
RÈGLES DU JEU
ATLANTES
RÉGNEZ SUR LES OCÉANS
14+
1
4
60min
Un jeu de Ivan Tuzovsky
COSMO
DRØME
GAMES
Gi
Ga
mic

Les eaux profondes de l'océan abritent nombre de secrets et de formes de vie inconnues. Depuis des siècles, les Grands Royaumes des Atlantes prospèrent sous la surface : une civilisation sous-marine qui élève ses enfants et construit son monde parmi les requins, les baleines et les coraux. Après une fabuleuse ère de paix et de prospérité, les ressources viennent à manquer. Pour en trouver de nouvelles, une seule solution : explorer les tréfonds des abysses de l'océan…

Table des matières page

Introduction	2
But du jeu	3
Contenu	4
Mise en place (plateau)	6
Mise en place (joueurs)	7
Mise en place	8
Concepts de base	9
Comment jouer	12
Capacités	14
Objectifs	24
Fin du jeu	25
Mode avancé	26
Mode solo	27
Jetons Objectif	28
Liste des icônes	29
F.A.Q.	30

BUT DU JEU

Atlantes est un jeu pour 1 à 4 joueurs. Vous incarnez l'un des Rois de l'Océan, à la recherche de ressources pour votre peuple. Le but du jeu est de marquer le plus de points de prospérité.

Pour recevoir des points de prospérité, vous devez explorer, conquérir et acheter des lieux, tout en recrutant de nouveaux personnages et en complétant vos objectifs.

À la fin de la partie, le joueur qui aura accumulé le plus de points de prospérité sera reconnu comme le Grand Roi des Atlantes, et remportera la partie.



CONTENU





1 Plateau de jeu

Il représente l'océan. Vous y découvrirez des lieux inconnus et de nouveaux personnages.

2 4 plateaux individuels

Chaque plateau dispose de 5 emplacements pour accueillir les lieux achetés ou conquis.



3 56 cartes Lieu

Ce sont les lieux inconnus que vous allez découvrir.



4 8 cartes Roi

Votre personnage.
Chaque roi dispose d'une capacité spéciale.



5 24 cartes Personnage de départ

Réparties en 4 série de 6 cartes (une série par joueur, identifiée par un symbole).



6 18 cartes Personnage de l'océan

Ce sont les personnages que vous allez rencontrer lors de la partie.



7 16 mantas de départ

Vous disposez de 4 mantas chacun. Leur symbole correspond à celui des cartes Personnage de départ (5).



8 23 mantas bonus

Vous pourrez récupérer ces mantas en cours de partie pour gagner des actions supplémentaires.



9 5 jetons Objectif (recto-verso)

Vous pourez remplacer les objectifs de base (plateau) par ceux-ci.

MISE EN PLACE (plateau)

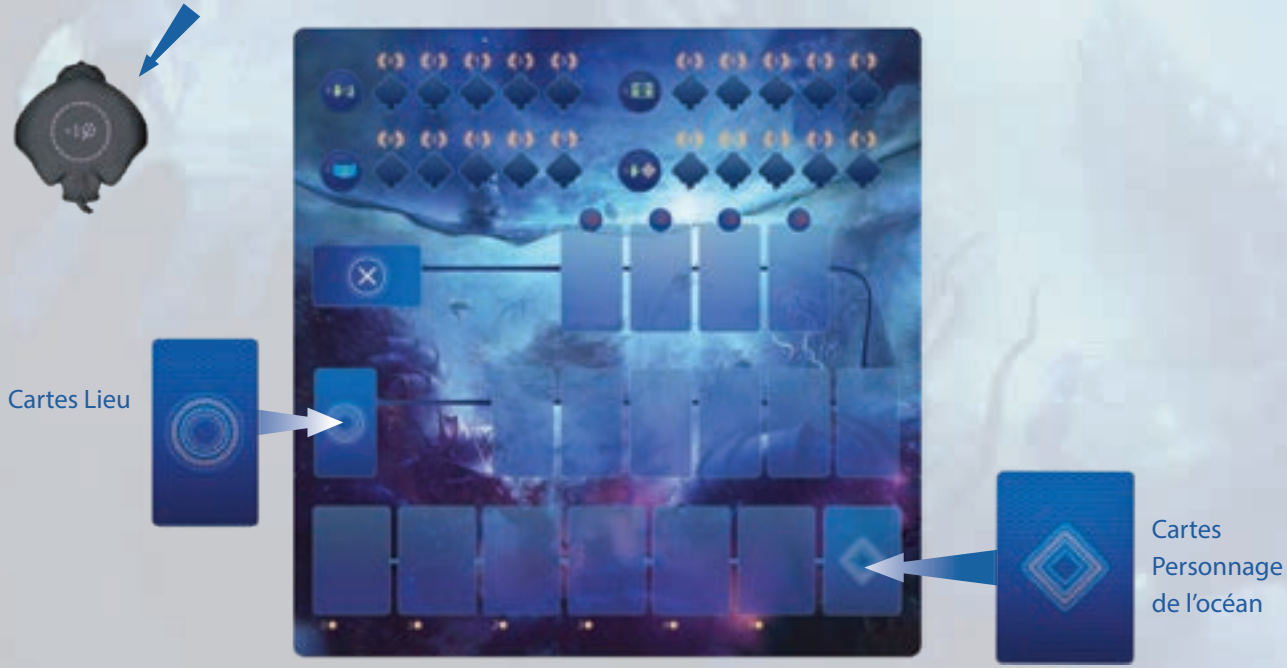
1. Placez le plateau (1) au centre de la table.

2. Mélangez les cartes Personnage de l'océan (6) pour former une pioche que vous placerez en bas à droite du plateau. Puis piochez les 6 premières cartes et placez-les face visible sur la rangée correspondante du plateau.

3. Mélangez les cartes Lieu (3) pour former une pioche que vous placerez au milieu du plateau. Puis piochez les 6 premières cartes et placez-les face visible sur la rangée centrale.

4. Placez toutes les mantas bonus (7), côté effet visible, à proximité du plateau.

Il y a deux exemplaires de chaque personnage dans la pioche des Personnages de l'océan.



5. La zone supérieure du plateau affiche 4 objectifs. Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer avec les objectifs qui sont imprimés. Ensuite, vous pourrez jouer avec les objectifs supplémentaires (voir Mode avancé page 26).

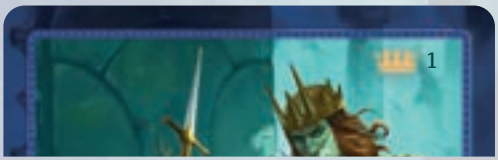
MISE EN PLACE (joueurs)

1. Chaque joueur reçoit un plateau individuel (2) et le place devant lui.

2. Chaque joueur choisit un symbole et reçoit les 6 cartes Personnage de départ et les mantas correspondantes.



Pour les parties suivantes, vous pourrez utiliser les cartes Roi (4). Pour une partie standard, le premier joueur reçoit le roi n°1, le deuxième joueur le roi n°2, et ainsi de suite. Vous pouvez aussi choisir de drafter vos rois : voyez alors le Mode avancé (page 26).



3. Le premier joueur est le dernier à s'être baigné dans la mer.

4. Avant de commencer, assurez-vous d'activer toutes les mantas en les tournant sur leur face effet.



MISE EN PLACE









Utilisez les cartes Roi pour des parties un peu plus tactiques.















CONCEPTS DE BASE

CARTES

Dans Atlantes, vous allez rencontrer deux types de cartes :

Personnages

Les cartes Personnage représentent le peuple de l'océan qui viendra à votre aide pour faire prospérer votre royaume. Ensemble, vous allez explorer l'océan, découvrir de nouveaux lieux et récolter des ressources.



Il y a trois types de cartes Personnage :

1. Les 6 personnages de départ qui vous accompagnent dès le début de votre règne.

2. Les personnages de l'océan que vous pouvez recruter pendant votre règne.

3. Les rois (vous !) qui ont des capacités uniques.

Lieux

Les cartes Lieu représentent les lieux que vous allez explorer et exploiter. Chaque lieu peut être acheté (avec de l'or) ou conquis (avec du pouvoir).



Il y a quatre types de cartes Lieu :

Fosses aux requins, épaves, volcans sous-marins et civilisations englouties.

Acheter ou conquérir un lieu permet d'exploiter les ressources cachées dans ses abysses.

Les lieux peuvent aussi vous accorder des capacités spéciales, des mantas bonus et des points de prospérité.

MANTAS

Les mantas sont des créatures légendaires. Vénérées comme des dieux, il arrive qu'elles mettent leurs pouvoirs au service du peuple marin. Au début de la partie, vous avez 4 mantas à votre disposition.

Au fil du jeu, cependant, vous allez pouvoir rencontrer jusqu'à 23 mantas bonus et les utiliser pour gagner des ressources ou bénéficier de capacités spéciales.

Lorsqu'une manta est active, elle repose sur son dos et son symbole d'effet est visible. Lorsque vous utilisez une manta, vous la désactivez en la retournant sur son ventre (vous ne voyez donc plus que le symbole de joueur, ou de manta bonus, qui se trouve sur son dos).

Une manta désactivée ne peut plus rien faire. Certaines capacités permettent de la réactiver.

Le moyen le plus fréquent de réactiver vos mantas est d'utiliser la carte Matrona.



RESSOURCES

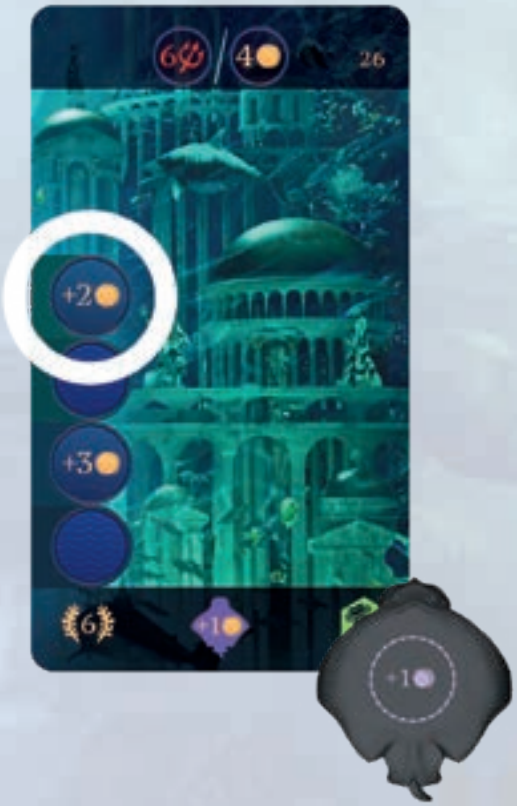
Dans Atlantes, les ressources ne sont pas des jetons : ce sont uniquement les symboles de vos cartes, de vos mantas et du plateau de jeu. Il est impossible de stocker des ressources.
Il existe deux types de ressources : l'or et le pouvoir.

Or

Vous trouverez de l'or dans les profondeurs des lieux que vous avez achetés ou conquis. Certaines mantas peuvent aussi vous en fournir. L'or vous permet d'acheter de nouveaux lieux et de recruter des personnages.

Pouvoir

Vous trouverez du pouvoir dans les profondeurs des lieux que vous avez achetés ou conquis. Certaines mantas peuvent aussi vous en fournir. Le pouvoir vous permet de conquérir de nouveaux lieux.





COMMENT JOUER

Tour des joueurs

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de votre tour, vous devez faire 1 action principale et pouvez faire autant d'actions secondaires que vous le désirez. Ces actions peuvent être résolues dans n'importe quel ordre, mais vous ne pouvez pas interrompre une action principale pour résoudre la capacité d'une action secondaire.

Lorsque vous avez terminé toutes vos actions du tour, passez la main au joueur assis à votre gauche.

Action principale

1. À votre tour, vous devez jouer une des cartes Personnage de votre main et résoudre les effets indiqués.

2. Vous devez résoudre tous les effets si vous le pouvez. Si vous ne pouvez pas résoudre certains effets, vous jouez tout de même la carte en résolvant ce que vous pouvez.



Par exemple, l'Hippocampe vous permet d'explorer, de gagner 1 Pouvoir et de conquérir un lieu. Vous devez résoudre tous les effets possibles, en commençant par le premier.

3. Une fois que vous avez joué une carte, placez-la dans votre défausse personnelle, face visible.



ACTIONS SECONDAIRES

Il existe deux types d'actions secondaires :

1) Utiliser une manta

Vous pouvez utiliser une manta active pour bénéficier de l'effet qu'elle affiche (ressource ou capacité). Lorsque vous le faites, résolvez cet effet puis désactivez-la en la retournant sur son ventre.

2) Exploiter un lieu

Chaque lieu se divise en plusieurs niveaux de profondeur (sur la colonne de gauche). Vous ne pouvez exploiter que le niveau supérieur de votre carte Lieu.

Lorsque vous exploitez un lieu, vous gagnez l'effet de son icône la plus élevée (ressource ou capacité). Faites ensuite glisser la carte d'un cran vers le haut pour recouvrir l'icône que vous venez de gagner et accéder à une nouvelle icône (parfois vide).

Attention :

- Si une manta ou un lieu vous fait gagner une ressource (or/pouvoir), vous devez dépenser cette ressource pendant votre action principale, en combinaison avec la carte que vous jouez.

- Si une manta ou un lieu vous fait gagner une capacité, vous pouvez uniquement l'utiliser avant ou après votre action principale, mais pas en plein milieu. En d'autres termes, vous ne pouvez pas interrompre votre action principale pour résoudre une capacité secondaire, puis terminer votre action principale après avoir exercé cette capacité.

Certains niveaux de profondeur sont vides : vous ne pouvez ni les utiliser, ni les exploiter. Pour faire monter ces niveaux d'un cran, vous devrez faire appel à l'effet Élever (voir pages 18-19).



CAPACITÉS

Vous pouvez accéder à des capacités spéciales en jouant une carte Personnage, en utilisant une manta active ou en exploitant les lieux de votre royaume.

1. Recruter

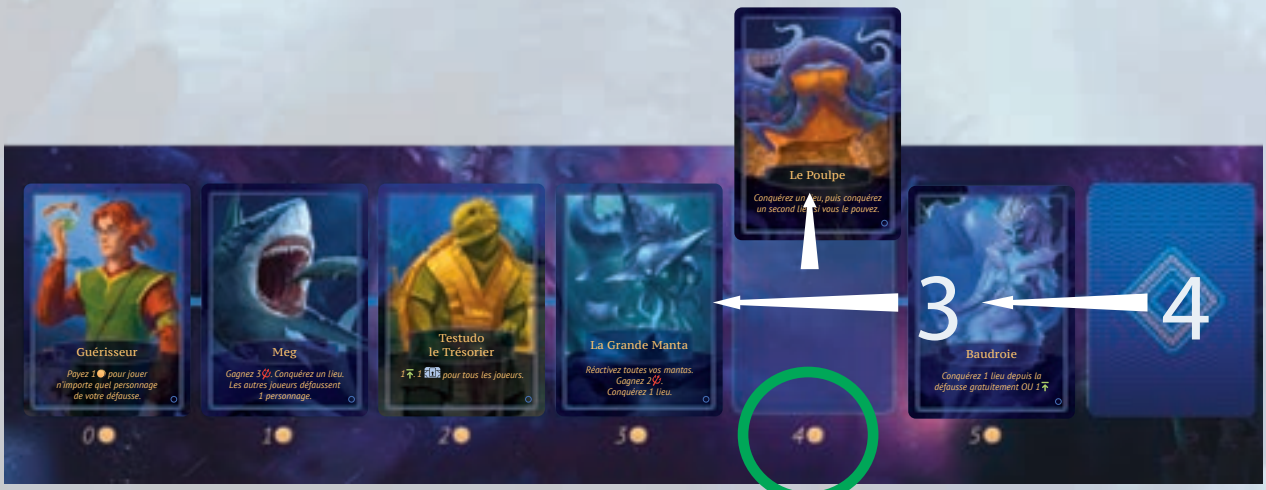
Au fil de votre règne, vous allez rencontrer de nombreux personnages. Si vous les recrutez, ils rejoindront votre royaume et vous aideront. Lorsqu'un effet de jeu vous permet de recruter un personnage, procédez comme suit :

1) Choisissez un personnage de l'océan sur le plateau.

2) Payez le coût marqué sous l'emplacement de sa carte et placez-la dans votre main.

3) Comblez l'espace vacant en faisant glisser les personnages qui le peuvent d'un cran vers la gauche.

4) Révélez la carte du sommet de la pioche pour remplir l'emplacement libre de droite.



Vous n'avez aucune limite de cartes en main.

Vous avez le droit d'avoir plusieurs fois le même personnage.

2. Acheter un lieu

Vous pouvez acheter un lieu aux autochtones qui y vivent pour l'intégrer à votre royaume.

Lorsqu'un effet de jeu vous permet d'acheter un lieu, procédez comme suit :

1) Choisissez un lieu sur le plateau.

2) Payez le coût en or marqué en haut de la carte.

3) Glissez le lieu dans votre plateau de manière à ce que l'icône la plus haute s'insère dans le cercle prévu à cet effet.



3. Conquérir un lieu

Pour conquérir un lieu (plutôt que de l'acheter), vous devez avoir suffisamment de pouvoir.

Lorsqu'un effet de jeu vous permet de conquérir un lieu, suivez les mêmes étapes que pour l'acheter, mais payez le coût demandé en pouvoir au lieu de payer le coût demandé en or.



Pour acheter ou conquérir un lieu, vous devez évidemment disposer d'un emplacement libre sur votre plateau pour l'accueillir. Vous ne pouvez avoir que 5 lieux sur votre plateau à la fois.

S'il vous manque de l'or ou du pouvoir, vous pouvez utiliser une ou plusieurs mantas pour obtenir les ressources qui vous font défaut.





Si vous avez acheté ou conquis un lieu qui ne comporte aucune icône, glissez-la directement à fond de manière à ne laisser dépasser que sa valeur en points de prospérité.

4. Élever un lieu

En tant que roi, votre mission est de faire bon usage des lieux que vous avez achetés ou conquis. Vous allez donc les élever vers la prospérité.

Élever un lieu permet de marquer ses points plus rapidement ou de passer les emplacements d'icônes vides qu'il contient. Toutefois, lorsque vous élevez un lieu, vous renoncez aux ressources de l'icône que vous recouvrez (lorsqu'il y en a).

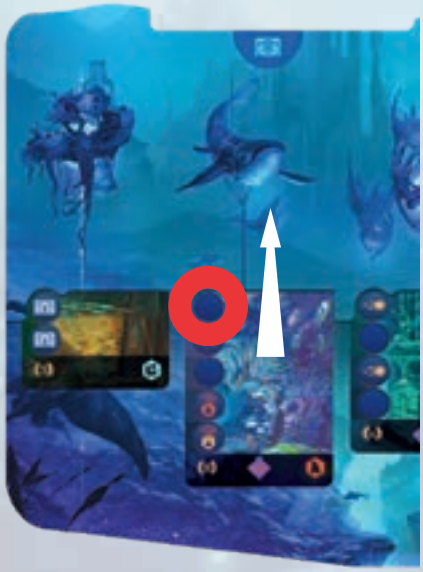
Lorsqu'un effet de jeu vous permet d'élever un lieu, choisissez un lieu de votre plateau et faites-le glisser d'autant de crans vers le haut que le chiffre indiqué sur la manta, le personnage ou la carte Lieu qui vous permet de l'élever.

Exemple A. Avec une manta

1 Vous utilisez une manta en action secondaire pour bénéficier de sa capacité Élever. Cette manta vous permet de faire glisser une carte d'un cran vers le haut.



2 Choisissez un lieu à élever et faites-le glisser d'un cran vers le haut pour recouvrir son premier emplacement d'icône (celui-ci est vide).



3 Couvrir un emplacement d'icône vide ne vous fait perdre aucun bonus.



Exemple B. Avec une carte Personnage



1 Vous utilisez la Sirène en action principale. Elle vous permet d'élever une ou plusieurs cartes Lieu d'un total de 3 crans (à répartir comme vous le souhaitez).



3 Appliquez l'effet en recouvrant les emplacements d'icône correspondants.



2 Si vous utilisez cette capacité sur deux lieux différents, vous pouvez monter le premier (A) d'un cran et le second (B) de deux crans (ou l'inverse).

Notez que dans cet exemple, vous avez recouvert ces niveaux :



Même si vous avez passé un +2 vous ne bénéficiez pas de son effet. En revanche, vous vous êtes débarrassé de deux emplacements vides et bénéficiez maintenant d'icônes que vous pourrez bientôt mettre à profit.

Exemple C. Avec une autre carte Lieu

1 Vous exploitez la carte ci-contre (A) en action secondaire pour bénéficier de l'effet Élever qui se trouve sur la plus haute icône de la carte.



2 Puisque vous exploitez la carte A, elle glisse d'un cran vers le haut (voir page 13) pour recouvrir l'icône que vous utilisez.

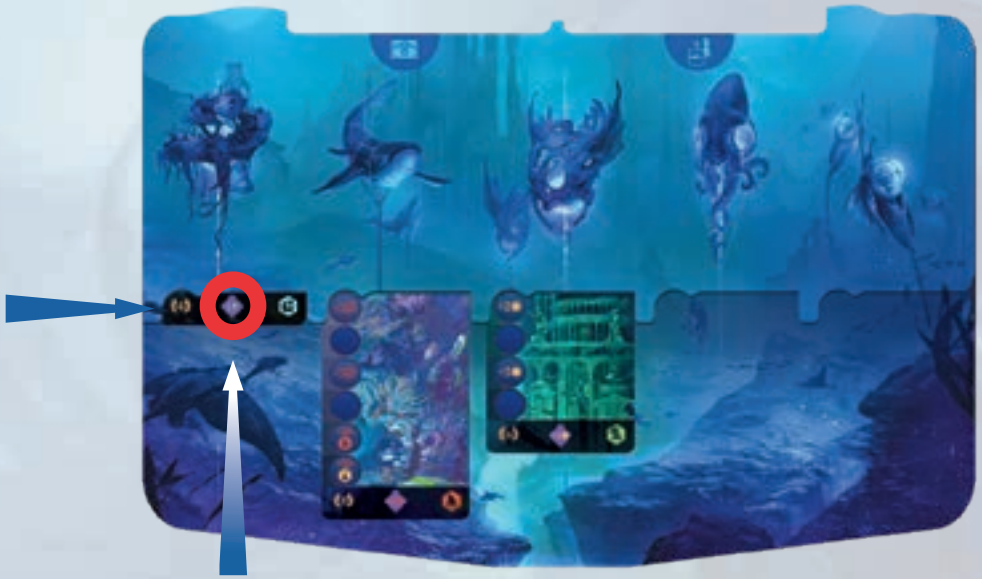


3 Vous appliquez maintenant l'effet Élever : vous disposez de 2 crans à répartir entre vos autres cartes. Vous pouvez choisir d'élever une autre carte de 2 crans ou deux autres cartes d'un cran.



Notez qu'une carte Lieu ne peut pas bénéficier de son propre effet Élever. Ici, vous ne pouvez pas élever la carte A avec son propre effet. N'oubliez pas que vous ne touchez pas les bonus des cartes que vous élevez !

Un lieu est complètement élevé lorsque toutes ses icônes (ressource/capacité) sont recouvertes : seule la bande noire du bas de la carte reste visible. Lorsqu'un lieu est complètement élevé, vous récupérez immédiatement la manta bonus qui figure au bas de cette carte depuis la réserve principale. Cette manta est immédiatement active et vous pouvez utiliser ses effets lors du même tour.



Manta bonus que vous récupérez immédiatement



Si vous récupérez une manta bonus qui vous offre une capacité, vous avez le droit de la jouer immédiatement, sans attendre le prochain tour. Désactivez-la et exercez sa capacité si vous le souhaitez.

4. Marquer les points d'un lieu

Lorsqu'un effet de jeu vous permet de marquer les points d'un lieu, retirez-le de votre plateau pour le placer dans votre pile de prospérité. Vous pouvez uniquement marquer les points des lieux qui sont complètement élevés.

À la fin de la partie, chaque lieu de votre pile de prospérité vous rapportera les points inscrits en bas à gauche de sa carte.



Un lieu complètement élevé ne rapporte aucun point si vous ne faites pas cette action !

5. Explorer

Explorer vous permet de dévoiler de nouveaux lieux de l'océan et de préparer la conquête de ceux que vous connaissiez déjà. Lorsqu'un effet de jeu vous permet d'explorer un lieu, procédez comme suit :

1) Défaussez tout lieu qui se trouve déjà sur la rangée d'exploration (tout en haut). Au début de la partie, cette rangée est vide.

2) Déplacez les lieux de la rangée centrale vers la rangée d'exploration. S'il y a plus de 4 lieux à déplacer, défaussez tout lieu excédentaire. Dans ce cas, le joueur qui explore choisit l'excédent à défausser.

3) Piochez 6 nouvelles cartes Lieu pour remplir la rangée centrale.

Note que vous avez le droit de refuser d'explorer même si un effet de jeu vous le permet. C'est la seule action principale qu'il est permis de refuser.

Important : un lieu exploré est plus facile à conquérir par la suite (-1 Pouvoir) mais son prix d'achat en or reste le même.



OBJECTIFS

Les objectifs sont d'excellents moyens de marquer des points de prospérité supplémentaires, mais ne traînez pas trop : plus vite vous les remplirez, plus ils vous rapporteront de points.

Le plateau principal vous propose quatre pistes d'objectifs (dans la partie supérieure du plateau). Si, lors votre tour de jeu, vous remplissez les conditions d'un objectif, alors vous pouvez placer une manta de votre couleur (active ou non) sur le premier emplacement disponible de la piste correspondante. Vous ne pouvez pas placer plusieurs mantas d'une même couleur sur la même piste.

Chaque piste propose 5 emplacements surmontés du nombre de points de prospérité qu'ils rapportent. À la fin de la partie, vous marquerez les points inscrits au-dessus de la manta que vous avez placée. Le 5e emplacement ne sert pas dans le jeu de base.

Vous ne pouvez pas placer une manta bonus pour revendiquer un objectif.

Vous n'êtes jamais obligé de revendiquer un objectif si vous ne le souhaitez pas !



Les quatre objectifs par défaut sont :

 Avoir 8 personnages en main (sans compter la défausse). Votre roi compte comme un personnage.

 Avoir 5 lieux sur votre plateau individuel.

 Avoir au moins 3 lieux dans votre pile de prospérité.

 Avoir au moins 2 mantas bonus.

FIN DE LA PARTIE

La fin de partie se déclenche :

- lorsqu'un joueur révèle la dernière carte de la pioche des cartes Lieu ;
- lorsqu'un joueur révèle la dernière carte de la pioche des cartes Personnage de l'océan ;
- ou lorsqu'un joueur a placé une manta sur chaque objectif du plateau.

Lorsque l'une de ces conditions est atteinte, tous les joueurs, y compris celui qui a déclenché la fin de la partie, rejouent une dernière fois.

DÉCOMPTE FINAL

À l'issue de la partie, faites le total de vos points de prospérité :

- 1 point pour chaque carte Personnage de votre main (et non de votre défausse). Votre roi compte comme un personnage ;
- Les points que vous rapportent les mantas placées sur les objectifs ;
- Les points des lieux stockés dans votre pile de prospérité.

Le joueur qui a le plus de points de prospérité gagne la partie. En cas d'égalité, départagez les ex aequo dans cet ordre :

- plus grand nombre de mantas en réserve ;
- plus petit numéro de roi ;
- (si vous jouez sans les rois) le plus éloigné du premier joueur dans l'ordre du tour.

Attention, le dernier joueur à avoir joué n'est pas forcément le plus éloigné du premier joueur dans l'ordre du tour.

MODE AVANCÉ

Le mode avancé propose une expérience de jeu un peu plus poussée. Il propose deux nouvelles règles :

Objectifs aléatoires : au lieu d'utiliser les 4 objectifs imprimés sur le plateau, piochez 4 jetons au hasard au début de la partie et placez-les sur les emplacements des objectifs de base. À vous de faire le nécessaire pour vous y adapter et marquer des points de prospérité ! Voyez p.28 pour une liste détaillée des objectifs.



Draft des rois : au lieu de distribuer les cartes Roi dans l'ordre du tour, mélangez autant de cartes Roi qu'il y a de joueurs +1. Donnez ces cartes au dernier joueur. Celui-ci choisit son roi et l'ajoute à sa main de départ, puis donne le reste des cartes à son voisin de droite (sens antihoraire), et ainsi de suite jusqu'au premier joueur qui aura le choix entre deux cartes. Retirez la dernière carte du jeu.

MODE SOLO

MISE EN PLACE

1. Retirez du jeu un exemplaire de chaque carte Personnage de l'océan (marqué d'un o en bas à droite) avant de commencer. La pioche ne contient donc qu'un seul exemplaire de chaque carte.

2. Mélangez les cartes Roi, tirez-en 3 et choisissez-en une. Retirez les autres du jeu.

3. Mettez le jeu en place comme indiqué page 6. Puis suivez la mise en place de la page 7, mais pour un seul joueur (vous).

4. Vous allez jouer contre un joueur fantôme qui incarne les Ichtiandres, une nation venue coloniser les océans depuis la surface. Donnez 4 mantas de départ au joueur ichtiandre.

COMMENT JOUER

Utilisez les règles standard, mais placez une manta du joueur ichtiandre sur le premier emplacement disponible de la piste d'objectif de votre choix à chaque fois que vous faites l'action Explorer ou que vous jouez la carte Matrona. Le joueur ichtiandre ne peut pas avoir deux mantas sur la même piste.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à placer ses 4 mantas (vous ou le joueur ichtiandre) déclenche la fin de la partie. Jouez un dernier tour, puis comptez vos points de prospérité comme d'habitude. Le Conseil de l'Océan vous attribuera un animal totem selon vos mérites :

Points de Prospérité	Animal Totem
30 ou moins	Blob
31-60	Serpent de mer
61 — 90	Léviathan
91 ou plus	Kraken

JETONS OBJECTIF

Ces jetons sont réservés au mode avancé et remplacent les objectifs imprimés sur le plateau.



Avoir un total de 11 lieux ou plus (plateau individuel + pile de prospérité)



Avoir au moins 15 points de prospérité dans votre pile de prospérité



Avoir au moins 3 mantas bonus



Avoir défaussé toutes vos cartes Personnage, sauf une (la Matrona)



Avoir au moins 1 lieu de chacun des 4 types dans votre pile de prospérité



Avoir 4 lieux du même type (plateau individuel et/ou pile de prospérité)



Avoir au moins 10 personnages dans votre défausse



Avoir au moins 5 cartes Personnage avec un effet « Conquérez » dans votre main et/ou votre défausse



Avoir simultanément 5 lieux complètement élevés sur votre plateau



Recruter un personnage qui coûte 5 or

LISTE DES ICÔNES

RESSOURCES



Gagnez 2 or



Gagnez 2 de pouvoir



+2 de pouvoir pour conquérir une fosse aux requins



+2 de pouvoir pour conquérir une épave



+2 de pouvoir pour conquérir une civilisation engloutie



+2 de pouvoir pour conquérir un volcan sous-marin

CAPACITÉS



Élevez un autre lieu d'un cran



Élevez un autre lieu de 2 crans (ou 2 autres lieux d'un cran)


Élevez complètement un autre lieu
(faites glisser la carte jusqu'à ce qu'elle soit complètement recouverte)


Recrutez gratuitement un personnage


Choisissez un personnage de votre défausse et reprenez-le en main


Marquez les points d'un lieu complètement élevé de votre plateau individuel

F.A.Q.

CARTES PERSONNAGE

Q: Si la carte d'un adversaire me demande de faire une action (comme la Sirène ou Testudo le Trésorier), suis-je obligé de faire cette action ?
R: Oui, si vous le pouvez.



Q: Si une carte Personnage comporte deux actions, puis-je choisir d'en résoudre une seule ?
R: Non. Vous devez faire toutes les actions demandées par la carte si vous êtes en mesure de les faire.

Q : Si je joue Le Poulpe en action principale, puis-je utiliser l'effet du premier lieu conquis pour conquérir le second lieu ?
R: Oui si le premier lieu vous rapporte une ressource militaire, que vous pouvez alors dépenser pendant l'action principale pour conquérir un second lieu.



Q : Puis-je recruter, acheter ou conquérir sans jouer une carte Personnage, du moment que je dispose des ressources nécessaires ?
R : Non. Vous devez jouer une carte Personnage qui vous permet expressément de faire ces actions pour pouvoir les résoudre.

Q : Puis-je défausser ma carte Matrona ?
R : Non. La carte Matrona ne rejoint jamais la défausse. Une fois jouée, reprenez-la en main et résolvez son action.

MANTAS

Q : Lorsqu'un lieu est complètement élevé, la manta que je reçois est-elle active ou non ? Puis-je l'utiliser de suite ?
R : Lorsque vous recevez une manta après avoir complètement élevé un lieu, elle est active. Vous pouvez l'utiliser immédiatement pour utiliser son action si vous le souhaitez.

ÉLEVER UN LIEU

Q : Puis-je exploiter un lieu sans utiliser son icône de ressources, ou si celui-ci est vide ?
R : Vous ne pouvez pas exploiter un lieu si vous n'utilisez pas les ressources de l'icône que vous recouvrez (vous devez au moins en utiliser une partie). Vous ne pouvez pas recouvrir une icône vide autrement que par l'action « Élever un lieu ».

Q : Puis-je utiliser les ressources de deux niveaux différents d'un même lieu lorsque je joue une carte Personnage (action principale) ?
R : Non.

L'AUTEUR : Ivan Tuzovsky est docteur en études culturelles. Il est l'auteur de deux monographies, une sur la futurologie et une sur l'ère numérique. Il donne toujours des cours universitaires sur la culture graphique et l'histoire de l'art, et vise un doctorat en sciences, mais depuis qu'il est passé du côté ludique de la force en 2012, il ne s'y consacre plus autant qu'auparavant.

Je dédicace ce jeu à mon fils Arcady Tuzovsky et à ma femme Helen Tuzovskaya.

Remerciements spéciaux : Ivan Lashin, Michael Guschin, Anton Hudjakov, Denis Davydov, Valerij Kruzhalov, Andrej Stoljarov, Jurij Jamshhikov.

Merci aux testeurs : Dmitrij Pelkov, Tatiana Pelkova, Igor' Sychev, Elvira Sycheva, Aljona Mironova, Sergei Latyshev, Aleksandr Abdullin, Maksim Pershukov, Marija Pyshminceva, Timofej Nikulin, Maksim Trofimenko, Tasha Telezhkina, Artur Dydrov, Aleksej Nurgaripov, Sergej Machin, Konstantin Malygin, Julija Il'inskaja, Igor' Ganzha, Daria Gross, Vasilij Redinskij, Filipp Ivanov, Il'ja Stepanov, Andrej Kalinkin, Valentina Aristarhova, Maria Nechaeva, Vladislav Nechaev, Aleksandr Shabalov, German Tihomirov, Natasha Noryak, Konstantin Kostinov.

ÉDITION	Daria Martyshchuk
DÉVELOPPEMENT	Ivan Lashin
PDG	Mikhail Pakhomov
DIRECTEUR ARTISTIQUE	Viktor Zaburdaev
DIRECTEUR DE LA PRODUCTION	Sergei Morozov
RELECTEUR	William Niebling
CHEF ÉDITEUR	Maxim Vereshchagin
CONCEPTION ARTISTIQUE	Daria Martyshchuk
MAQUETTE	Aleksandr Kiselev
TRADUCTION	Antoine Prono (Transludis)

Adaptation et distribution Françaises :

Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com

Cosmodrome Games LLC
28 Old Rudnick Lane, Dover, DE 19901
© Tous droits réservés

Données et adresse à conserver. 03-2020