

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



Introduction

- Situé dans une version alternative du 19ème siècle, à l'époque de la révolution industrielle, Wolsung est un jeu axé sur la construction de machines fantastiques.
- Le jeu est conçu pour 2 à 4 joueurs.
- Le jeu est jouable en 30 à 90 minutes.
- Dans le cas d'une partie à deux joueurs, le jeu est régi par des règles spéciales décrites à la fin de cette règle

Objectif du jeu

Le joueur qui construit les meilleures machines et remplit son ou ses objectifs secret obtient le plus de point de victoire (PV) et remporte la partie.

Les joueurs prennent le rôle d'inventeurs et d'industriels en lice pour le prix principal du « *Great World's Fair* ». Le prix ira au joueur qui a construit la plus spectaculaire des inventions dans son atelier: locomotives, automobiles à vapeur, golems et avion..

Cette tâche n'est pas simple, même si - en vue de construire une machine, il faut recueillir aussi bien des modèles que des ressources. Tous les participants au concours ont des ateliers, des ouvriers et trois immenses usines à leur disposition. La concurrence, toutefois, est sur le qui-vive et vous avez besoin de planifier soigneusement l'envoi de vos ouvriers, comment mettre à jour votre atelier, quelles ressources recueillir et dans quel type de machine investir.

Lors du « *Great World's Fair* » même les meilleurs inventeurs ont besoin de trouver un moyen d'attirer l'attention du jury qui va évaluer les travaux présentés. Les jurés sont choisis parmi de grands industriels agissant au nom des quatre plus grands pays: Aquitaine, Alfheim, Morgovia et Wotany. Ils sont représentés dans le jeu par les cartes objectif - chacune révèle trois préférences des jurés. Certains préfèrent les inventions à partir d'une branche particulières de l'industrie, d'autres sont enclins au style d'un pays. En construisant des combinaisons adéquates de machines, les inventeurs peuvent gagner la faveur du jury et ainsi renforcer sensiblement leurs chances de victoire.

Les travailleurs attendent avec impatience dans les ateliers. Les cheminées des usines commencent à fumer. Les bureaux d'études vont bientôt s'ouvrir. Les visiteurs du « *Great World's Fair* » attendent avec impatience de découvrir vos inventions. Bonne chance!

Les éléments du jeu

Le jeu contient les éléments suivants:

- plateau
- 3 usines
- 55 cartes (41 cartes Machine, 8 cartes Objectif, 5 cartes spéciales, 1 Carte de priorité)
- 4 ateliers
- 84 marqueurs de travailleurs en bois
- 76 marqueurs des ressources en bois
- 12 marqueurs de mise à niveau en bois
- 1 marqueur de tour
- 1 marqueur de premier Ingénieur
- Règles

Dans le cas où des éléments sont manquants, s'il vous plaît contactez-nous par e-mail (michal@kuzniagier.com) - nous vous enverrons la pièce manquante dès que possible.

Le plateau

Le plateau représente un complexe industriel dans Heimburg, la métropole qui accueille le « *Great World's Fair* ». À l'intérieur du complexe on peut trouver des usines où envoyer les inventeurs, Travailleurs, des dépôts ferroviaires où les ressources produites sont déchargées, mais également un bureau d'étude où les nouvelles inventions sont développées.



Les éléments principaux du plateau pour le jeu sont les suivants:

Tours (turns)

La liste des tours de jeu entoure le plateau. Il existe deux sortes de tours:



Tour ordinaire, au cours duquel les joueurs vont envoyer leurs travailleurs à l'usine (voir "Aperçu du jeu")



Tour de Production, au cours duquel les joueurs vont envoyer leurs travailleurs à l'usine, collecter les ressources spécifiques des usines, construire des machines ainsi que mettre à niveau leurs ateliers (voir "Aperçu du jeu")

Les usines

En bas du plateau, vous trouverez des marques spécifiques pour placer chaque type d'usines.



Bureau d'étude

Sur le côté droit du plateau, il y a trois emplacements pour les cartes machines. C'est là que sont déposées les cartes représentant les machines pouvant être construites durant la partie. Les cartes machine changent au cours du jeu – les vieux modèles sont retirés et de nouveaux apparaissent.



Piste ordre du tour



C'est là que les joueurs - après avoir établi l'ordre de la collecte ressources (voir "Aperçu du jeu") – place chacun un travailleur.



Dépôts ferroviaires.



La zone centrale du plateau est occupée par des dépôts où les ressources produites dans les usines sont placées – Les types de dépôts dépendent du nombre de joueur. Le premier

signifie pour 2 ou 3 joueurs , et le second est utilisée pour une partie à quatre joueurs. 

Dans le cas d'une partie à deux joueurs les dépôts pour 3 joueurs sont utilisés (voir " Règles du jeu pour deux-joueur »).

Marqueur premier joueur

Le marqueur du premier mécanicien est placé ici.



Usines

Trois boîtes de différentes couleurs, marquées de symboles, représentent les usines:



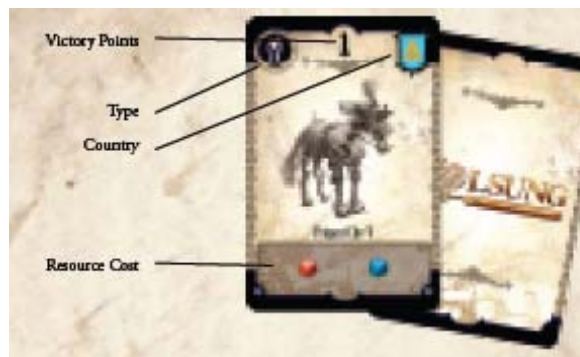
A chaque tour les joueurs envoient des travailleurs à l'usine pour avoir la priorité lors du choix des ressources.



Deck cartes

Le deck contient quatre types de cartes:

- Cartes machines et Cartes grèves (41)
- cartes Objectif (8)
- cartes spéciales (5)
- Carte de priorité (1)
- Cartes Machine



Carte machine



Carte grèves

Chaque machine appartient aux deux catégories suivantes :

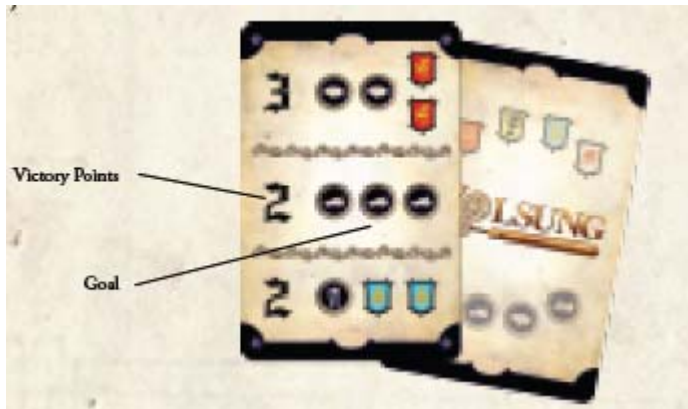
type: golems , voitures à vapeur , les locomotives  et les Zeppelins 

pays: Aquitaine , Alfheim , Morgovia , Wotany 



Cartes objectifs

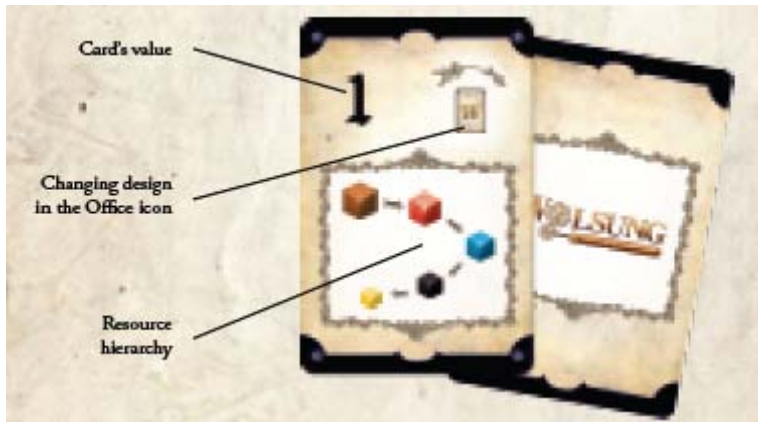
Huit cartes déterminent les objectifs secrets que les joueurs essaient d'accomplir au cours de la partie. Chaque carte contient trois objectifs indépendants qui permettent aux joueurs de gagner des PV en les accomplissant (voir "La fin de la partie").



Cartes spéciales

Cinq cartes utilisées dans des situations particulières tout au long de la partie (voir "Aperçu du jeu"), tels que:

- départage
- l'évolution des designs dans le Bureau d'étude
- deux joueurs (voir "Deux-joueur Règles de Jeu")



Carte de priorité

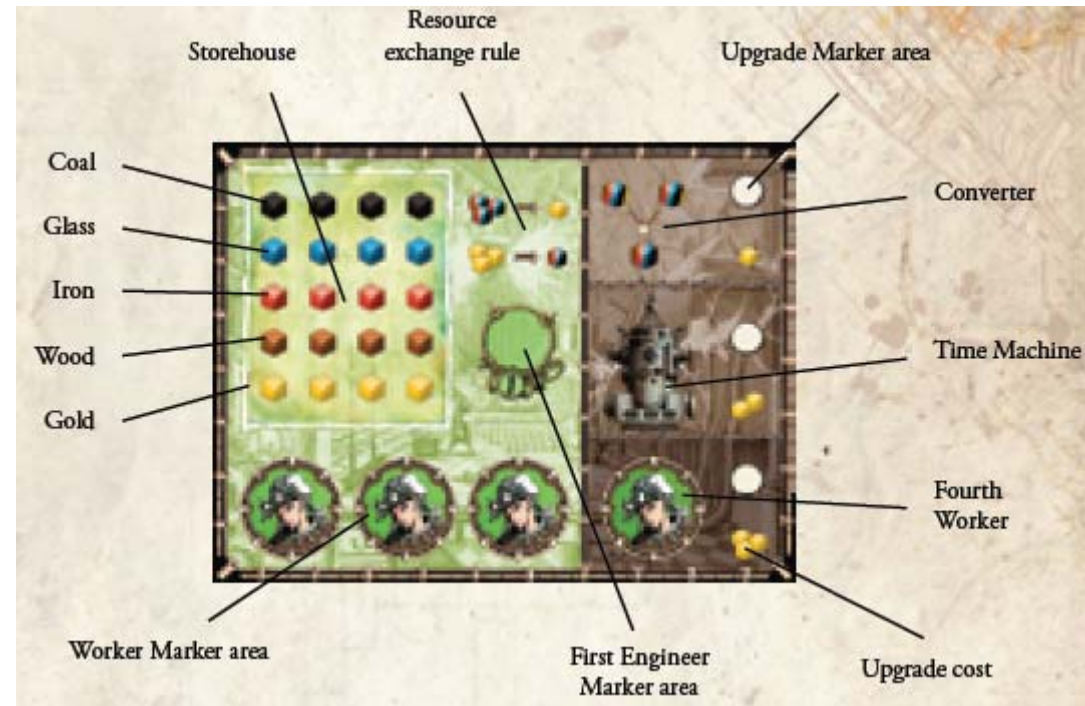
Indique le joueur qui doit commencer le tour.



Ateliers

Quatre ateliers - un pour chaque joueur.

Au cours de la partie, chaque joueur tient son atelier en face de lui sur la table, ils y placent tous les marqueurs.



Les éléments suivants de l'atelier seront utilisés dans le jeu:

Magasin

Sur le côté gauche de l'atelier il ya un magasin, où les joueurs placent leurs ressources collectées, dans des domaines appropriés: or (jaune), charbon (noir), fer (rouge), verre (bleu) et du bois (marron).

Travailleurs

Au bas de l'atelier il ya des zones pour votre travailleur.

Mises à jour (Upgrade)

Sur le côté gauche de l'Atelier, il ya trois mises à niveau qui peuvent être achetées au cours du jeu (voir diagramme de "Mise à niveau"): Le convertisseur, la machine temporelle et le quatrième travailleur.

Marqueurs

Marqueurs travailleur

84 marqueurs en bois - 21 de chaque couleur.
Chaque tour, les joueurs placent leurs travailleurs dans les usines en afin d'obtenir la priorité lors du choix des ressources.



Marqueurs d'Upgrade 12 marqueurs en bois - 3 de chaque couleur. Leur fonction est d'indiquer les mises à jour qui ont été achetées pour l'atelier.



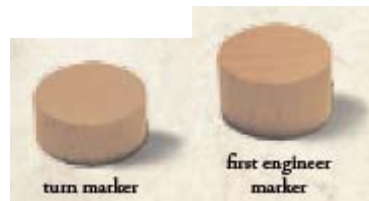
Marqueurs de ressources

76 marqueurs en bois dans cinq couleurs. Quatre ressources (charbon, fer, verre et bois) sont utilisées dans le processus de construction, alors que l'or permet aux joueurs de mettre à niveau leurs ateliers.



Marqueur de tours

Placé sur la table pour indiquer l'évolution actuelle



Mise en place

Avant de démarrer la lecture:

1. Prenez tous les éléments de la boîte.

2. Mettez le plateau au milieu de la table.

3. Placez les usines à leur emplacement au bord du plateau.

4. Placez le nombre de ressources indiquées sur le plateau à chaque dépôt. (en fonction du nombre de joueurs - voir "les éléments du jeu "). Les autres ressources doivent être placées à côté du plateau.

5. Placez le marqueur de premier ingénieur sur le plateau

6. Placer le marqueur de tours sur le "1" indiqué sur le plateau.

7. Les joueurs choisissent leur atelier et le place en face d'eux.

8. Chaque joueur reçoit 21 Marqueurs travailleurs et 3 marqueurs de mise à niveau dans la couleur de leur atelier. Ensuite, tout le monde place 3 marqueurs de travailleurs dans les emplacements appropriés de leur atelier et les autres travailleurs à côté de leur plateau.

9. Prenez les cartes de la petite boîte et les diviser en pile de la manière suivante :

- Cartes machine et carte grèves (41)
- Cartes objectifs (8)
- Cartes spéciales (5)
- Carte de priorité (1)

10. Diviser en deux piles les cartes machines en fonction du nombre de PV:

- La première pile est destinée à contenir des cartes de 1 et 2 PV ainsi que la carte de grève. Mélangez la pile et posez la à côté du plateau principal. Ensuite, les trois premières cartes sont révélées et placées sur le bureau d'études.
- La deuxième pile est destinée à contenir des cartes de 3 et 4 VP. Mélangez la pile et la mettre de côté.

11. Mélangez les carte Objectif et distribuez en une à chaque joueur face cachée. Rangez dans la boîte les autres cartes elles ne seront pas utilisées durant la partie.



12. Mélangez les cartes spéciales et mettez-les à côté du plateau, face cachée.

13. Choisir de façon aléatoire (par exemple en utilisant des cartes spéciales), le premier joueur – les joueurs placent leur carte de priorité à côté de leur atelier. Maintenant, vous pouvez commencer la partie.





Tours de jeu

Le jeu est divisé successivement en tours ordinaires  et de production .


Un tour ordinaire ne comprend que la phase des travailleurs, jouée par tous les joueurs l'un après l'autre.


Un tour de production, jouée par tous les joueurs l'un après l'autre, comprend les phases suivantes :

- Phase de travailleurs
- Phase d'usine
- Phase Machine

Le premier joueur commence chaque phase, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À la fin de chaque tour le joueur qui a la priorité transmet sa carte au joueur sur sa gauche.

À la fin du 12ème tour  ajouter la pile contenant les cartes machines de 3 et 4 PV à la pile des machines actuellement en jeu. Mélangez toutes les cartes afin de faire une nouvelle pile.

À la fin du 22e tour  ajouter toutes les cartes machine défaussées dans la pile de cartes en cours. Mélangez toutes les cartes afin de faire une nouvelle pile.

1. Phase travailleur

Chacun leur tour, les joueurs vont déposer leur travailleur dans les usines par le biais de la fente sur le dessus de la boîte. Les joueurs prennent leurs travailleurs à partir de leur atelier, ainsi chaque joueur sait combien de travailleurs sont déposés par les joueurs dans les usines.

Chaque joueur doit utiliser **tous** les travailleurs disponibles de leur atelier, c'est-à-dire trois ou quatre s'ils ont acheté la mise à niveau (voir "Mise à niveau" schéma). Le joueur est libre de décider où les travailleurs doivent aller, ainsi ils peuvent en mettre dans chaque usine comme les mettre tous dans la même. Ensuite, chaque joueur tire de nouveaux travailleurs pour remplir leur Atelier.

Note: En dehors du tour de production (marqué avec un logo usine) les joueurs ne sont pas autorisés à ouvrir les usines afin de regarder combien de travailleurs ont été placés à l'intérieur.

2. Phase usine

La phase usine n'a lieu que lors du tour de production. Au cours de cette phase les usines qui possèdent l'icône du tour produisent leurs ressources.


Le premier joueur ouvre les usines – un décompte a alors lieu pour déterminer combien de travailleurs possèdent chaque joueur dans l'usine. Maintenant, les joueurs (à commencer par le premier joueur) peuvent utiliser la machine temporelle (voir schéma "Mise à niveau").

Le joueur ayant le plus de travailleurs place le marqueur de travailleurs sur le premier espace sur la piste d'ordre de tours. Le joueur suivant place son marqueur sur la deuxième place, etc... Tous les travailleurs qui ont été placés dans les usines doivent être mis à côté des ateliers des joueurs concernés.

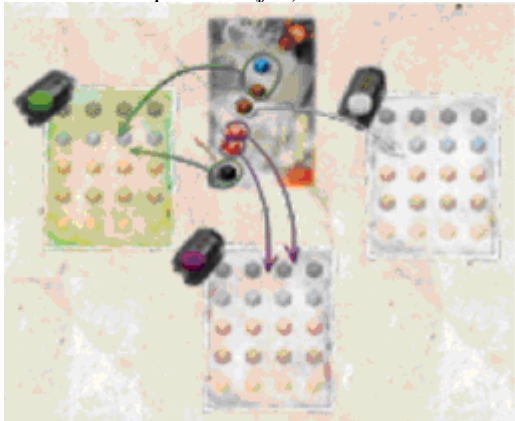
En cas d'égalité les cartes spéciales sont nécessaires pour déterminer qui prendra la prochaine place sur la piste d'ordre de tour. Les joueurs tirent chacun une carte et le joueur avec la carte de valeur la plus élevée place son pion.

Le joueur qui est le premier sur la piste choisit deux ressources du dépôt ferroviaire de l'usine et les place dans son magasin. Ensuite, le joueur suivant, dans l'ordre de la piste, collecte ses ressources et les place dans son magasin. Au lieu de l'une des ressources, les joueurs peuvent prendre le marqueur de premier ingénieur s'il est disponible sur le plateau. Lorsque le dernier joueur a collecté sa ressource, le premier joueur reprend la main mais collecte cette fois-ci une seule ressource. Cette action est répétée jusqu'à expiration des


ressources dans le dépôt. Si le marqueur de premier ingénieur est sur le plateau, l'un des joueurs peut le prendre.

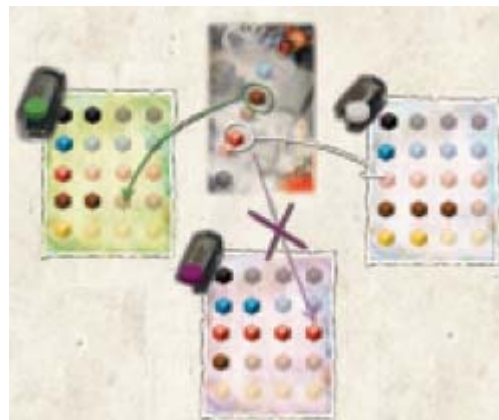
Exemple: Après l'ouverture de l'usine  l'ordre suivant a été déterminé: Arthur (vert), puis Michael (en violet) et, enfin, Eva (blanc). Arthur commence et collecte deux ressources (bois et verre), ensuite Michael et Eva recueille une ressource chacun - Michael collecte du fer, Eva suit avec la collecte de bois.




Arthur rejoue mais cette fois, recueille une seule ressource (charbon). La dernière des ressources disponibles (fer) va à Michael. Eva ne peut plus recueillir de ressources.



Note: La capacité des magasins des joueurs est limitée- ils ne peuvent pas avoir plus de quatre ressources de chaque type. Le joueur ne peut prendre que des ressources pour lesquelles il a de la place de stockage. Un joueur peut ainsi ne rien prendre s'il n'a pas de place de stockage pour stocker les dernières ressources disponibles, c'est alors au joueur suivant de jouer. Si plus aucun joueur ne peut prendre des ressources alors le tour se termine et les ressources restantes sont défaussées.

Exemple: Après l'ouverture de l'usine  les joueurs ont recueilli les ressources en fonction de l'ordre du tour. Il ne reste que deux ressources (bois et fer). Arthur (en vert) est le premier à agir et il collecte du bois, laissant le fer dans l'embranchement ferroviaire. Maintenant, Michael (pourpre) est censé jouer, toutefois, il a déjà quatre marqueurs de fer dans son magasin, il ne peut plus en prendre. Il n'y a pas d'autres ressources disponibles, ainsi Michael ne prend rien et laisse le fer à Eva (blanc), qui a une place restante dans son magasin.



Si dans un tour, plusieurs usines doivent être activées. Elles sont alors traitées (ouvertes et fermées) successivement dans l'ordre suivant :   

À la fin de la phase de cette phase chaque embranchement ferroviaire doit être complété par les ressources manquantes (selon les nombres indiqués sur le plateau).

3. Phase machine

Elle a lieu seulement lors de la phase de production. A tour de rôle, en commençant par le joueur qui possède le marqueur de premier ingénieur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs doivent réaliser l'une des actions suivantes :

- la **construction** d'une machine (voir ci-dessous)
- l'**amélioration** de l'Atelier (voir "Mise à niveau" diagramme)
- **passer**- le joueur ne peut pas effectuer un des actions précédentes mais pourra en réaliser plus tard dans cette phase.

Un joueur peut effectuer ces actions plusieurs fois et dans l'ordre qu'il souhaite. La phase machine est terminée après que tous les joueurs aient passé.

Construire une machine

Chaque joueur peut construire une machine, en achetant un des cartes machines disponible au bureau d'études. Pour cela, il doit fournir les ressources nécessaires. La carte de la machine doit ensuite être placée à côté de son atelier de travail - afin que les autres joueurs puissent voir son total de PV.

Les ressources utilisées pour l'achat sont défaussées immédiatement après la construction de la machine.

Une nouvelle carte doit être tirée et placées en haut du bureau d'études si cet espace n'est pas libre, alors les autres cartes descendent d'un cran.



Exemple: Arthur construit Jean-Pierre golem - il retire la carte correspondante du Bureau d'études (payant le nombre approprié de ressources) et la place à côté de son atelier. Maintenant, vous devez déplacer la carte du-dessus (Steinfaust locomotive 1899) vers le bas - à la position autrefois occupée par la carte Golem - et en tirer une nouvelle pour occuper le nouvel espace vacant du bureau.

La nouvelle machine peut être construite par le prochain joueur à droite (à condition qu'ils possèdent le nombre requis de ressources dans son magasin). Lorsque tous les joueurs ont passé, il est nécessaire de vérifier si des changements doivent se produire dans le Bureau d'études:

- un changement a toujours lieu si aucun des acteurs n'a construit de machine dans le tour.
- si au cours de cette phase au moins une machine a été construite une carte spéciale

doit être tirée. Si sur celle le symbole  est présent alors un changement doit avoir lieu. Si ce symbole est absent alors il ne se passe rien

Le changement signifie que la carte qui est au bas du bureau d'étude est défaussée. Les autres cartes sont déplacées d'une case vers le bas, et une nouvelle carte est tirée et est placée sur l'espace vacant.

À la fin de la phase **Machine** mettez le marqueur de premier ingénieur à sa place sur le plateau.

Grève

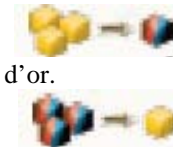
Si la carte grève est tirée lors du remplissage du bureau d'études :

- Chaque joueur tire une carte spéciale,
- le joueur qui a tirée la carte de plus grande valeur aura de 2 travailleurs au prochain tour - ils sont immédiatement retirés de l'Atelier
- le joueur avec la carte de seconde valeur aura lui un travailleur de moins au prochain tour. Le travailleur est immédiatement défaussé de l'Atelier
- La carte Grève est défaussée.

Echange

Si un joueur a besoin de ressources pour acheter une machine ou upgrader son atelier, il peut alors s'en procurer de la manière suivante:

- 3 pièces d'or pour une ressource
- 3 ressources pour une pièce d'or.



La fin de la partie

Le jeu se termine après le 25ème tour dans le cas d'une partie à trois joueurs ou après la 29 e tour dans le cas d'une partie à quatre joueurs.

Chaque joueur révèle sa carte objectif. Pour la réussite de chaque objectif, ils reçoivent le nombre de points indiqué sur la carte.

Pour réussir un objectif, le joueur doit créer les combinaisons indiquées sur la carte pour chaque catégorie (type et le pays).

Tout en créant des combinaisons les joueurs doivent se rappeler que chaque icône sur la carte objectif exige une carte machine, ce qui signifie que:

- lors de l'accomplissement d'un objectif d'une valeur 3 points, le joueur a 4 cartes
- lors de l'accomplissement d'un objectif de 2 points, le joueur a 3 cartes
- une carte machine ne peut pas être utilisée pour accomplir différents objectifs
- Lorsque vous utilisez une carte machine pour un objectif, le joueur doit choisir pour quelle catégorie il l'utilise. - le type ou le pays - les deux catégories ne peuvent pas être utilisés à la fois

Attention! Chaque joueur peut accomplir une seule fois un objectif.

Chaque joueur fait la somme de ses PV pour les cartes Machine qu'ils ont construites et pour les objectifs qu'ils ont accompli. Le joueur ayant le plus de PV gagne.

En cas d'égalité le joueur avec le plus de ressources dans l'entrepôt de stockage est le gagnant. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a construit la machine valant le plus en PV est le gagnant.

S'il y a toujours égalité, alors tout le monde à gagner.

Exemple : Arthur a construit 8 machines pour une valeur de 16 PV.

Il remporte 4 PV pour la réussite de ces objectifs 2 et 3. Cela lui fait 20 points. Mais il peut également réaliser ses objectifs 1 et 2 ce qui lui ferait 21 pts au total.

Mise à niveau (Upgrade)

Les mises à niveau peuvent être achetées au cours de la phase machine. L'achat d'une mise à jour est indiqué en plaçant un marqueur de mise à niveau dans le domaine adéquat de l'Atelier. Les mises à niveau peuvent être utilisés dans les phases suivantes, dès l'achat réalisé et ce jusqu'à la fin de la partie.

Quatrième travailleur

Cette mise à niveau coûte 3 pièces d'or. Dorénavant le joueur à 4 travailleurs à chaque tour. Il le place immédiatement dans le domaine souhaitait.



La machine temporelle

Cette mise à niveau coûte deux pièces d'or. A chaque tour de production, au moment de l'ouverture d'une usine le joueur a le droit d'ajouter un travailleur qu'il prend de ses travailleurs du prochain tour. Après cette action il ne tirera pas de travailleurs supplémentaires, au prochain tour il aura un travailleur de moins.

Note: La Machine temporelle ne peut être utilisé qu'avant un tirage de cartes spéciales.



Convertisseur

Cette mise à niveau coûte une pièce d'or. Désormais, lors de la construction de machines, le joueur peut remplacer une ressource manquante par deux autres ressources. Le convertisseur peut être utilisé plusieurs fois pendant la construction d'une machine. Les joueurs ne peuvent pas gagner d'or en utilisant le convertisseur.



Having revealed his Objective Card he can accomplish two goals creating the following combinations, which give him 4 VP together (he will receive 20 VP altogether):



Arthur can also create different combinations – in this case he will receive 5 VP for two accomplished goals (21 VP altogether):



Arthur cannot accomplish all his goals as he has not constructed enough machines.



Règles du jeu pour Deux joueurs

Sauf mention contraire, les règles du jeu pour trois joueurs devraient être suivies. Les règles ci-dessous, présentes les aménagements nécessaires pour une partie à deux joueurs.

Aperçu du jeu

Le jeu se joue de la même façon comme un jeu à trois joueurs, toutefois, dans la phase Usine un non-joueur adversaire apparaît. Sa présence influe sur le jeu de la manière suivante.

Phase Usine

Lors de l'ouverture de chaque usine le premier joueur tire une carte spéciale. Sa valeur détermine le nombre de travailleurs du non-joueur adversaire dans cette usine. Maintenant, les joueurs peuvent utiliser le machine temporelle (voir "Mise à niveau" schéma). Le non-joueur adversaire est pris en considération pour déterminer l'ordre du tour – sa place est marqué sur la piste avec une couleur différente.

Le premier joueur tire une nouvelle carte spéciale pour déterminer le type de ressources et de l'ordre dans lequel le non-joueur adversaire va les recueillir. Les ressources sont placées dans les stocks appropriés à côté du plateau.



Exemple: Après l'ouverture de l'usine l'ordre suivant a été déterminée: Arthur (vert), puis le non-joueur adversaire et, enfin, Eva (blanc). Arthur commence avec la collecte de deux ressources (bois et verre), puis le non-joueur adversaire (en fonction de la hiérarchie des ressources tirées de la carte spéciale) recueille du charbon (verre n'est plus disponible) et Eva recueille du fer.

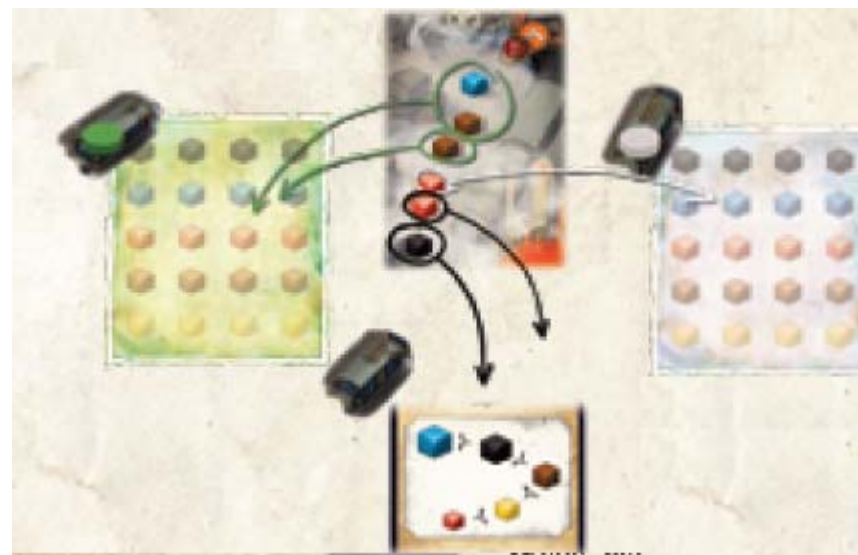
Maintenant, Arthur rejoue une nouvelle fois, cette fois il prend une seule ressource (bois). La dernière ressource disponible (fer) est prise par le non-joueur adversaire en fonction de la hiérarchie établie (ni bois, ni l'or n'est disponible). Eva ne peut pas recueillir de ressources.

Fin de la partie

Le non joueur n'est pas pris en considération

Grève

Le non joueur n'est pas pris en considération



WOLSUNG: THE BOARDGAME

Game Design: Michał „Puszon” Stachyra, Maciej „Sqva” Zasowski, together with Artur „Garnek” Ganszyniec and Maciej „luczek” Sabat
Graphic Design: Mariusz Gandzel, Grzegorz Przybyś and Michał „teli” Teliga
DTP: Maciej „Sqva” Zasowski and Szymon „neishin” Szweda
Editing/Proofreading: Maciej „repek” Reputakowski
English Version: Barbara Giecold-Bochenek, Michał Bochenek
German Version: Aleksander „Al” Pala, Help: Mario „Braz” Steigerwald
Wolsung Project Coordinator: Michał „Puszon” Stachyra
Production: Kuźnia Gier Publishing House
Game Testing: Laura Gyabronka-Pasek, Ewa Korczyńska, Agata Zasowska, Łukasz Czosnowski, Janusz Pasek, Arkadiusz Słowik, Jarosław „WAŁS” Szeremet, Krzysztof Zięba
Special Thanks to: Tomasz Z. Majkowski, Szymon „neishin” Szweda, Michał „uiek” Walczak-Ślusarczyk
© 2008 Michał Stachyra, Maciej Zasowski & Artur Ganszyniec, Maciej Sabat
© 2008 Kuźnia Gier



La traduction de la règle a été réalisée par Vassal Forge. (<http://www.vassalforge.org>)
Cette version a été réalisée en urgence pour Essen. Des coquilles peuvent être présentes, et des tournures sont peut être à revoir. N'hésitez pas à nous communiquer vos remarques.

Une nouvelle version sera disponible après Essen.