

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

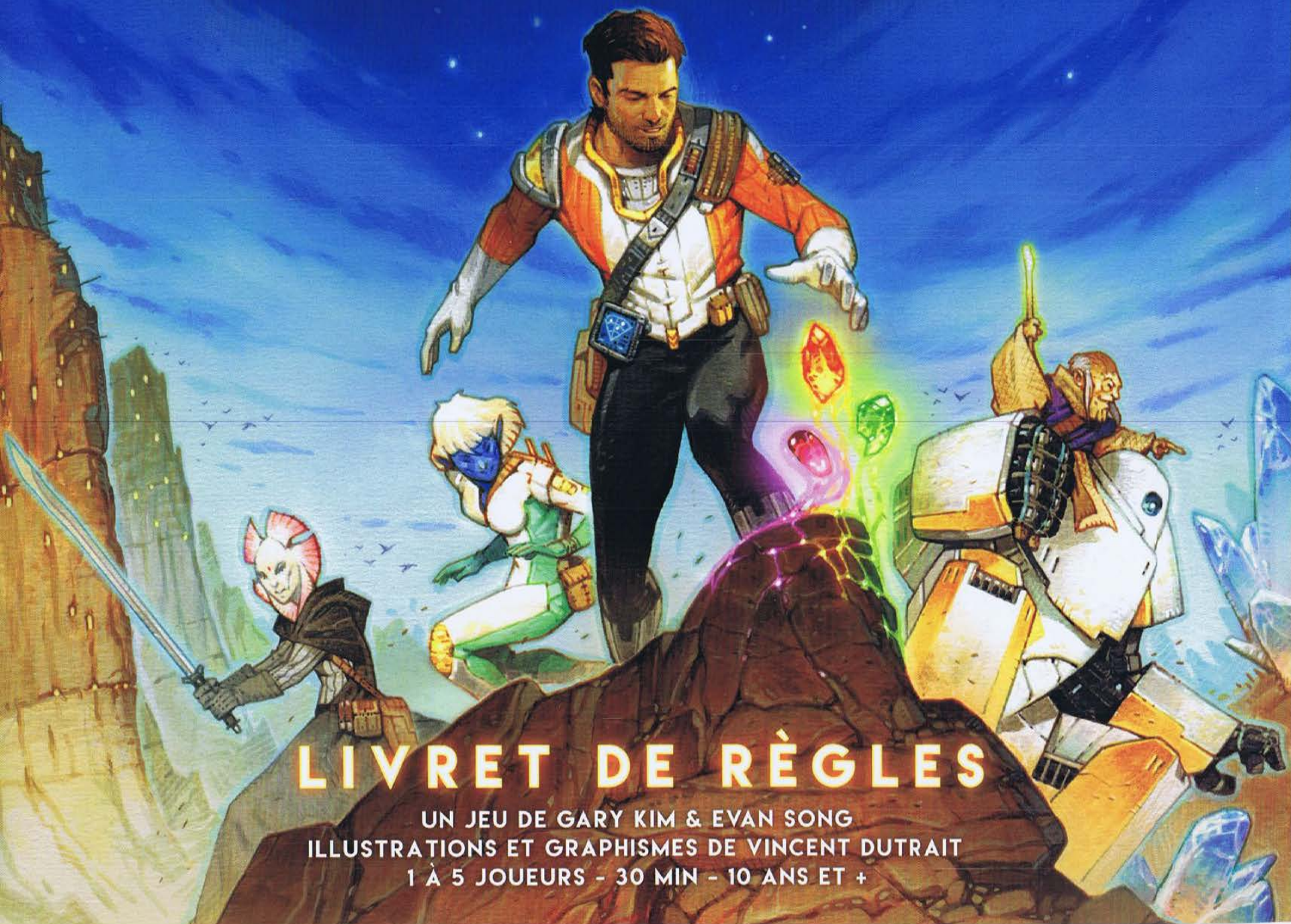
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



RISING 5

R U N E S O F A S T E R O S



LIVRET DE RÈGLES

UN JEU DE GARY KIM & EVAN SONG

ILLUSTRATIONS ET GRAPHISMES DE VINCENT DUTRAIT

1 À 5 JOUEURS - 30 MIN - 10 ANS ET +

RETROUVEZ LES RUNES PERDUES ET SAUVEZ ASTEROS !

Il y a longtemps, bien longtemps, sur la lointaine planète Asteros, un ancien roi repoussait d'indicibles horreurs au cœur d'un Portail runique qu'il scella de 4 Runes divines. Le Portail est resté en sommeil pendant des millénaires, mais son sceau est désormais affaibli. La mort et la destruction menacent à nouveau Asteros.

ORAKL le Sage a imploré le Conseil des Planètes Unies d'apporter son aide et quatre de ses meilleurs agents ont été envoyés pour lui prêter main forte :

EKHO, HAL, ELI et NOVA

Ensemble, ils forment les **RISING 5**, le dernier espoir d'Asteros.

Pour sauver Asteros, ils doivent à tout prix retrouver les Runes divines et sceller à nouveau le Portail. Sur leur chemin se dresseront d'innombrables dangers, tapis dans l'ombre de ce qui était jusqu'ici un monde paisible.

RISING 5 est un jeu d'aventure et de déduction coopératif, assisté par une application mobile.

Les joueurs doivent retrouver les Runes ensemble avant qu'une puissance maléfique ne dévore la planète.

I. BUT DU JEU

L'objectif de **RISING 5** est de trouver la réponse à une énigme constituée de 4 Runes. Chacune de ces Runes est liée à un Signe astrologique.

L'application ne communiquera avec votre équipe qu'au travers de ces Signes astrologiques : vous devez donc d'abord explorer Asteros pour pouvoir associer Runes et Signes astrologiques.

Une fois que vous avez identifié les bonnes Runes, vous devrez les agencer dans le bon ordre pour sauver Asteros !
En revanche, si la Lune Rouge se révèle entièrement, ou s'il ne reste plus de cartes dans le paquet de cartes Personnage, vous perdrez la partie...

Quelles sont les 4 Runes qui sauveront Asteros et comment faudra-il les agencer ?



Mais d'abord, quel Signe correspond à quelle Rune ?



Explorez, combattez et cherchez les réponses, mais attention, car le temps vous est compté !



II. CONTENU

1 plateau de jeu



5 marqueurs de Personnage



55 cartes Personnage (11 pour chaque)



27 cartes Région...



...dont 6 cartes de départ avec des dos en noir et blanc



3 cartes Relique



4 cartes Artefact



1 marqueur de Portail



7 tuiles Rune



1 marqueur d'Éclipse



4 cubes d'énergie



1 dé de combat



5 cartes Lune Rouge



14 jetons de Signe astrologique, répartis en deux ensembles (A et B)



L'application **RISING 5** est disponible sur l'App Store et Google Play. Elle est gratuite et le jeu ne nécessite qu'un seul smartphone ou tablette pour être joué. Aucune connexion Internet n'est nécessaire en cours de partie.



III. MISE EN PLACE

1

Installez le plateau de jeu au centre de la table.

2

Placez le marqueur de Portail au milieu de l'espace prévu pour les quatre Runes.

3

Prenez 4 Runes aléatoirement et placez-les autour du marqueur de Portail.

4

Placez les 4 cubes d'énergie près du centre du plateau.

5

Placez les Runes non utilisées dans l'espace réservé en bas à gauche du plateau.

6

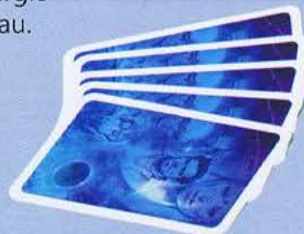
Placez les jetons de Signe astrologique à côté du plateau.

7

Gardez le dé de combat à portée de main.

8

Placez les marqueurs de Personnage sur leurs portraits respectifs.



15

Mélanges les cartes Région par niveau (I, II et III) et placez-les en pile, face cachée, sur l'emplacement correspondant du plateau.

Chaque région contient deux cartes au dos noir et blanc. Ce sont les cartes de départ qui sont placées **face visible** dans les emplacements adjacents à chaque pile en début de partie.

14

Dans une partie à **2 ou 3 joueurs**, distribuez 6 cartes Personnage à chaque joueur.
Dans une partie à **4 ou 5 joueurs**, distribuez 5 cartes Personnage à chaque joueur.

13

Placez le marqueur d'Éclipse sur son point de départ (troisième espace en partant du haut).

12

Selon la difficulté souhaitée, insérez 3, 4 ou 5 cartes Lune Rouge dans la pile de cartes Personnage à intervalles réguliers.

NE PAS MÉLANGER LA PILE APRÈS CELA.

(Les cartes Lune Rouge non utilisées sont remises dans la boîte de jeu)

11

Mélanges les cartes Personnage et placez la pile face cachée à côté du plateau.

10

...ainsi que les 4 cartes Artefact, mélangées en une pile, face cachée.

9

Placez à côté du plateau les 3 cartes Reliques face visible...

**16**

Ouvrir l'application sur votre tablette ou mobile et appuyer sur « Game Start ».

17

Le dernier joueur à avoir rencontré un extraterrestre commence, puis les joueurs jouent dans le sens horaire.

18

Suivez les instructions de l'application pour débiter la partie. Bonne chance !


Débiter avec l'application

La première chose qui vous sera demandée par l'application est de prendre une photo du Portail avec les quatre Runes placées autour.

Placez votre appareil au-dessus du Portail pour qu'il puisse clairement voir les quatre Runes.

Il s'alignera ensuite sur les 4 points de repère gris (▲●●●). L'application détectera les Runes et prendra une photo automatiquement.

Si l'application ne parvient pas à prendre la photo, assurez-vous que le marqueur de Portail est bien positionné. Une lumière trop ou pas assez puissante peut également gêner la détection.

Si, pour n'importe quelle raison, l'application n'arrive pas à détecter les Runes, vous pouvez appuyer sur le bouton  pour les renseigner manuellement.

Une fois que l'application a détecté la configuration de départ, elle génère aléatoirement une énigme pour votre partie.

L'application assignera également un Signe astrologique à chaque Rune pour pouvoir vous indiquer plus tard dans la partie quelles Runes sont correctement placées autour du Portail.

IV. LE JEU

Pendant son tour, le joueur actif **doit**, dans cet ordre :

1. Activer un personnage ou passer, puis
2. Piocher au moins 1 carte de la pile de cartes Personnage.

1. ACTIVER UN PERSONNAGE OU PASSER

Pour activer un personnage :

- **Annoncez** d'abord le personnage que vous activez ainsi que le nombre total d'actions que vous souhaitez effectuer à ce tour.

- **Défaussez** ensuite autant de cartes de ce personnage de votre main (1 carte par action).

Vous pouvez exécuter autant d'actions que vous souhaitez dans votre tour (vous pouvez exécuter la même action plusieurs fois), mais vous ne pouvez activer qu'un seul personnage par tour.

- Un joueur qui passe son tour ne peut pas défausser de carte..

Il y a 3 actions possibles :

A. Déplacement

B. Rencontre

C. Sceller le Portail

A. Déplacement

- Vous pouvez déplacer le personnage activé vers **n'importe lequel** des 6 lieux sur le plateau. Chaque lieu appartient à une des trois régions (I, II, III).

- Plusieurs personnages peuvent être présents dans le même lieu.



Les contenus des régions sont variables : les monstres en Région I sont plus faibles et n'offrent que des petites récompenses, tandis que les ennemis en Région III sont plus coriaces et génèrent des récompenses bien plus intéressantes.

B. Rencontre

Vous **pouvez** choisir de résoudre une carte dans le lieu où se situe le personnage que vous avez activé.

Ces cartes peuvent être un **Monstre**, un **Compagnon** ou une **Cache d'Artefact**.

MONSTRES

Le joueur actif affronte le Monstre. Chaque Monstre possède :

- une valeur d'éclipse (Lunes Rouges)
- une force (valeur)
- une récompense (une ou plusieurs icônes)



Pour vaincre un Monstre, vous **devez** lancer le dé de combat et obtenir une valeur (en ajoutant les bonus, voir : **Soutien & Travail d'équipe**) égale ou supérieure à la force du Monstre.



Gary décide de jouer 3 cartes EKHO pour effectuer 3 actions avec ce personnage. Par exemple : effectuer une rencontre là où il se trouve déjà, puis un déplacement vers un nouveau lieu et une nouvelle rencontre.

- Si vous **gagnez**, retirez le Monstre du jeu et prenez la récompense indiquée sur sa carte (cubes d'énergie, objets, indices, etc.).

- Si vous obtenez un symbole Éclipse, vous perdez **automatiquement** le combat.



- Si vous **perdez** le combat, le Monstre **reste en jeu** et vous devez déplacer le marqueur d'Éclipse d'autant d'espaces vers le bas que de Lunes Rouges présentes sur la carte du Monstre.

Note : Chaque région contient un Seigneur.

Ces Seigneurs sont très puissants mais vous récompenseront d'un indice et d'une puissante Relique si vous réussissez à les vaincre. **Une fois acquise, tout le groupe peut utiliser la carte Relique.**

COMPAGNONS

Les Compagnons ne possèdent ni force ni valeur d'Éclipse. Quand vous les rencontrez, vous **recevez** la récompense indiquée en bas de la carte.

S'il y a plusieurs récompenses séparées par un « / », vous devez en choisir une seule, puis défausser la carte Compagnon.

Récompenses :

Soleil ☀️ : Déplacez le marqueur d'Éclipse d'une case vers le haut.

Cube d'énergie 🟩 : Gagnez un cube d'énergie et placez-le sur un autel. S'il y a déjà un cube sur chacun des 4 autels, ignorez cet effet.

CACHE D'ARTEFACT

Quand le joueur actif rencontre cette carte, il la défausse puis prend la première carte de la pile Artefact. **Une fois acquise, tout le groupe peut utiliser la carte Artefact.**

C. Sceller le Portail

Pour pouvoir tenter de sceller le Portail, les joueurs doivent avoir placé un cube d'énergie sur chacun des 4 autels au centre du plateau.

- Chaque fois que vous récupérez un cube d'énergie, touchez un des autels dans l'application pour l'activer. Une fois que les quatre sont activés, le joueur actif peut choisir l'action « Sceller le Portail ». (**Important** : cette action coûte toujours une carte Personnage)

- Un personnage peut tenter de sceller le Portail de n'importe où sur le plateau.

- Pour démarrer le processus, faites glisser l'écran vers le bas sur l'application.



Au début de la partie, et à chaque fois que vous tenterez de sceller le Portail, l'application vous demandera de prendre une photo du portail avec les Runes avant de vous montrer à nouveau des Signes astrologiques. Les Signes peuvent apparaître sous 4 états :



Silhouette :
L'état de cette Rune n'est pas connu.



Sombre :
Cette Rune ne fait pas partie de l'énigme.



Brillante :
Cette Rune fait partie de l'énigme mais n'est pas à la bonne position.



Dorée :
Cette Rune fait partie de l'énigme et est à la bonne position !

Déduire quel Signe correspond à quelle Rune fait partie de l'énigme !

Vous pouvez faire glisser l'écran de l'application vers le haut à tout moment pour voir l'historique de vos tentatives de fermeture du Portail.

C'est en comparant les résultats des différents essais pour en déduire les bonnes associations que vous pourrez sauver Asteros !

EXEMPLE



Quand Kevin et Gary commencent la partie, l'application leur montre cette configuration. Le Sage et le Gobel font partie de l'énigme mais ne sont pas bien placés. Quant à l'Araignée et au Serpent, ils ne font pas partie du tout de l'énigme.

Pendant la partie, Kevin et Gary réussissent à échanger les Runes bleue et rouge, avant de remplacer la jaune par la verte.



Ils amassent ensuite assez de cubes d'énergie pour une nouvelle tentative de fermeture du Portail.

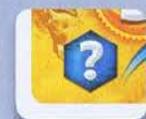


Après avoir montré leur nouvelle configuration à l'application, ils découvrent que le Sage et le Gobel sont maintenant placés correctement, et que le Singe fait partie de l'énigme mais n'est pas à la bonne place. Vu que le Singe vient d'apparaître et que la Rune verte est la seule nouvelle Rune à être entrée en jeu, Kevin et Gary peuvent être certains que le singe est la Rune verte.

Ceci veut dire que les Runes rouge et bleue sont le Gobel et le Sage, même si ce n'est pas important à ce stade-là. Il reste à déterminer laquelle des Runes restantes est la bonne et de placer la Rune verte sur l'espace actuellement occupé par la Rune orange.

Les Indices

Quand vous gagnez un Indice (par exemple après avoir vaincu un Seigneur) l'application reliera une Rune de votre choix avec son Signe astrologique, ce qui devrait vous aider à résoudre l'énigme !



Ici, l'application vous indique que la Rune violette correspond au Singe.

Dans la partie inférieure gauche du plateau, il y a une zone qui vous aidera à suivre quel Signe équivaut à quelle Rune.

- Sur la gauche vous pouvez placer les Signes qui sont présents mais que vous n'avez pas encore reliés à une Rune.

- Sur la droite vous pouvez placer chaque signe à côté de sa Rune, une fois que vous êtes sûr de leur connexion.



2. PIOCHER DES CARTES

Avant de finir son tour, le joueur actif doit piocher **au moins 1 carte**. Vous pouvez en piocher plus, jusqu'à la taille maximale de votre main.

À 2 ou 3 joueurs, la limite de cartes en main est de 6.

À 4 ou 5 joueurs, elle est de 5.

Si vous avez passé votre tour et que votre main est pleine, vous **devez** tout de même piocher une carte, puis en **défausser** une au choix, pour revenir à la taille de main maximale. Vous devez déclarer combien de cartes vous comptez piocher **avant** de les prendre une par une.

Si vous piochez une carte Lune Rouge, vous devez la placer sur la pile, face visible et **immédiatement** arrêter de piocher. La carte Lune Rouge met fin à votre tour et le joueur suivant débute le sien. **Après avoir fini ses actions**, il devra résoudre une **Crise de Lune Rouge** avant de piocher des cartes.

CRISE DE LUNE ROUGE

- Comptez le nombre de Lunes Rouges sur **toutes** les cartes Monstre face visible sur le plateau.
- Déplacez le marqueur d'Éclipse d'autant de cases vers le bas qu'il y a de Lunes Rouges présentes.
- Si le marqueur atteint le **dernière case**, Éclipse totale, Asteros est réduite en cendres par les forces maléfiques et vous **perdez** la partie !
- Si vous n'avez pas perdu, le joueur actif défausse la carte Lune Rouge et pioche immédiatement une ou plusieurs cartes, selon les règles normales.

Il y a actuellement 3 monstres sur le plateau, montrant un total de 4 Lunes Rouges.



FIN DU TOUR

À la fin de votre tour, placez sur chaque lieu vide une carte face visible de la pile Région correspondante (I, II ou III). S'il n'y a plus de cartes dans la pile d'une région, **laissez le lieu vide**.



V. À PROPOS DES PERSONNAGES

En plus des actions, chaque personnage peut faire appel à une Compétence Spéciale. Vous pouvez activer ce pouvoir **une fois par tour** ; **après** avoir défaussé les cartes de ce personnage mais **avant** d'effectuer vos actions.



ORAKL



Maîtrise des Runes : Échangez la position de deux Runes.
Option 1 : Échangez deux Runes présentes sur le Portail.
Option 2 : Échangez une Rune présente sur le Portail avec une de la réserve.

Important ! C'est le seul moyen en jeu de changer les Runes de place.



ELI



Science des Astres : Déplacez le marqueur d'Éclipse d'une case vers le haut.



NOVA



Attaque surprise : Choisissez un Monstre sur le plateau et lancez le dé de combat. Si vous obtenez un résultat égal ou supérieur à la force du Monstre, il est vaincu et vous recevez la récompense. Tout autre résultat est **ignoré**.



EKHO



Leader Siartian : Déplacez un **autre** personnage (pas EKHO) vers n'importe quel lieu.



HAL



Réplique Synthétique : Copiez la Compétence Spéciale d'un personnage se trouvant sur le même lieu que HAL (les personnages placés sur leur portrait au début de la partie ne sont pas considérés comme étant dans le même lieu).

Soutien & Travail d'équipe

Les joueurs peuvent s'entraider pour recevoir des bonus et augmenter leurs chances de victoire au combat.

Soutien :

Avant de lancer le dé de combat, le joueur actif peut demander de l'aide aux autres joueurs.

Si les autres joueurs possèdent des cartes correspondant au personnage activé, ils peuvent défausser ces cartes pour **soutenir** le personnage activé. Le nombre de cartes défaussées collectivement est ajouté au résultat du lancer de dé.

Note : Le joueur actif ne peut pas défausser de cartes pour **soutenir** le personnage qu'il vient d'activer.

Travail d'équipe :

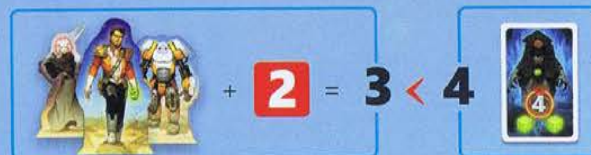
Si au moins un autre personnage est présent dans le lieu du personnage activé, vous pouvez ajouter 1 à votre résultat de dé.

Note : Ce bonus est **toujours** de 1, peu importe le nombre de personnages présents sur le même lieu que le personnage activé.

Attention :

- Ces deux types d'avantages peuvent se cumuler.
- Si vous obtenez une éclipse (☾) sur votre lancer de dé de combat, le résultat est toujours un échec.
- Lorsque vous utilisez la capacité spéciale de NOVA (☀️), vous ne bénéficiez pas de ses avantages.

EXEMPLES



Gary joue une carte pour activer EKHO, qui se trouve dans le même lieu que NOVA et HAL. EKHO rencontre un Monstre avec une force de 4. Il lance le dé de combat et obtient un 2. Il ajoute 1 à ce résultat grâce à l'avantage du **Travail d'équipe** pour obtenir un total de 3. Ceci est insuffisant pour vaincre le monstre de niveau 4 et EKHO perd donc le combat.



1-Gary annonce qu'il va jouer deux actions avec EKHO pendant son tour et défausse les deux cartes nécessaires. **2**-Avant d'effectuer ces actions, Gary active la Compétence Spéciale d'EKHO et déplace HAL dans un lieu qui contient un Monstre avec une force de 4. **3**-Gary utilise ensuite sa première action pour se déplacer dans le même lieu que HAL. **4**-Il utilise sa seconde action pour rencontrer le Monstre présent dans le lieu. **5**-Avant le lancer le dé de combat, Kevin déclare qu'il va **soutenir** EKHO et défausse 2 cartes Personnage d'EKHO de sa main. Gary a maintenant un bonus de 3 à ajouter à son lancer (1 pour le **travail d'équipe** de Hal et 2 pour le **Soutien** de Kevin). Il lance le dé et obtient un 2. Avec un résultat final de 5, le Monstre est vaincu car sa force n'est que de 4.

VI. À PROPOS DES OBJETS

Les joueurs peuvent trouver 2 types d'objets durant leurs aventures. Les **Reliques** sont obtenues comme récompenses après avoir vaincu un Seigneur. Les **Artefacts** sont trouvés dans les Caches d'Artefact. Une fois acquis, ces puissants objets peuvent être utilisés par **n'importe quel membre** de l'équipe à **n'importe quel moment**.

Important ! Une fois utilisé, un objet est **toujours** défaussé.

Les Reliques et leurs pouvoirs



Lame de feu lunaire
Vainc automatiquement un Monstre de force 1, 2, 3 ou 4.



Bâton de transmutation
Recevez 3 cubes d'énergie.



Pendentif de l'Éclipse
Annule une carte Lune Rouge qui vient d'être révélée.

Les Artefacts et leurs pouvoirs



Orbe de divination
Recevez un indice.



Réserve d'énergie
Recevez 2 cubes d'énergie.



Anneau du soleil levant
Déplacez le marqueur d'Éclipse de deux cases vers le haut.



Potion de soin
Relancez le dé de combat.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs **gagnent immédiatement** la partie s'ils arrivent à sceller le portail (les 4 Signes affichés sur l'application sont tous dorés).

Le jeu **se termine immédiatement** par un échec si :

- Il ne reste plus de cartes **Personnage** dans la pile correspondante à la fin du tour d'un joueur.

ou

- Le marqueur d'Éclipse atteint le dernier espace sur sa piste.



APPENDICE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez moduler la difficulté des parties en ajustant le nombre de cartes Lune Rouge ajoutées à la pile de cartes Personnage lors de la mise en place du jeu :

3 cartes Lune Rouge > Débutant

4 cartes Lune Rouge > Standard

5 cartes Lune Rouge > Héroïque


À vos risques et périls, vous pouvez aussi mélanger la pile après avoir ajouté les cartes Lune Rouge pour rendre aléatoires leurs apparitions !



APPLICATION

Vous pouvez trouver l'application **RISING 5** sur l'App Store et Google Play. Elle est gratuite, et le jeu ne nécessite qu'un seul mobile ou tablette pour être joué. Aucune connexion Internet n'est nécessaire pour jouer. Vous pouvez trouver les spécifications sur la page de l'application. L'application contient aussi le livre de règles en version numérique, ainsi qu'un tutoriel pour vous lancez immédiatement à l'aventure !

Rappel :

- Avant de tenter de Sceller le Portail, assurez-vous que les quatre autels sont bien activés en appuyant dessus.
- Si vous avez des soucis avec la prise de vue vous pouvez indiquer les Runes manuellement en appuyant sur  en haut à droite de l'écran.
- Une lumière trop puissante ou trop faible peut gêner la détection. Essayez de jouer avec un éclairage « normal » pour de meilleures performances.



JEU SOLO (APPLICATION NÉCESSAIRE)

Pour jouer au mode Solo :

- Commencez avec une main de 6 cartes Personnage.
- Piochez 6 cartes Personnage de plus de la pile et placez-les devant vous : elles constituent la réserve de Soutien.
- Vous pouvez utiliser les cartes de cette réserve pour soutenir votre personnage actif pendant un combat, comme décrit précédemment.
- Pendant la phase « Piocher des cartes », piochez des cartes pour compléter votre main d'abord, puis remplissez la réserve de Soutien.

À l'exception de ces quelques ajustements, toutes les règles du jeu restent inchangées.

MODE MAÎTRE DE JEU

Si vous ne voulez ou ne pouvez pas utiliser l'application, vous pouvez toujours jouer à **RISING 5** avec le mode Maître de jeu.

Un joueur prendra le rôle du Maître de jeu pour déterminer l'énigme et informer les joueurs de leur avancement. Le Maître du jeu utilise le couvercle de la boîte de jeu pour cacher la solution de l'énigme.

Éléments utilisés par le Maître de jeu :

- 1 plateau de Maître de jeu
- 1 plateau de Signes révélés
- 7 tuiles Runes
- 14 jetons Signes (marqué « M »)
- 1 écran (boîte de jeu)



Après la mise en place du jeu, le Maître décide secrètement de la solution de l'énigme. Il relie ensuite chaque Signe astrologique à une Rune. Il peut faire ceci aléatoirement s'il le souhaite, ou choisir pour rendre le jeu plus ou moins facile pour les autres joueurs.

Ceci fait, le Maître de jeu présentera le premier résultat de quatre Signes sur le plateau des Signes, indiquant lesquels sont corrects/incorrects, etc.

Il fera ceci chaque fois que les joueurs essaieront de Sceller le Portail.

Donner un Indice

Quand un joueur obtient un Indice, il peut demander au Maître de jeu quel Signe correspondra à une Rune.



Dans cet exemple le joueur demande quel Signe correspond à la Rune jaune grâce à l'Indice offert par ce Compagnon. Le Maître de jeu lui donne alors la tuile Serpent (Tuile avec état Silhouette).

À l'exception de ces quelques ajustements, toutes les règles du jeu restent inchangées.

CRÉDITS

Un jeu de Gary Kim & Evan Song
Illustrations et graphismes de Vincent Dutrait

Merci à tous ceux qui ont participé à l'élaboration et à la création de ce jeu :

Korea Institute of Startup & Entrepreneurship Development, Sangmyung University Startup Support Group, Prof. Eui Chul Lee, Application Development Team, Aejin Kang, KBDA (Korea Board Game Designers Association), Hope S. Hwang, Jade Yoo, Donghwa Kim, Yeonmin Jung, Sangdo Nam, Myeonghyeok Seo, KJ Lee, Simon Schwanhauser, Emmanuel Beltrando, Karen, Edward, Carmen & the Longshore Team.

Remerciements particuliers à :

L'équipe Holy Grail Games (Olivier, Jamie, Eric, Vincent, Matthieu, Clément, Gareth, Patrick & Andrew), Sébastien Pauchon, Bruno Cathala & l'équipe Ludonaute ainsi que tous les participants à la campagne Kickstarter.

Si vous avez des questions ou des suggestions, merci de nous contacter :

<http://www.blackrockgames.fr/contact.html>

Copyright © 2016 Mandoos Games



