

**LA PLANÈTE.** La planète est divisée en 11 royaumes répartis en 5 continents. Le plus grand des royaumes, qui a d'ailleurs donné son nom à la planète, est le royaume de Zargos. Couvrant à lui seul tout le continent noir, il est composé de 10 provinces et abrite en son centre la Cité Interdite, capitale du royaume, qui a marqué l'histoire de la planète (voir plus loin l'histoire de Zargos). Les 10 autres royaumes, de tailles très inégales, contiennent de 2 à 7 provinces et possèdent tous une capitale. On remarquera dans certaines provinces la présence de volcans éteints. Datant de la formation de la planète, tous ces volcans sont reliés entre eux par des conduits a-temporels appelés Vortex.

Les Vortex sont entretenus de génération en génération par un peuple arachnéen, appelé plus communément le peuple des Araignées. Parmi les autres peuples de Zargos, on trouve les Chevaliers, rompus à l'art de la guerre; les Amazones, d'une habileté légendaire attiré à l'arc; les Dragons, un peuple amphibie particulièrement redouté des habitants des côtes; les Moines, guerriers fanatiques combattant au nom de la puissance divine; et enfin, les Ailés, capable de voler sur plusieurs centaines de lieues, ce qui leur permet notamment de passer par-dessus les bras de mer, indiqués sur la carte par des traits pointillés. Pour les besoins du jeu, les océans de Zargos ont été divisés en grandes cases.

**SON HISTOIRE.** La Cité Interdite, capitale du royaume de Zargos, fut pendant 35 siècles la demeure du Maître des Vents. Le Maître des Vents était le plus puissant des Mages, un peuple entièrement voué à l'étude des sciences occultes et dont l'origine demeure inconnue. Grâce à leurs connaissances dans l'art

# ZARGOS

2ème édition

de la magie, les Mages dominèrent progressivement les autres peuples de Zargos. Devenus les seigneurs incontestés de la planète, ils imposèrent la présence

d'un Grand Mage dans chaque capitale. Avec le titre de Conseiller Royal, le Grand Mage dirigeait de fait les affaires du royaume avec droit de vie et de mort sur ses sujets. Cette menace était toutefois rarement mise à exécution. Le souvenir de la dernière colère du Maître des Vents suffisait généralement à calmer les esprits rebelles.

C'est par un jour de brise légère que survint la mort subite du Maître des Vents. Tout Zargos en resta bouche bée. La disparition, quelques temps plus tard, de tous les

Mages donna le signal de la révolte. Ces deux événements, qui ne sont pas prêts de s'effacer des mémoires, restent encore aujourd'hui un mystère.

Certains affirment qu'une puissance supérieure rappela les Mages dans leur monde d'origine. D'autres pensent qu'ils étaient atteints d'un mal incurable et qu'ils préférèrent disparaître plutôt que d'affronter leur déchéance. Saura-t-on jamais la vérité?



En tout cas, au moment où vous vous apprêtez à écrire une page de l'histoire de Zargos, sachez que la situation de la planète n'est guère brillante. Dans le royaume de Zargos, le brusque départ des Mages a laissé le champ libre à toutes les puissances maléfiques qu'ils avaient appelés à leur service pendant plus de trois millénaires. Les vents de magie balayent le reste de la planète et dans les différents royaumes, jadis prospères, règne le chaos le plus absolu. Saurez-vous chasser les démons de la Cité Interdite et devenir le nouveau Maître des Vents?

## MATERIEL

La boîte de Zargos contient:

- un tapis circulaire représentant la planète Zargos avec ses 11 royaumes;
- 312 pions représentant les 6 peuples de Zargos. Les petits pions valent pour une unité; les grands valent pour 5 unités.
- 15 pions bateaux qui servent pour les déplacements en mer;
- 60 cartes de positionnement initial;
- 40 cartes de magie;
- 6 fiches de jeu (une par peuple);
- 4 dés et le livret de règles que vous tenez entre les mains.

## BUT DU JEU

Le but du jeu est de réussir à conquérir la Cité Interdite, capitale du royaume de Zargos et les trois provinces qui l'entourent. Dès qu'un peuple réussit à occuper ces 4 territoires, il est déclaré vainqueur et la partie prend fin immédiatement.

## PRESENTATION

Chaque joueur choisit un peuple - Chevaliers, Araignées, Amazones, Moines, Dragons ou Ailés - et part à la conquête des différents royaumes. La possession d'un royaume donne des points de renforts et une carte de magie à chaque tour. Chaque peuple se déplace ou combat

d'une façon particulière. Les cartes de magie interfèrent dans le cours du jeu pour aider un joueur ou le désavantager.

## PREPARATION DU JEU

Avant de commencer la partie, il faut assembler le tapis de jeu et bien mélanger les cartes de magie. On mélange également les cartes de positionnement initial après avoir séparé les cartes à dos vert des cartes à dos bleu. Un joueur est désigné pour distribuer les cartes pendant la partie. Puis, chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé choisit en premier l'un des six peuples de la planète. Chacun fait de même

en respectant l'ordre obtenu par les dés. A 2 et 3 joueurs, chaque joueur choisit à tour de rôle un peuple, puis un deuxième. Après avoir choisi son peuple, chacun reçoit la fiche de jeu correspondante et :

- 25 pions s'il y a 6 joueurs.
- 30 pions s'il y a 5 joueurs.
- 35 pions s'il y a 4 joueurs.
- 25 pions par peuple s'il y a 3 joueurs, soit 50 pions au total.
- 35 pions par peuple s'il y a 2 joueurs, soit 70 pions au total.

**Attention!** Les pions normaux valent UN et les grands pions valent CINQ. A tout moment, un joueur peut échanger un pion de 5 contre cinq pions de 1 et vice-versa.

## POSITIONNEMENT INITIAL

Les cartes de positionnement initial se répartissent en deux catégories :

- **les cartes à dos bleu.** Elles contiennent les 37 provinces des royaumes - à l'exception du royaume de Zargos qui est inoccupé en début de partie - et 3 cartes donnant droit à un pion bateau chacune.

- **les cartes à dos vert.** Elles contiennent les 10 capitales des royaumes et 10 cartes donnant droit à des pions peuple supplémentaires, symbolisés par des épées.

En suivant l'ordre qui a servi pour le choix des peuples, chaque joueur prend à tour de rôle soit une carte à dos vert, soit deux cartes à dos bleu, au choix. On continue ainsi jusqu'à ce que les deux piles soient épuisées. Chaque joueur place ensuite un pion peuple par province ou capitale dont il possède la carte. Les cartes de renforts et de bateaux sont tenues secrètes.

Les joueurs ont alors 10 minutes (pas une de plus!) pour effectuer librement des échanges de cartes. Tous les échanges sont possibles: 1 province de tel royaume plus 1 bateau contre 2 provinces de tel autre, 3 cartes de renforts contre une capitale, etc. Quand une province change de propriétaire, on change le pion peuple qui se trouve dessus.

Les 10 minutes écoulées, chacun reçoit les pions bateau et peuple supplémentaires correspondants aux cartes qu'il a en main. Puis, celui qui a le plus de pions peuple répartit tous ses pions sur les territoires qu'il contrôle. Chaque joueur en fait de même par ordre décroissant du nombre de pions qu'il possède. Les pions bateau sont placés devant chaque joueur. Les cartes de capitales servent durant la partie comme cartes de royaume. Les autres cartes sont mises de côté.

Une fois tous les pions placés, le premier tour de jeu peut commencer.

## DEROULEMENT D'UN TOUR

Chaque tour de jeu se déroule de la façon suivante :

**a)** Chaque joueur, à tour de rôle\*, effectue des attaques à partir des provinces qu'il contrôle. Quand il a terminé ses attaques, il réorganise ses forces à l'intérieur de son territoire.

\* Au premier tour, l'ordre de jeu est celui qui a servi pour la répartition des pions.

**b)** Quand tous les joueurs ont effectué leurs attaques, on compte les points de territoire obtenus par chacun et on détermine le nouvel ordre de jeu.

**c)** On distribue les cartes royaume et les cartes de magie. En respectant le nouvel ordre de jeu, chaque joueur achète des pions bateaux et des pions de renforts qu'il répartit entre les provinces qu'il contrôle. Quand le dernier joueur a fini de placer ses renforts, on commence un nouveau tour en suivant le nouvel ordre de jeu.

## ATTAQUES

### Attaques terrestres

Pour mener une attaque terrestre, un joueur déplace ses pions d'une province vers une autre, en laissant au moins un pion dans la province d'origine. La province de départ et la province d'arrivée doivent avoir une frontière commune et être occupées par des peuples différents (il n'est pas possible de s'attaquer soi-même!). A partir d'une même province, un joueur peut diviser ses forces pour attaquer plusieurs provinces situées autour. De la même façon, à partir de plusieurs provinces, il peut réunir ses forces pour une attaque groupée contre une même province (voir exemples d'attaques sur les fiches de jeu).

En résumé, un joueur peut effectuer autant d'attaques terrestres qu'il veut pendant son tour à condition: 1) qu'il laisse à chaque fois au moins un pion dans la province d'origine; 2) qu'aucun pion ne se déplace de plus d'une province pour attaquer; 3) qu'aucun pion ne participe à plus d'un combat.



### Attaques maritimes

En échange d'un ou plusieurs pions bateaux, un joueur peut mener une attaque par mer en transportant un groupe de pions d'une province côtière qu'il contrôle à une autre province côtière contrôlée par un autre peuple. Pour chaque case mer traversée, il doit donner un pion bateau. Les pions à transporter doivent déjà se trouver dans la province de départ au début du tour. Autrement dit, il n'est pas possible de regrouper des pions de différentes provinces pour les convoier par mer dans le même tour. Il n'est pas possible non plus de prendre ou de laisser des pions au passage.

En résumé, un joueur peut effectuer autant d'attaques par mer qu'il veut pendant son tour à condition: 1) qu'il laisse à chaque fois au moins un pion dans la province d'origine; 2) que la province de départ borde la première case mer empruntée; 3) que la province d'arrivée borde la dernière case mer empruntée; 4) que pour chaque attaque, il donne effectivement autant de pions bateaux que de cases mer traversées; 5) qu'aucun pion ne participe à plus d'un combat.

### Combats

Une fois tous ses déplacements terminés, un joueur résout un par un les combats engagés, dans l'ordre qu'il désire. Il y a combat à chaque fois que les pions de deux peuples se trouvent sur une même province. Un combat dure un ou plusieurs rounds, jusqu'à ce que tous les pions de l'un des peuples aient été éliminés de la province. Chaque round se déroule en 3 phases successives:

-1) **Les forces en présence:** pour connaître le nombre de dés qu'il va pouvoir lancer, chaque joueur compte les pions qu'il a engagé dans la bataille:

- de 1 à 3 pions : 1 dé
- de 4 à 6 pions : 2 dés
- 7 pions et plus: 3 dés

-2) **La bataille:** chaque joueur lance le nombre de dés auquel il a droit et divise le total par deux. Chacun obtient ainsi le nombre de pions qu'il a éliminés chez son adversaire (on arrondit si nécessaire au chiffre inférieur). L'élimination des pions se fait simultanément dans les deux camps.

-3) **L'issue du combat:** si, après avoir retiré de part et d'autre les pions éliminés, l'un des deux camps n'a plus de pions, le combat s'arrête automatiquement. Le peuple qui l'a emporté obtient le contrôle du territoire. Par contre, s'il reste encore des pions dans les deux camps, on engage un nouveau round à la manière du précédent. Attention! Le nombre de dés que chaque joueur va lancer est calculé à partir du nouveau rapport de forces.

### Attaque d'une capitale

Quand un joueur attaque une province qui contient la capitale d'un royaume, y compris la Cité Interdite, le combat est modifié de la façon suivante:

- Du fait de la protection des remparts de la ville, les pertes du défenseur sont calculées en divisant par 3 (et non plus par 2) le total que l'attaquant a obtenu aux dés.
- Les pertes de l'attaquant continuent d'être calculées normalement, en divisant par 2 le total que le défenseur a obtenu aux dés.

Dans les deux cas, on arrondit si nécessaire au chiffre inférieur.

### REORGANISATION

Une fois ses attaques terminées, un joueur peut réorganiser ses forces, autrement dit, redéployer partiellement ses pions entre les provinces qu'il occupe. Il a droit à déplacer 1 groupe de pions de 2 provinces ou bien 2 groupes de pions d'une province. Il doit toujours laisser au moins un pion dans chaque province. S'il effectue un mouvement consécutif de 2 provinces, il peut prendre ou laisser des pions au passage. A l'inverse des attaques, seuls les mouvements entre les provinces qu'il contrôle sont autorisés. Il peut inclure autant de cases mer qu'il veut dans ses déplacements du moment qu'il respecte les limitations ci-dessus et qu'il dépense le nombre de pions bateaux correspondant.

**NOTA:** La case lac entre les royaumes de KORI et LUDOS est considérée comme une case MER, pour les attaques comme pour la réorganisation.

**Important:** certains peuples ont des pouvoirs particuliers dans la façon d'attaquer (les Chevaliers), de se déplacer (les Ailés, les Araignées et les Dragons) et de combattre (les Amazones et les Moines). Les pouvoirs de chaque peuple sont expliqués en détail sur la Fiche correspondante.

### LES POINTS TERRITOIRE

Lorsque tous les joueurs ont fini leur tour, on compte les points marqués par chacun:

- 1 point par province
- 2 points par province où est située la capitale d'un royaume
- 3 points par province du royaume de Zargos
- 7 points pour la Cité Interdite, capitale du royaume de Zargos.

Quand un joueur occupe **toutes** les provinces d'un royaume, au lieu de compter les points par province, il touche le nombre de points indiqués sur la capitale. S'il perd l'une des provinces du royaume, il calcule à nouveau les points par province.

### NOUVEL ORDRE DE JEU

Les points obtenus par les joueurs déterminent le nouvel ordre de jeu: celui qui a obtenu le plus de points joue désormais le premier, et ainsi de suite en ordre décroissant. En cas d'égalité de points entre deux joueurs, ils se départagent par un lancer de dé.

Le nouvel ordre de jeu détermine l'ordre dans lequel les joueurs vont recevoir leurs cartes, puis l'ordre dans lequel ils vont acquérir et placer leurs renforts, enfin l'ordre dans lequel ils vont attaquer et se réorganiser.

Pour se rappeler l'ordre de jeu, chaque joueur place l'un de ses pions sur le tapis de jeu, dans le cercle correspondant à son rang.

### LES CARTES DE ROYAUMES

Quand un joueur contrôle toutes les provinces d'un royaume au moment du décompte des points, il reçoit la carte avec la capitale du royaume correspondant (carte à dos vert) et la pose devant lui.

Par la suite, il garde la carte du royaume tant qu'il contrôle la capitale. Autrement dit, le fait de perdre le contrôle de certaines provinces d'un royaume ne fait pas perdre la carte du royaume correspondant tant que la capitale n'est pas prise.

Si, au moment du décompte des points, un joueur ne contrôle plus la capitale, il perd la carte du royaume concerné.

### LES CARTES DE MAGIE

Un joueur reçoit à chaque tour une carte de magie par carte de royaume en sa possession. Chaque joueur ne peut pas posséder plus de 3 cartes de magie à la fois. S'il en a plus de trois, il doit choisir immédiatement les 3 cartes qu'il garde et rejeter les autres. Les cartes en surnombre sont remises sous la pile des cartes de magie.

Il y a 40 cartes de magie réparties en 2 catégories:

**a) Les cartes rouges:** Ce sont des cartes qui défavorisent les autres joueurs. Elles font perdre des pions (Vent de Folie, Vent de Mort, Vent Démoniaque), bloquent certains déplacements (Vent de Glace, Vent de Tempête), ou annulent momentanément les pouvoirs d'un peuple (Inondations, Typhon, Eclipse, etc...).

On ne peut les jouer qu'avant le tour d'un joueur, pas pendant. Dès qu'un joueur a commencé à déplacer ses pions, il n'est plus possible de les jouer.

On peut jouer plusieurs cartes de magie dans le même tour. Une carte de magie n'est pas nécessairement dirigée contre le joueur dont c'est le tour. Elle peut par-

faitement s'en prendre à un joueur qui a déjà joué ou qui jouera plus tard.

Dès qu'une carte n'a plus d'effet, elle est remise sous la pile des cartes de magie.

Les 20 cartes rouges sont réparties de la façon suivante: 4 Vents de Folie, 4 Vents de Glace, 3 Vents de Tempête, 2 Vents de Mort, 1 Vent Démoniaque, 1 Typhon, 1 Eclipse, 1 Canicule, 1 Inondations, 1 Raz-de-marée et 1 Tremblement de terre.

**b) Les cartes vertes:** Ce sont des cartes qui favorisent le joueur qui les jouent. Elles facilitent ses déplacements (Vents de Terre, Vents d'Ailleurs), le renforcent au moment des combats (Vents de Guerre), l'aident à se réorganiser (Vents de Brume), ou lui permettent de détourner une attaque (Vent d'Illusion).

Elles sont jouées au moment précis où elles s'appliquent. Dès qu'une carte a été jouée, elle est remise sous la pile des cartes de magie.

Les 20 cartes vertes sont réparties de la façon suivante: 11 Vents de Guerre, 3 Vents de Terre, 2 Vents d'Illusion, 2 Vents de Brume et 2 Vents d'Ailleurs.

### RENFORTS ET BATEAUX

Après avoir reçu ses cartes, chaque joueur va pouvoir acquérir à tour de rôle\* des pions de renforts et des pions bateaux avec les points qu'il a obtenu. Chaque pion de renfort vaut 2 points (les grands pions valent 10 points). Chaque pion bateau vaut 5 points. Les points qui ne sont pas dépensés sont perdus: ils ne peuvent pas être mis de côté pour le tour suivant.

\* Autrement dit, en respectant le nouvel ordre de jeu obtenu au moment du décompte des points.

Dès qu'un joueur a acquis ses pions de renfort, il les répartit comme bon lui semble entre les différentes provinces qu'il contrôle, y compris celles qui font partie du royaume de Zargos. Il place, par contre, ses pions bateaux devant lui, jusqu'au moment où il décide de les utiliser.



## LE ROYAUME DE ZARGOS

La disparition du dernier Maître des Vents a déchaîné les puissances maléfiques dans tout le royaume de Zargos. Aussi, quand un joueur place ses pions sur une province inoccupée du royaume, il doit combattre les démons qui s'y trouvent. Le combat est limité à un seul round et les pertes subies par le joueur sont égales à la somme des dés divisée par deux. Le nombre de dés à lancer augmente plus on se rapproche de la Cité Interdite:

- pour les six provinces côtières, on lance 2 dés.
- pour les trois provinces qui entourent la Cité Interdite, on lance 3 dés.
- pour la Cité Interdite, on lance 4 dés.

Si, à l'issue du combat, le joueur a encore des pions sur la province, c'est qu'il a réussi à en chasser les démons. Il prend donc le contrôle du territoire. Si, par contre, il n'a plus de pions, les démons ont gagné et tout est à refaire!

Cette règle ne s'applique qu'aux provinces inoccupées. Si un joueur attaque une province du royaume contrôlée par un autre joueur, le combat se déroule de la façon habituelle. **Mais, attention! Dans le royaume de Zargos, tous les pouvoirs spéciaux des différents peuples sont neutralisés.** Aussi, à l'intérieur des 10 provinces du Royaume, les peuples se déplacent et combattent tous de façon identique.

Le joueur qui prend possession de la Cité Interdite devient immédiatement le Maître des Vents. Sans attendre la fin de son tour, le nouveau Maître des Vents prend toutes les cartes de magie de tous les joueurs, y compris les siennes. Il en choisit 5 qu'il garde en main. Les autres sont défaussées et remises sous la pile. Le Maître des Vents reçoit automatiquement 5 cartes de magie à chaque tour, mais il ne doit jamais en avoir plus de 5 en main. Tant qu'il y a un Maître des Vents, les cartes de Royaume ne donnent plus droit à aucune carte de magie.

Le Maître des Vents a également la capacité de neutraliser les démons. Par conséquent, il ne lance aucun dé quand il place ses pions sur une province inoccupée du royaume de Zargos.

Si un joueur est chassé de la Cité Interdite par un autre joueur, il doit lui remettre aussitôt les cartes de magie qu'il possède. S'il n'y a plus aucun pion sur la Cité Interdite, tous les pouvoirs du Maître des Vents sont annulés et les règles habituelles sont à nouveau appliquées.

\* \* \*

## DES QUESTIONS ?

### Cartes de Royaume

**Question.** Un joueur qui perd le contrôle de la capitale d'un royaume et réussit à la reprendre dans le même tour doit-il rendre la carte du Royaume?

**Réponse.** Non, seule la situation au moment du décompte des points est prise en compte.

**Q:** Lors de la perte d'un royaume, la carte du royaume est-elle donnée au joueur qui vient de prendre la capitale?

**R:** Seulement si ce joueur contrôle aussi tous les autres territoires du royaume. Dans le cas contraire, la carte n'est pas attribuée.

### Cartes de magie

**Q:** Un joueur doit-il rendre ses cartes de magie s'il n'a plus de carte de royaume?

**R:** Non, il peut continuer d'utiliser les cartes de magie qu'il a encore en main. Par contre, il ne peut plus en recevoir de nouvelles.

**Q:** Peut-on jouer plusieurs cartes de magie à la fois?

**R:** Oui, du moment que l'on ne joue pas deux cartes identiques pour faire la même chose. Un joueur n'a pas le droit, par exemple, de jouer 2 cartes Vents de Folie contre le même Royaume au même moment. Pour jouer éventuellement la seconde carte, il devra attendre le tour du joueur suivant. De la même façon, un joueur n'a pas le droit de jouer plus d'un Vent de Guerre par combat.

**Q:** A-t-on le droit de s'échanger des cartes de magie?

**R:** Oui, à condition de ne jamais avoir plus de 3 cartes de magie à la fin des échanges. Pour éviter de rallonger trop la partie, il est conseillé de limiter les échanges à 3 minutes après la distribution des cartes.

**Q:** Quand un Vent de Folie s'abat sur un royaume, comment calcule-t-on les pertes?

**R:** Pour chaque province, le joueur qui a joué la carte lance un dé et divise le chiffre obtenu par 2. Il retire immédiatement le nombre de pions correspondant. Pour la capitale, le calcul s'effectue exactement de la même manière. Les murailles, en effet, n'offrent aucune protection particulière contre la folie...

**Q:** A-t-on le droit de jouer un Vent d'illusion pour contrer un premier Vent d'illusion?

**R:** Oui. Dans ce cas, c'est le joueur qui a joué le dernier Vent d'illusion qui désigne la province, le royaume ou la case mer visée.

**Q:** Que fait-on de la carte de magie dirigée contre le peuple que l'on représente?

**R:** On peut la garder pour être sûr que personne ne s'en servira, ou bien la défausser en la remettant sous la pile des cartes de magie.

**Q:** Que fait-on d'une carte de magie s'appliquant à un peuple qui ne joue pas? (cas des parties à moins de 6 joueurs)

**R:** On la défausse immédiatement sans la remettre sous la pile et on en prend une autre.

## Combats

**Q:** Au cours d'un combat, deux peuples peuvent-ils s'éliminer mutuellement?

**R:** Oui, il suffit que chacun fasse un chiffre suffisant pour éliminer tous les pions de l'adversaire. Dans ce cas la province reste inoccupée.

**Q:** Est-il possible d'occuper cette province lors de la réorganisation qui suit?

**R:** Non, car la réorganisation se limite aux provinces déjà contrôlées par un joueur. Par contre, l'un des joueurs suivants peut attaquer et s'emparer sans coup férir de la province en question.

## Royaume de Zargos

**Q:** Si une province du royaume de Zargos, conquise par un joueur, se retrouve inoccupée à la suite d'un combat, ou d'un Vent de Folie, inflige-t-elle à nouveau des pertes quand on occupe pour la deuxième fois?

**R:** Oui, dès que la province est à nouveau inoccupée, les forces maléfiques reprennent le dessus et tout est à refaire.

## Jeu à 2 ou 3 joueurs

**Q:** Un joueur peut-il faire combattre entre eux deux peuples qu'il contrôle?

**R:** Oui, les peuples restent totalement indépendants, même s'ils sont dirigés par le même joueur. Les cartes de magie, par contre, sont utilisées par le joueur comme bon lui semble. Rappelons que le but du jeu s'applique à un peuple et non pas à un joueur. Autrement dit, pour gagner, il faut que ce soit le même peuple qui occupe la Cité Interdite et les 3 provinces situées autour.

**Q:** A deux joueurs, peut-on choisir 3 peuples chacun au lieu de 2?

**R:** Oui, si vous connaissez déjà bien le jeu. Dans ce cas, chacun reçoit 25 pions par peuple, soit, au total, 75 pions par joueur.

\* \* \*

Jeu conçu par **Duccio VITALE**  
avec la collaboration de  
**Jean-Louis CHANTREAU**  
Dessin du tapis de jeu par  
**Claude LACROIX**

Pour cette 2ème édition, nous tenons à remercier le Moine Pierre ROSENTHAL pour la réalisation des cartes de positionnement initial, le Dragon Emilio LAMAISON pour ses multiples conseils et l'Amazone Dominique MOSER pour son soutien sans failles.

Copyright **Duccio VITALE**  
& **EUROGAMES 1990**

