la station, avec son contenu. Prenez la tuile et connectez-la ailleurs à la station. La tuile déplacée peut être occupée par des Astronautes et/ou un Alien. Toutes les tuiles de la station doivent rester connectées, il n'est pas possible de "couper" la station en deux de cette manière. Les Navettes ne peuvent pas être déplacées ou tournées de cette manière. La Salle de réveil ne peut pas être déplacée ou tournée de cette manière.



### Machine temporelle

La Machine temporelle est Activée par un Astronaute soit au début du tour d'un autre joueur, soit entre ses deux actions.

Elle ne peut pas être Activée pendant son tour par le joueur actif, et son Activation ne compte pas comme une action. Le joueur Activant la Machine temporelle peut immédiatement, hors de son tour, Déplacer un de ses Astronautes ou Activer un autre Module. Le joueur actif reprend ensuite son tour. L'action qu'il était sur le point d'effectuer est annulée, et peut être reprise, ou il peut changer d'avis et effectuer une autre action à la place.

Si la Machine temporelle est utilisée pour interrompre une action impliquant une chaîne de poussées, toute la chaîne est annulée. L'effet de la Machine temporelle doit se produire avant ou après la chaîne, il ne peut pas se produire durant la chaîne. La chaîne peut ensuite être reprise, ou le joueur actif peut changer d'avis et effectuer une autre action à la place.

Activer la Machine temporelle est une action gratuite et ne demande pas d'économiser une action d'un tour précédent.

Le joueur Activant la Machine temporelle doit avoir un Astronaute dedans pour l'utiliser.





Activez pour gagner deux points. Si le Chef Active l'Entrepôt, il gagne quatre points au lieu de deux.



Quand un Astronaute entre dans une Navette il est placé sur le siège vide indiquant le moins de points, et ne peut plus être Déplacé jusqu'à la fin de la partie - son harnais de sécurité est maintenant verrouillé.

Dès qu'une Navette est remplie, elle décolle en direction de la Terre et les joueurs obtiennent les points indiqués sur les sièges de leurs Astronautes. une Navette décolle aussi immédiatement si un Alien est Déplacé à côté d'une de ses connections et qu'il y a au moins un Astronaute ou Robot à l'intérieur. Elle ne part pas si elle est vide.



Activer pour lancer une navette non-vide. La navette part immédiatement.



Les radiations ne permettent pas d'y rester un tour complet. A la fin du tour du joueur, chacun de ses Astronautes qui y était déjà présent au début de son tour meurt irradié.



Cette piège est protégée: Les Aliens ne peuvent pas y entrer ou y être poussés.



## Exploratrice

L'Exploratrice se Déplace de deux tuiles au lieu d'une pour chaque action de Déplacement.



Quand elle entre dans une Navette, la Pilote doit choisir:

- Elle peut Déplacer la Navette vers une autre connexion légale de la Station - même à moins de trois tuiles de la Salle de réveil. Une Pilote ne peut jamais Déplacer une Navette pour la connecter à une tuile contenant un Alien.
- Elle peut partir seule dans la Navette, en marquant immédiatement les points (siège de la moindre valeur).
- Elle peut décider de rester sur place, comme le ferait un autre Astronaute.



Les Robots ne sont pas affectés par les Aliens. Ils ignorent les Aliens et sont ignorés par les Aliens. Ils ne peuvent pas non plus affecter les Aliens. Les Robots sont considérés comme des Astronautes humains pour toutes les autres règles. Les Robots ne peuvent pas Activer les pièces suivantes: Labo, Laser. Ces Modules ont une icône Robot rouge pour s'en rappeler.



Un Soldat se déplaçant dans une tuile qui contient un Alien tue cet Alien. Un Alien qui se Déplace dans une tuile contenant un Soldat ne le tuera que s'il n'y a pas d'autre Astronaute non-Robot sur la tuile. Un Alien qui se déplace dans une tuile contenant deux Soldats est tué par les Soldats, et seul le joueur actif gagne un point.



Le Chef n'a aucune capacité spéciale, mais comme c'est le Chef il est deux fois plus important que n'importe quel autre Astronaute. Un joueur qui tue le Chef d'un autre joueur gagne deux points au lieu de un. Un Chef qui s'échappe dans une Navette marque le double des points indiqués sur son siège. Les Chefs ne doublent pas les effets des tuiles.

*Exception - voir Entrepôt.*



Ils tuent. Ils ne sont pas affectés par les Téléporteurs. Ils sont nombreux. Ils peuvent gagner la partie face aux autres joueurs. Et ils ont très mauvaise haleine.

Le jeu peut se terminer de trois façons:

- Si les six Navettes ont quitté la Station, la partie se termine immédiatement.
- Quand la dernière tuile est connectée à la station, le joueur actif effectue normalement son tour. Après cela les autres joueurs jouent encore un tour et la partie est terminée.
- Si au début du tour d'un joueur tous ses Astronautes sont soit partis, assis dans des Navettes ou ont été tués (c.a.d. il n'a plus d'Astronautes qu'il peut utiliser à son tour), La partie se termine immédiatement.

*Dans les trois cas, la station est condamnée, ainsi que toutes les Navettes qui n'ont pas encore décollé. Les Navettes qui n'ont pas décollé sont perdues et ne rapportent pas de points.*



## SCORE

Les joueurs marquent tous leurs points durant la partie:

- Chaque Astronaute qui quitte la station marque autant de points qu'indiqué sur son siège (Double pour un Chef) au moment où elle décolle.
- Les points pour l'Entrepôt et les tués sont aussi marqués en cours de partie.
- Il n'y a pas de bonus de fin de partie. Tous les points sont marqués durant la partie.

Si les Aliens ont plus de points que le meilleur joueur, tout le monde a perdu et les Aliens gagnent. Sinon, le joueur avec le score le plus élevé l'emporte.

En cas d'égalité entre humains, le joueur ayant Activé le plus de tuiles l'emporte.

S'il y a encore égalité, le joueur dont le plus d'Astronautes ont quitté la station, ensuite c'est une victoire partagée.

Si la Piste de score Alien est totalement remplie, le jeu se termine immédiatement sur une victoire Alien.

## SUPPORT

Flatlined Games est très attentif à la qualité de ses produits. Si votre nouvelle boîte de jeu était endommagée, incomplète, ou devait présenter un défaut de fabrication, contactez-nous directement. Si vous avez des questions de règles, nous y répondrons aussi avec plaisir:

- Sur notre site web: <http://www.flatlinedgames.com/fr/contact>
- Par mail: Flatlined Games, Eric Hanuise, 39 rue gheude, 1070 Anderlecht, Belgique.

Nous sommes aussi actifs sur Trictrac.net et sur Boardgamegeek.com.

Contactez-nous sur notre site web de préférence pour une réponse rapide.



## DÉVELOPPEMENT ET TESTS



Premièrement, merci à Bruno et Serge, qui ont accepté de littéralement casser le jeu pour en refaire un avec les morceaux. Ce fut une aventure fantastique et a permis de faire d'Argo un jeu très robuste. Les auteurs et l'éditeur souhaitent remercier les membres des groupes de joueurs Repos du Guerrier, Belgoludique, Ludopathiques, Sajou.be, Bonne Société, et des clubs Esprits Joueurs, et In Ludo veritas, le merveilleux public du 'off' du 'Festival International du Jeu de Cannes', les visiteurs de 'Ludinord' et 'Paris est Ludique', tous les playtesteurs, et bien d'autres encore qu'il ne serait pas possible de citer nommément ici.

## REMERCIEMENTS

Flatlined Games est une société d'une seule personne, et ce jeu n'aurait jamais pu être publié sans l'aide de nombreuses autres personnes. Merci à Bruno Faidutti et Serge Laget de m'avoir fait confiance et à tous les joueurs qui ont aidé à tester et développer le jeu. Merci à Miguel Coimbra et Alexandre de la Serna pour leur patience, leur flexibilité et leur talent.

©Flatlined Games 2016 - All rights reserved. Argo, the Argo logo, Flatlined Games and the Flatlined games logo are registered trademarks of Flatlined games.





# ARGO - PREPARATORY ARTWORK

Characters, Logo and Cover - Miguel Coimbra

Rooms - Alexandre De La Serna

