

LE ROI DES 12

Un jeu de Rita Modl,
illustré par Robin Lagofun.

Affrontez les autres prétendants au trône grâce à vos pierres à douze faces ! La manipulation de ces pierres est un véritable art qu'il est impossible d'accomplir seul. Vous aurez besoin du soutien de nombreux êtres originaires des Douze Royaumes, mais vos adversaires ne sont pas en reste lorsqu'il s'agit de solliciter leur aide. Seul celui qui saura le plus habilement profiter de leurs pouvoirs, mais aussi prédire et contrecarrer les plans de ses adversaires, pourra s'emparer du trône !

MATÉRIEL



15 jetons Point (9x1 VP, 6x2 VP)



4 dés à 12 faces



48 cartes Personnage
(12 de la couleur de chaque joueur)



4 aides de jeu

MISE EN PLACE

Placez les jetons Point au centre de la table. Chaque joueur reçoit 1 dé, 1 aide de jeu et 7 cartes Personnage de sa couleur : LE CHEVALIER, LE SORCIER, L'ORACLE, L'ALCHIMISTE, L'AUTOMATE, LE PARASITE et LE GOLEM (voir illustration ci-contre). Les autres cartes ne sont pas utilisées lors de votre première partie et peuvent être rangées dans la boîte. Lors de vos parties suivantes, vous pourrez choisir les cartes que vous souhaitez utiliser (voir encadré ci-contre).

Chaque joueur lance son dé et le place devant lui, visible de tous les joueurs.

LA PARTIE

La partie se déroule en plusieurs manches successives, chacune composée de plusieurs tours. À chaque tour, seules les première et deuxième places font marquer des points. Le joueur ayant le plus de points à la fin d'une manche remporte cette manche. Le premier joueur à remporter 2 manches est déclaré Roi des 12.

TOUR DE JEU

Un tour est divisé en 6 grandes étapes qui sont résolues l'une après l'autre. Chaque étape est réalisée simultanément par tous les joueurs :


1. Jouer une carte

Quel personnage allez-vous solliciter pour vous aider ? Chaque joueur choisit secrètement 1 carte et la place face cachée devant lui. Une fois que tous les joueurs ont choisi, toutes les cartes sont révélées simultanément.

CARTES POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE :

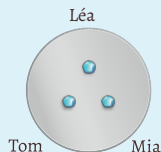


DES CARTES DIFFÉRENTES À CHAQUE PARTIE !

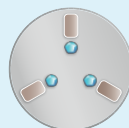
La carte CHEVALIER doit toujours être utilisée. Pour une mise en place aléatoire, un joueur pioche 6 cartes au hasard dans un paquet d'une seule couleur. Assurez-vous qu'au moins deux des cartes piochées possèdent le symbole  en haut. Si ce n'est pas le cas, échangez des cartes jusqu'à ce que ce le soit. Tous les autres joueurs prennent ensuite les mêmes 7 cartes de leur paquet et remettent les autres dans la boîte. Vous pouvez aussi vous accorder sur les 6 cartes à utiliser en plus du CHEVALIER.

EXEMPLE

Léa, Mia et Tom jouent au Roi des 12. Ils ont déjà lancé leurs dés : Léa a obtenu un 10, Mia un 7 et Tom un 3.



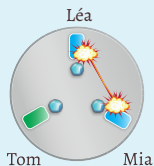
Chacun choisit ensuite une carte qu'il place face cachée devant lui. Lorsque tout le monde est prêt, les cartes sont toutes révélées en même temps.



2. Annuler des cartes

Mieux vaut n'aider personne que de devoir choisir un camp !
Si plusieurs joueurs ont choisi le même personnage, toutes les cartes de ce personnage sont annulées. Les joueurs dont les cartes sont annulées les défaussent immédiatement afin d'indiquer qu'elles ne seront pas appliquées (voir étape 6. *Défausser les cartes*).

Après la révélation, Léa et Mia s'aperçoivent qu'elles ont toutes deux joué la même carte (LALCHIMISTE). **Boom !!!** Ces cartes s'annulent mutuellement et sont toutes deux défaussées. Les valeurs de leurs dés ne sont donc pas modifiées.

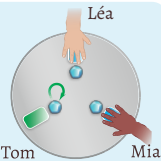




3. Effets des cartes

Contemplez leur puissance !

Les joueurs appliquent désormais l'effet de la carte qu'ils ont choisie (sauf si celle-ci a été défaussée lors de l'étape précédente). Si plusieurs cartes affectent votre dé, vous pouvez choisir l'ordre de résolution de ces effets (sauf lorsqu'un effet indique explicitement qu'il doit être appliqué en premier ou en dernier).

Léa et Mia ont été forcées de défausser leurs cartes, elles ne peuvent malheureusement pas utiliser leurs effets. Tom, en revanche, a toujours sa carte face visible devant lui et il peut désormais appliquer son effet. Tom a joué L'INVERSEUSE qui indique de retourner son dé sur la face opposée. Dans la mesure où son dé indique un 3, il le retourne : il indique désormais un 10.



Important : Seules les cartes possédant un symbole  ou  affectent physiquement les dés. Si un effet modifie la « valeur » de votre dé, ne changez PAS la face du dé. Rappelez-vous simplement de la nouvelle valeur et utilisez-la lors de la prochaine étape. Les changements de « valeur » ne sont que temporaires (jusqu'à la fin du tour) et peuvent permettre de dépasser 12 ou de descendre en dessous de 1.

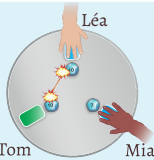
Léa avait joué LALCHIMISTE. Si la carte n'avait pas été annulée, cela aurait doublé la valeur de son dé. Le dé de Léa indiquait un 10, sa nouvelle valeur aurait donc été 20 (= 10 x 2). La carte n'aurait fait que modifier la valeur du dé, sans changer son orientation. Léa aurait simplement eu à se souvenir que sa valeur était 20.

4. Comparer les valeurs

Interférences entre les pierres !

Tous les joueurs comparent désormais la valeur de leur dé (le nombre indiqué par leur dé, éventuellement modifié par des effets de cartes). Les joueurs dont les cartes ont été annulées comparent quand même les valeurs de leurs dés. Si des joueurs ont des dés de même valeur, tous ces dés sont annulés. Les joueurs recouvrent les dés annulés de leurs mains (en veillant à ne pas modifier la face du dé, aucun dé n'étant relancé avant la fin de la manche).

Léa, Mia et Tom comparent désormais les valeurs de leurs dés. Léa a un 10, Mia un 7 et Tom un 10. Léa et Tom ont la même valeur. **Boom !!!** Leurs deux dés sont annulés : Tom et Léa doivent les recouvrir de leurs mains.



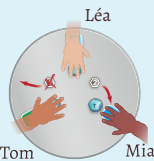
Remarque : si la carte de Léa n'avait pas été annulée (étape 2), la valeur de son dé aurait été 20 (étape 3) et il n'aurait pas été recouvert.

5. Gagner des points

Quelle pierre est la plus brillante ?

Le joueur dont le dé (non annulé) a la valeur la plus élevée est le « champion », et le joueur dont le dé a la deuxième valeur la plus élevée est le « dauphin ». Le champion reçoit un jeton 2 PV et le dauphin reçoit un jeton 1 PV. Selon le nombre de dés annulés, il est possible qu'il n'y ait pas de dauphin, voire aucun champion. Une valeur inférieure à 1 peut l'emporter si toutes les autres valeurs ont été annulées.

Le 7 de Mia est désormais la seule valeur restante, et est de ce fait la plus élevée. Mia est la championne et reçoit un jeton 2 PV. Il n'y a pas de dauphin, car tous les autres dés ont été annulés. Personne ne reçoit donc de jeton 1 PV. Léa et Tom ne marquent aucun point.



6. Défausser les cartes

Toutes les cartes jouées sont maintenant défaussées face cachée. Chaque joueur constitue sa propre pile de défausse devant lui. Les cartes défaussées ne peuvent plus être jouées lors de cette manche. Si, après avoir défaussé sa carte, un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, la manche est terminée. Dans le cas contraire, commencez un nouveau tour à l'étape 1. *Jouer des cartes*.

Tom défausse la carte qu'il a jouée (Léa et Mia l'ont déjà fait précédemment) et, comme tous les joueurs ont plus d'une carte en main, un nouveau tour commence.



ATTENTION : NE relancez PAS vos dés à chaque tour !

FIN DE MANCHE

La manche se termine à la fin du tour où l'une de ces conditions est remplie :

1. Au moins un joueur n'a plus qu'une seule carte en main. Ceci implique que la première manche durera toujours 6 tours, mais les suivantes n'en dureront que 5 (voir ci-dessous).
2. Un joueur (ou plus) a collecté au moins 8 PV lors de cette manche.

Pour terminer une manche, résolvez les étapes suivantes :

1. Tous les joueurs reprennent en main les cartes qu'ils ont défaussées lors de cette manche.

2. Les joueurs comparent les points qu'ils ont marqués lors de cette manche. Si des joueurs ont exactement le même nombre de points, les points de tous ces joueurs sont annulés et remis dans la réserve commune. Après avoir annulé les points, le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur de la manche. Si les points de tous les joueurs ont été annulés, aucun vainqueur n'est déclaré pour cette manche et les joueurs passent directement à la manche suivante.

3. Le vainqueur de la manche choisit 1 de ses cartes et la place face cachée sous son dé. Il aura donc 1 carte de moins parmi lesquelles choisir lors de la prochaine manche (il ne la reprendra jamais en main).

4. Si un joueur a désormais 2 cartes sous son dé (indiquant qu'il a remporté 2 manches), il gagne immédiatement la partie. Dans le cas contraire, les joueurs remettent tous leurs jetons Point dans la réserve commune, ils **relancent leur dé** et commencent une nouvelle manche.

FIN DE PARTIE

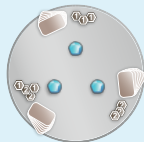
Le premier joueur à avoir remporté 2 manches (ayant 2 cartes sous son dé) est déclaré Roi des 12. Il peut dignement siéger sur le trône des Douze Royaumes !

CAS PARTICULIERS

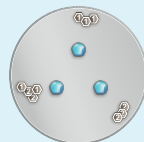
Léa a joué LA SORCIÈRE et Mia LES CHENAPANS. Dans la mesure où elle peut choisir l'ordre d'application des effets, Léa choisit tout d'abord de retourner son dé sur la face opposée, puis de le faire pivoter sur une face adjacente.

Mia et Tom ont tous deux joué LA DAME. Mia a la valeur de dé la plus faible et peut donc prendre un jeton Point à Tom. Elle choisit de lui prendre un jeton 2 PV.

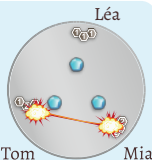
Avançons jusqu'à la fin d'un tour de la deuxième manche. Léa et Mia ont chacune 2 cartes encore en main alors que Tom n'en a plus qu'1 seule : la manche est donc terminée.



Léa, Mia et Tom reprennent en main toutes les cartes qu'ils ont jouées.



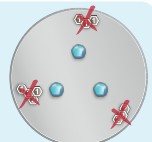
Léa, Mia et Tom comparent leurs points : Léa a 3 PV, Mia et Tom en ont 6 chacun. **Boom !!!** Puisqu'ils en ont tous deux le même nombre, leurs points sont annulés et remis dans la réserve. Léa l'emporte avec seulement 3 PV.



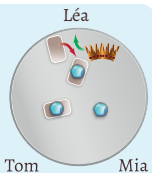
Léa ayant remporté la manche avec ses 3 PV, elle choisit l'une de ses cartes et la place sous son dé : elle ne pourra plus utiliser cette carte pour le restant de la partie.



Léa remet désormais tous ses PV dans la réserve commune (Mia et Tom l'ont déjà fait précédemment). Les 3 joueurs **relancent leurs dés** et commencent une nouvelle manche.



À la fin de la 3^e manche, Léa et Tom ont chacun 1 carte sous leur dé. Léa vient de remporter cette manche et place donc une seconde carte sous son dé. Elle remporte immédiatement cette partie !



RÉSUMÉ DES CARTES

L'ALCHIMISTE : doublez la valeur du dé. Ne changez pas la face du dé, souvenez-vous juste que sa valeur est doublée.

L'AUTOMATE : ajoutez 7 à la valeur de votre dé. Ne changez pas la face du dé, souvenez-vous juste de sa nouvelle valeur.

LES CHENAPANS : tous les joueurs retournent leur dé sur sa face opposée. *Astuce* : l'addition de deux faces opposées du dé fait toujours 13. Par exemple, LES CHENAPANS changent un 8 en 5 ou transforment un 2 en 11.

LE CHEVALIER : ce tour-ci, les valeurs faibles l'emportent sur les valeurs fortes. Le joueur ayant la valeur de dé la plus faible est le champion et celui ayant la deuxième valeur la plus faible est le dauphin.

LA DAME : annule toutes les autres cartes. Si LA DAME est annulée, le joueur ayant joué LA DAME avec le dé de plus faible valeur peut prendre un jeton Point de son choix au joueur ayant joué LA DAME avec le dé de plus forte valeur (après l'étape 5. *Gagner des points*). Si plusieurs joueurs ayant joué LA DAME sont à égalité pour la valeur la plus élevée ou la plus faible, ignorez cet effet.

LE GOLEM : la valeur de votre dé est 12. Si votre dé indique 12 (après l'application de tous les effets), la valeur de votre dé est en fait 1. Ne changez pas la face du dé, souvenez-vous juste de sa nouvelle valeur (1 ou 12).

L'INVERSEUSE : retournez votre dé sur sa face opposée. *Astuce* : l'addition de deux faces opposées du dé fait toujours 13. Par exemple, L'INVERSEUSE change un 9 en 4 ou transforme un 3 en 10.

LES MARCHANDS : chaque joueur donne son dé à son voisin de gauche. Cet effet s'applique en premier, sauf s'il est annulé par LA DAME ou une autre carte LES MARCHANDS.

L'ORACLE : lancez votre dé. Cet effet s'applique après tous les effets de l'étape 3. *Effets des cartes*.

LE PARASITE : retirez 7 à la valeur de votre dé. Ne changez pas la face du dé, souvenez-vous juste de sa nouvelle valeur.

LE PARIEUR : ce tour-ci, le champion devient le dauphin et le dauphin devient le champion. En conséquence, le joueur ayant la deuxième valeur la plus élevée reçoit un jeton 2 PV et le joueur ayant la valeur la plus élevée ne reçoit qu'un jeton 1 PV. Si LE CHEVALIER applique également son effet lors de ce tour, c'est le joueur avec la deuxième valeur la plus faible qui reçoit 2 PV et le joueur avec la plus faible valeur qui reçoit 1 PV.

LE SORCIER : faites pivoter votre dé sur l'une des 5 faces adjacentes à sa face visible (faces marquées en sur l'illustration ci-contre).



Autrice : Rita Modl

Illustrateur : Robin Lagofun

Développement : Frank Noack & Rico Besteher

Édition : Ryan Palfreyman & Rico Besteher

Graphisme : Ronny Libor & Enrico Holzheuser

Avec la collaboration de : Sven Göhlich, Conny Franke, Ines Schubert,

Alexander Schellenberg, Yara Lal Thiel, Claudio Priore, Moritz Schuster,

Tanja Masche, Florestan Sulimma, Ramona Schulze-Biermann & Malte

Kühle

Traduction : MeepleRules.fr

Relecture : Sélène Meynier, Siegfried Würtz

Un grand merci à Roland Goslar
et à tous ceux qui ont participé
aux Corax-Tage !

© Corax-Games 2020

© Lucky Duck Games 2020

<https://luckyduckgames.com/fr>



L'autrice tient à remercier ses nombreux et infatigables testeurs, notamment le groupe de joueurs de Seeshaupt, réuni chez ce cher Rainer, et ceux des Spieletreffs de Haar et Aschheim. Elle remercie tout particulièrement Thomas Brendel, Sven et Katharina Siemen !

KING OF 12

A game by Rita Modl
with illustrations by Robin Lagofun.

Use your twelve-sided stones of power to compete with the other candidates for the throne! The manipulation of the stones is an art, and impossible to accomplish alone. You'll need the support of numerous beings from all across the Twelve Kingdoms - but your opponents will be vying for their help as well. Only those who most skillfully employ their powers, and are able to predict and counter the plans of their opponents, will claim the throne.

CONTENTS



Point tokens (9x 1 VP, 6x 2 VP)



4x Twelve-sided dice



48x Character cards (12 per player color)



4x Reference cards

SETUP

Place the point tokens in the middle of the table. Give each player 1 die, 1 reference card, and the following 7 cards of the same color: THE KNIGHT, THE SORCERER, THE ORACLE, THE ALCHEMIST, THE MACHINE, THE PARASITE and THE GOLEM (see illustration). The other cards will not be used in your first game and can be returned to the box. In later games, you may choose which cards to use (see box on the right).

Each player rolls their die and places it in front of them where all players can see it.

GAMEPLAY

The game is played over multiple rounds, each of which consists of several turns. Every turn there will be a first and second place that score points. Whoever has the most points at the end of a round, wins the round. The first player to win 2 rounds, wins the game.

TURN FLOW

A turn consists of the following steps, performed in order simultaneously by all players:

1. Play cards

Whose help will you seek?

Each player secretly chooses 1 card and lays it face down on the table. Once all players have made their choice, the cards are revealed simultaneously.

THE CARDS FOR YOUR FIRST GAME:

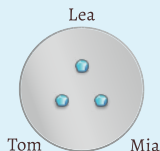


USE DIFFERENT CARDS SETS EACH GAME!

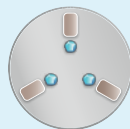
THE KNIGHT card is always used. For a random setup, one player draws 6 additional random cards from a single player deck. Check that at least 2 of the drawn cards have the blue symbol at the top. If not, swap cards out until this is the case. All other players then find the exact same 7 cards from their own decks, and return the rest to the box. (Alternatively, you may also simply agree on which additional 6 cards to use.)

EXAMPLE

Lea, Mia and Tom are playing King of 12. They have already rolled their dice: Lea has rolled a 10, Mia a 7, and Tom a 3.



Next, each of them chooses a card and lays it face down on the table. When all players are ready they reveal the cards.

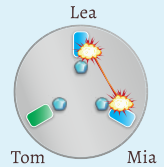


2. Cancel cards

Better to help no one than to take sides!

If any player has chosen the same card as another player, all matching cards are canceled. Players with canceled cards then discard them to show that they were canceled (see step 6 - "Discard cards").

After revealing, Lea and Mia see that they've both played the same card (THE ALCHEMIST). **Boom!!!** The cards cancel each other out and both are discarded. Their dice values are unaltered.

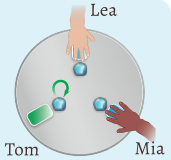




3. Card effects

Behold their power!

Players now activate the effect of their chosen card (unless canceled in the previous step). If multiple cards will affect your die value, you may choose the order in which they occur (unless the effect explicitly states that it occurs first or last).

Because Lea and Mia were forced to discard their cards, they may unfortunately not use their effects. Tom however, still has his card face up in front of him and may now activate its effect. Tom played THE REVERSER, which tells him to rotate his die to the opposite side. Because his die shows a 3, he turns it over and it now shows a 10.



Important: Only cards with the  or  symbol will physically affect or rotate the dice. If an effect changes the "value" of your die, do NOT rotate the die. Just remember the new value and use it in the next step. "Value" changes are only temporary (until the end of the turn) and can cause the die value to go above 12 or below 1.

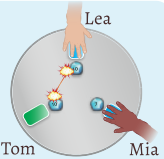
Lea played THE ALCHEMIST. If the card had not been canceled, it would have doubled her die value. Lea's die showed a 10, so the new value would have been $10 \times 2 = 20$. The card would have only changed the value - not the die - so the die would not have been rotated. Lea would have just remembered that her value was now 20.

4. Compare values

Interferences among the stones!

All players now compare their "values" (the number shown on their die, modified by any card effects). Players with canceled cards still compare dice values. If any players have the same value as another player, all those players dice are canceled. Players cover canceled dice with their hand (taking care not to change the die face - dice are not re-rolled until the end of the round).

Lea, Mia, and Tom now compare their die values. Lea has 10, Mia has 7, and Tom has 10. Lea and Tom now have the same die value. **Boom!!!** Both of their dice are canceled and Lea and Tom must cover them with their hands.

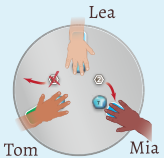


5. Score victory points

Whose stone will shine the brightest?

The player with the highest remaining (not canceled) die value is the "winner", and the player with the next highest value is the "runner-up". The winner takes a 2 point token, and the runner-up takes a 1 point token. If enough cards are canceled it is possible to have no runner-up, or even to have no winner at all. A value of 0 can win if all other values are canceled.

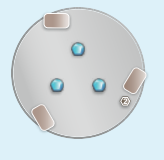
Mia's 7 is now the only die value remaining, and therefore is also the highest value. Mia is the winner and takes a 2 point token. There is no runner-up, because all other dice have been canceled, and no one takes a 1 point token. Lea and Tom score no points.



6. Discard cards

All players now discard their played cards face down. Each player forms their own personal discard pile in front of themselves. Discarded cards may not be played again this round. If (after discarding) any players have only 1 card remaining in their hand, the round ends. Otherwise, begin another turn with Step 1 (Play cards). Remember - **don't roll your dice again each turn!**

Tom discards his played card (Lea and Mia discarded previously) and the next turn begins.



— END OF A ROUND —

The round ends at the end of a turn if one of these conditions has been met:

1. A player has only 1 card left in their hand. This means the first round will always be 6 turns, but later rounds will be only 5 turns (*see below*).
2. A player has collected 8 or more points in this round.

To finish the round, perform the following steps:

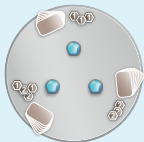
1. All players take the discarded cards they played this round back into their hands.

2. Players compare their points scored this round. If any players have the exact same number of points as another player, all those players points are canceled and returned to the supply. After canceling points, the player with the most remaining points is the winner of the round. If all players points are canceled, then there is no round winner and players proceed immediately to the next round.

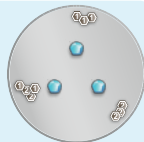
3. The winner of the round chooses 1 of their cards and places it face down under their die. They will have 1 less card to choose from next round (never take this card back into your hand).

4. If a player now has 2 cards under their die (has won 2 rounds), they win the game. Otherwise, all players return all point tokens to the supply, **re-roll their dice**, and begin a new round.

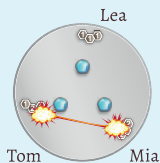
We'll skip ahead to the end of a turn later in round 2. Lea and Mia each have 2 cards left in their hands, Tom has only 1. This means the round is now over.



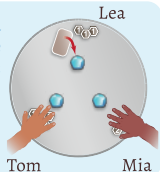
Lea, Mia and Tom take all the cards that they played back into their hands.



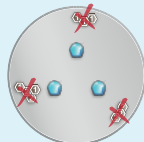
Lea, Mia and Tom compare their points: Lea has 3, Mia and Tom both have 6. **Boom!!!** Since Mia and Tom have the same number of points, both are canceled and returned to the supply.



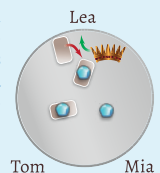
Lea's 3 points are the highest (and only remaining), so Lea wins the round. Lea selects 1 of her cards and places it under her die.



Lea now returns all her point tokens to the supply (Mia and Tom returned their points previously). All 3 players re-roll their dice, and the next round begins.



At the end of the 3rd round, both Lea and Tom each have 1 card under their die. Lea has won this round, and may now put a second card under her die. She immediately wins the game!



— GAME END —

The first player to win 2 rounds (with 2 cards under their die) is the winner. You have claimed the throne of the Twelve Kingdoms!

— SPECIAL SITUATIONS —

Lea has played THE SORCERER, and Mia has played THE TROUBLEMAKERS. Because she may choose in which order she activates the effect, Lea chooses to first flip her die to the opposite side and then rotate it to an adjacent side.

Mia and Tom have both played THE LADY. Mia has the lower die value, so she may take a point token from Tom. She chooses to take a 2 point token.

CARD SUMMARY

THE ALCHEMIST: Double your die value. Do not change your die face, just remember the doubled value.

THE GAMBLER: This turn, the winner is instead the runner-up, and the runner-up is the winner. This means the player with the second highest value receives 2 points, and the player with the highest value receives 1. If **THE KNIGHT** is also in effect, then the player with the second lowest value receives 2 points, and the player with the lowest value receives 1.

THE GOLEM: Your die value is 12. If your die face shows a 12 (after all effects), your die value is instead a 1. Do not change your die face in either case, just remember the new value.

THE KNIGHT: This turn, low values are better than high. The lowest die value is the winner and the second lowest value is the runner-up.

THE LADY: Cancel all other cards. If **THE LADY** is canceled, **THE LADY** player with the lowest die value may take a point token of their choice from the Lady player with the highest die value after the "Score points" step. If multiple **THE LADY** players are tied for either highest or lowest then ignore this effect.

THE MACHINE: Add 7 to your die value. Do not change your die face in either case, just remember the raised value.

THE MERCHANTS: Every player passes their die clockwise to the player on their left. This effect occurs first, unless canceled by **THE LADY** or other **MERCHANTS**.

THE ORACLE: Roll your die. This effect occurs after all other effects in the "Card effects" step.

THE PARASITE: Subtract 7 from your die value. Do not change your die face in either case, just remember the raised value.

THE REVERSER: Rotate your die to the opposite side. Tip: The opposite sides of the die always total to 13. So, for example, **THE REVERSER** will turn a 9 to a 4 and a 3 to a 10

THE SORCERER: Rotate your die to one of the 5 sides adjacent to the face up side (marked ● in the example illustration on the right).

THE TROUBLEMAKERS: All players rotate their die to the opposite side. Tip: The opposite sides of the die always total to 13. So, for example, **THE TROUBLEMAKERS** will turn a 9 to a 4 and a 3 to a 10.



Design: Rita Modl

Illustrations: Robin Lagofun

Development: Frank Noack & Rico Besteher

Editing: Ryan Palfreyman & Rico Besteher, Konrad Rozbicki

Graphics: Ronny Libor & Enrico Holzheuser

Additional help from: Sven Göhlich, Conny Franke, Ines Schubert, Alexander Schellenberg, Yara Lal Thiel, Claudio Priore, Moritz Schuster, Tanja Masche, Florestan Sulimma, Ramona Schulze-Biermann & Malte Kühle
Translation: Quint Wheeler

Many thanks to
Roland Goslar and the
playtesters at CoraxTag!

© Corax-Games 2020

www.Corax-Games.com

Lucky Duck Games

www.luckyduckgames.com



The designer also wishes to thank her many tireless playtesters, especially the Seeshaupter game group at Rainer's (the lovely and nice) and the Haar and Aschheim game testing groups. Special thanks to Thomas Brendel and Sven and Katharina Siemen!