



Blue Moon City

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans

Remarque : Les règles du jeu se trouvent sur les pages 1 à 3. Sur la page 4, il y a un exemple détaillé, sur les pages 4 et 5 les différentes cartes du jeu sont expliquées. Les pages 6 à 8 donnent des informations supplémentaires sur le monde fantastique de Blue Moon, mais qui ne sont pas utiles pour le jeu (ces dernières ne sont pas traduites ici).

But du jeu

Les Âges Sombres sont maintenant derrière nous. Les bâtiments en ruines de Blue Moon City permettent encore de mesurer combien la ville était puissante. Les peuples de Blue Moon ont juré de reconstruire leur ville. Les 3 dragons sont de retour et ils surveillent la reconstruction. Petit à petit, tous les fantastiques bâtiments renaissent. En récompense pour leur travail, les joueurs reçoivent des morceaux du Cristal Sacré qui fut détruit et les offrent au dieu de Blue Moon. Dès qu'un joueur a offert suffisamment de morceaux de cristal, le Cristal Sacré est reconstruit et Blue Moon City resplendit d'un nouvel éclat. Le joueur qui aura fait le plus d'offrandes sera le vainqueur et méritera de prendre en main le destin de Blue Moon City.

Matériel de jeu

- 21 tuiles Bâtiment (imprimées des deux cotés)
- 1 obélisque
- 80 cartes Peuple de 8 couleurs (10 cartes par peuple)
- 4 figurines de jeu
- 40 pierres de construction (10 par couleur)
- 40 morceaux de cristal (20 de valeur 1, 20 de valeur 3)
- 15 écailles de dragon doré
- 3 dragons

Matériel de jeu

- ☺ Avant la 1ère partie, tous les éléments doivent être détachés de leurs supports.
- ☺ Les tuiles Bâtiments doivent être posées face esquisse de construction visible : la place du marché avec un dessin de l'obélisque (et le logo Blue Moon au dos) est posée au milieu, à côté d'elle on pose le palais (5/4/4/3) et les 3 temples (5/4/3). Les tuiles Bâtiment restantes sont mélangées et sont posées aléatoirement de manière à ce que la ville ait une forme de cercle (voir illustration).
- ☺ Chaque joueur choisit une couleur et prend la figurine et les 10 pierres de cette couleur. Les figurines sont posées sur la place du marché. Les joueurs posent leurs pierres devant eux.
- ☺ L'obélisque est posé à côté du plateau de jeu : dans les parties à deux joueurs, les deux cases extérieures de valeur 7 ne servent pas. Pour indiquer cela, on y pose des pierres d'une couleur non utilisée.
- ☺ Les morceaux de cristal sont triés par valeurs et posés faces visibles à côté de l'obélisque.
- ☺ Les écailles de dragon sont posées de l'autre côté de l'obélisque : à 4 joueurs on utilise les 15 écailles, à 3 joueurs on en utilise 12 et à 2 joueurs on en utilise 9.
- ☺ Les 3 dragons sont posés à côté de la ville.
- ☺ Les cartes Peuple sont mélangées et chaque joueur reçoit 8 cartes qu'il prend en main. Les cartes restantes forment une pioche face visible que l'on pose à côté de la ville.

Exemple de mise en place :



Déroulement du jeu

Résumé des événements

Les joueurs déplacent leur figurine sur le plateau de jeu sur lequel ils posent des pierres de construction grâce aux cartes. Si toutes les cases d'une tuile Bâtiment sont occupées par une pierre de construction, on procède à un décompte. Les joueurs reçoivent alors une récompense sous forme de morceaux de cristal ou d'écailles de dragon. Les morceaux de cristal servent d'offrandes à l'obélisque sur la place du marché. Lorsqu'un joueur a offert un certain nombre de morceaux de cristal, il a gagné. Dans leur quête des morceaux de cristal, les joueurs utiliseront les capacités spéciales des peuples de Blue Moon.

Déroulement d'un tour de jeu

Le joueur le plus sage est le 1er joueur. On joue ensuite dans le sens horaire. À son tour, un joueur effectue les 3 phases suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Déplacement

- ☺ Le joueur peut déplacer sa figurine verticalement ou horizontalement **jusqu'à deux** tuiles Bâtiment. Il est possible de changer de direction au cours du déplacement.
- ☺ En utilisant des cartes grises, un joueur peut déplacer sa figurine de plus de tuiles (voir pages 4/5 "Les capacités spéciales").
- ☺ Il est permis de ne pas déplacer sa figurine.

- ☞ Dans cette phase, en utilisant des cartes noires, rouges ou bleues, il est possible de déplacer les dragons correspondants. Les dragons peuvent se déplacer horizontalement et verticalement et peuvent changer de direction (voir pages 4/5 "Les capacités spéciales").

2. Poser une pierre de construction (et éventuellement décompter un bâtiment)

- ☞ Après sa phase de déplacement, le joueur peut poser une ou plusieurs pierres de construction, grâce à ses cartes, sur la tuile Bâtiment où se trouve sa figurine.
- ☞ Il est aussi possible d'utiliser les capacités spéciales des cartes blanches, marrons et vertes (voir pages 4/5 "Les capacités spéciales").
- ☞ Si la dernière case d'un bâtiment est occupée, on procède à un décompte (voir plus loin "Décompte d'un bâtiment terminé").
- ☞ Si, durant cette phase, la figurine du joueur se trouve sur la place du marché, le joueur peut faire **une** offrande à l'obélisque, ou plusieurs grâce à une carte jaune (voir pages 4/5 "Les capacités spéciales").

3. Piocher des cartes

- ☞ À la fin de son tour, le joueur pioche deux cartes qu'il prend en main.
- ☞ Il est possible, **avant** de piocher, de défausser faces visibles **1 ou 2** cartes de sa main. Pour chaque carte défaussée, on pioche une carte supplémentaire. *Par exemple, si un joueur défausse une carte, il peut en piocher 3.*
- ☞ Si un joueur n'a joué aucune carte durant son tour, il peut quand même piocher 2 cartes.
- ☞ Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.
- ☞ Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour former une nouvelle pioche.

Les cartes Peuple

- ☞ Sur les cartes Peuple, il y a des membres des différents peuples de Blue Moon.
- ☞ Chaque carte a une couleur et une valeur. Les deux ont une signification pour la construction des bâtiments.
- ☞ Les cartes de **valeur 1 et 2** ont des **capacités spéciales** qui sont résumées par différents symboles.
- ☞ Les cartes de **valeur 3** n'ont **aucune** capacité spéciale.
- ☞ Si un joueur utilise la capacité d'une carte, il ne peut plus l'utiliser pour la construction d'un bâtiment.
- ☞ Les capacités spéciales sont expliquées aux pages 4 et 5, voir "Les capacités spéciales des cartes Peuple".



Les tuiles Bâtiment

- ☞ Sur chaque tuile Bâtiment, on peut voir, d'un côté, une esquisse du plan de construction du bâtiment. Les tuiles sont posées avec cette face visible au début du jeu.
- ☞ Sur les esquisses de construction, on peut voir 1 à 3 cases d'une couleur de peuple (à l'exception des cartes Peuple Khind vertes) avec un chiffre. Ce sont les étapes de construction.

Remarque : le palais est une exception, il compte 4 étapes de construction.

- ☞ La couleur et le chiffre d'une étape de construction donnent la couleur et la valeur des cartes qui doivent être jouées pour cette étape de construction. *Par exemple, si un joueur veut construire une étape bleue de valeur 3, il faut jouer des cartes bleues pour une valeur totale de 3.*
- ☞ Lorsque toutes les étapes de construction d'un bâtiment ont été réalisées, le bâtiment est terminé.



- ☞ Tous les joueurs qui ont participé à sa construction reçoivent une récompense qui est indiquée en haut à gauche de la tuile : la récompense à côté de l'étoile est gagnée par le joueur qui a réalisé le plus d'étapes de construction. En dessous se trouve la récompense accordée à tous les joueurs (même au premier) qui ont participé à la construction de ce bâtiment.

- ☞ Sur l'autre face de la tuile, on peut voir le bâtiment terminé.
- ☞ Lorsqu'un bâtiment est construit, on retourne la tuile pour voir le bâtiment terminé dans toute sa splendeur.
- ☞ En dessous du bâtiment terminé, on peut voir une autre récompense qui est gagnée par les joueurs lorsqu'un autre bâtiment sera terminé à côté de ce bâtiment déjà construit.



Remarque : afin que les joueurs sachent quelle récompense supplémentaire un bâtiment accorde, cette dernière est indiquée dans le carré en haut à droite de l'esquisse de construction.



Poser des pierres de construction sur une tuile Bâtiment



- ☞ Si, après sa phase de déplacement, la figurine du joueur se trouve sur une tuile Bâtiment, il peut y poser une pierre de construction. Cela est bien évidemment aussi valable si le joueur ne s'est pas déplacé.
- ☞ Le joueur **choisit** une étape de construction et joue des cartes de la couleur correspondante dont la valeur totale correspond à la valeur indiquée. Ces cartes sont défaussées. Il est possible de donner plus de cartes que nécessaire et dépasser la valeur de l'étape de construction ("surpayer").
- ☞ Pour indiquer que l'on a participé à la reconstruction du bâtiment, on pose une pierre de sa couleur sur l'étape de construction correspondante.
- ☞ Il est possible de construire plusieurs pierres durant le même tour de jeu. Chaque pierre doit être payée séparément.

Exemple : il n'est pas possible de construire des étapes de coût 4 et 2 avec deux cartes de valeur 3. Avec le 3, on peut construire l'étape 2 en "surpayant", mais pour l'étape 4, il faut donner des cartes dont la valeur atteint au moins 4 (le 3 n'est pas suffisant).

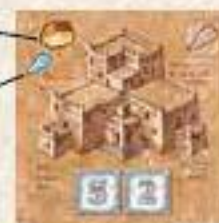
- ☞ **Le palais :** si un joueur souhaite construire l'une des 4 étapes du palais, il peut payer avec des cartes de n'importe quelle couleur. Cependant, pour chaque étape de construction, on ne peut utiliser des cartes que d'une seule couleur.

Exemple : il n'est pas possible de construire l'étape de valeur 4 du palais en payant avec une carte jaune de valeur 3 et une carte bleue de valeur 1 car elles sont de couleurs différentes.



Décompte d'un bâtiment terminé

Récompense pour le plus gros constructeur
Récompense pour tous les joueurs



- ☞ Lorsqu'une pierre est posée sur la dernière étape de construction d'un bâtiment, la reconstruction est terminée et le bâtiment est décompté.
- Remarque :** un exemple détaillé de décompte d'un bâtiment terminé se trouve en page 4.
- ☞ On désigne d'abord le plus gros constructeur d'un bâtiment = 🌟
C'est le joueur qui a posé le **plus de pierres de construction** sur ce bâtiment.

En récompense, il reçoit les morceaux de cristal, cartes ou écailles de dragon indiqués en haut à gauche de l'esquisse (à coté de l'étoile). En cas d'égalité, le plus gros constructeur est le joueur qui a posé sa pierre le plus à gauche.

- ☛ **Tous les joueurs** (même le plus gros constructeur) qui ont posé au moins une pierre de construction sur la tuile gagnent les éléments indiqués sous l'étoile. Pour la construction du palais, chaque joueur gagne 1 morceau de cristal, 1 carte et 1 écaille de dragon.

- ☛ De plus, **tous les joueurs** (même le plus gros constructeur) qui ont posé au moins une pierre de construction sur la tuile Bâtiment gagnent les récompenses (carte, morceau de cristal, écaille de dragon) indiquées sur les bâtiments **adjacents**, horizontalement ou verticalement, **qui sont déjà terminés**.

Remarque : les joueurs ne gagnent pas ces récompenses pour chaque pierre qu'ils ont posée. Même si un joueur a posé plusieurs pierres, il ne gagne les récompenses qu'une seule fois.

- ☛ Les morceaux de cristal et écailles de dragon gagnés sont posés devant le joueur. Les morceaux de cristal sont posés faces cachées de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir leur valeur. Chaque joueur peut regarder la valeur de ses morceaux.
- ☛ Les cartes gagnées au cours d'un tour de jeu sont d'abord mises de côté. Le joueur ne pourra regarder et prendre ces cartes en main qu'à la fin de son tour, au moment où il piochera. Les autres joueurs, qui gagnent des cartes grâce au décompte, peuvent immédiatement les prendre en main.
- ☛ Après le décompte d'un bâtiment, les joueurs reprennent leurs pierres de construction, puis la tuile est retournée sur sa face avec le bâtiment terminé. Les figurines et dragons qui se trouvaient sur la tuile au moment du décompte sont reposées dessus après qu'elle a été retournée.



Les dragons et les écailles de dragon

Les dragons récompensent les joueurs pour leur participation à la reconstruction de la ville.

- ☛ Les écailles de dragon peuvent aussi être récupérées en dehors des décomptes d'un bâtiment terminé, lorsqu'un joueur pose une pierre de construction sur une tuile et que un ou plusieurs dragons s'y trouvent.
- ☛ Les dragons sont déplacés dans la ville grâce aux capacités spéciales des cartes rouges, bleues et noires (voir pages 4/5 "Les capacités spéciales").
- ☛ Si des dragons (un ou plusieurs) sont présents sur une tuile Bâtiment et qu'un joueur y construit une pierre, alors ce joueur gagne une écaille **pour chaque** dragon présent.
- ☛ Si un joueur construit plusieurs pierres au cours du même tour de jeu, il ne gagne qu'une seule fois les écailles de dragon. *Par exemple, si un joueur se trouve sur une tuile où il y a 2 dragons, s'il construit une pierre, il gagne 2 écailles. S'il construit une autre pierre durant ce tour, il ne gagne pas d'autres écailles.*

Décompte des écailles de dragon

- ☛ Lorsque la dernière écaille de dragon de la réserve est prise, un décompte a lieu **immédiatement**. Si un joueur récupère la dernière écaille de dragon de la réserve mais qu'il avait droit à d'autres écailles, on considère qu'il a quand même pu récupérer ces écailles et on en tient compte pour le décompte.

- ☛ Si un joueur **est seul à avoir la majorité d'écailles**, il reçoit 6 morceaux de cristal. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la majorité, ils reçoivent tous 3 morceaux de cristal.
- ☛ Tous les autres joueurs **qui ont au moins 3 écailles**, gagnent **3 morceaux de cristal**.
- ☛ Les joueurs qui ont moins de 3 écailles ne reçoivent rien.
- ☛ Après le décompte des écailles, on reforme une nouvelle réserve d'écailles à coté de l'obélisque. Les joueurs qui ont moins de 3 écailles les **conservent**, les autres joueurs les rendent toutes. Les joueurs qui n'ont pas gagné de points ont donc un petit avantage pour le prochain décompte d'écailles.

Exemple pour un décompte d'écailles :

Partie à 3 joueurs : Violet possède 5 écailles. Il pose une pierre sur un bâtiment sur lequel 2 dragons sont présents. Il reçoit donc 2 écailles de dragon. Dans la réserve, il ne reste plus qu'une seule écaille ! Il prend donc l'écaille et retient le fait qu'il en a une autre. Violet possède maintenant 7 écailles (6 devant lui et 1 qui n'est pas représentée physiquement). Le décompte des écailles a donc lieu immédiatement. Bleu possède 4 écailles et Gris en a 2. Comme Violet est seul à avoir le plus d'écailles, il gagne 6 morceaux de cristal et Bleu en gagne 3. Gris ne gagne aucun morceau de cristal car il faut au moins 3 écailles pour gagner quelque chose. Violet et Bleu remettent toutes leurs écailles dans la réserve, Gris garde ses 2 écailles devant lui.

Offrir des morceaux de cristal à l'obélisque

- ☛ Si, à la fin de sa phase de déplacement, la figurine du joueur se trouve sur la place du marché au milieu de la ville, le joueur peut faire **une** offrande. Ceci est évidemment aussi possible si le joueur ne s'est pas déplacé à ce tour.
 - ☛ Lorsqu'un joueur fait une offrande, il pose l'une de ses pierres de construction sur l'une des cases de l'obélisque. Il faut remplir les cases du bas vers le haut, on commence donc par les cases de valeur 7. Si toutes les cases de valeur 7 sont occupées, on pose sa pierre sur une case de valeur 8, etc.
 - ☛ Le joueur doit payer autant de morceaux de cristal que la valeur de la case où il pose sa pierre. *Par exemple, pour poser une pierre sur une case de valeur 9, il faut payer 9 morceaux de cristal.*
 - ☛ Il est possible de faire la monnaie avec la réserve pour payer la bonne valeur.
- Remarque :** si un dragon se trouve sur la place du marché au moment où l'on pose une pierre à l'obélisque, on ne gagne pas d'écailles de dragon. On ne peut gagner des écailles que pour la construction des bâtiments.



FIN DU JEU

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a fait un certain nombre d'offrandes à l'obélisque. Ce joueur remporte la partie. Le nombre d'offrandes à réaliser dépend du nombre de joueurs :

- ☛ à 2 joueurs : 6 offrandes
- ☛ à 3 joueurs : 5 offrandes
- ☛ à 4 joueurs : 4 offrandes

Remarque : la plupart du temps, à la fin du jeu, tous les bâtiments n'auront pas été reconstruits.

Variante

Comme tous les bâtiments sauf 5 sont placés aléatoirement sur le plateau, on obtient à chaque fois un plateau différent avec des voisinages différents. Si vous voulez encore plus de variété dans le jeu, vous pouvez placer la place du marché avec l'obélisque au centre et placer toutes les tuiles Bâtiment, même le palais et les 3 temples, aléatoirement sur le plateau en respectant la disposition générale "en cercle" visible à la première page de la règle allemande.

Exemple d'un tour de jeu

- ① Violet commence son tour en déplaçant sa figurine de 2 cases, jusqu'à l'Université. L'étape de construction de valeur 2 est déjà occupée par Gris.
- ② Violet joue une carte bleue de valeur 1 et utilise la capacité spéciale de cette carte pour poser le dragon bleu sur l'Université (voir plus loin pour les capacités des cartes).
- ③ Il joue maintenant une carte blanche de valeur 2 et une carte blanche de valeur 3, et pose une pierre de construction sur l'étape de construction de valeur 5.
Comme le dragon rouge était déjà présent sur la tuile, le joueur reçoit 2 écailles de dragon.



Décompte du bâtiment : la pose de cette 2ème pierre termine l'Université. Elle va maintenant être décomptée. Violet et Gris ont chacun une pierre sur l'université, mais c'est la pierre violette qui se trouve à gauche, sur la case de valeur 5. Violet gagne donc une écaille de dragon en récompense (à côté de l'étoile). Ensuite, les deux joueurs gagnent un morceau de cristal chacun (récompense sous l'étoile). À gauche, comme le temple du feu est terminé, les 2 joueurs reçoivent 3 morceaux de cristal. Pour le marché à droite, ils reçoivent 2 cartes chacun. Violet n'a pas le droit de regarder ces cartes immédiatement et il les garde donc faces cachées devant lui. Pour terminer, les pierres sont retirées et la tuile est retournée de manière à ce que l'on puisse voir l'université terminée. Ensuite, la figurine violette et les deux dragons sont reposés sur la tuile. Violet termine son tour en défaussant 2 cartes et en repiochant donc 4. Il peut ensuite prendre les deux cartes qui se trouvent devant lui. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Capacités spéciales des cartes Peuple

Les cartes ont des valeurs de 1 à 3 grâce auxquelles les joueurs peuvent reconstruire des bâtiments. De plus, les cartes de valeur 1 et 2 ont une capacité spéciale qui peut être activée lorsque la carte est jouée. Lorsque la capacité spéciale d'une carte a été utilisée, cette carte ne peut pas être utilisée en même temps pour reconstruire un bâtiment.

Les capacités spéciales

Cartes noires : les Vulca (pendant la phase de déplacement)



Avec une carte noire Vulca de valeur 1, on peut déplacer le dragon rouge vers une tuile Bâtiment **de son choix**. Le dragon peut être en dehors de la ville.



Avec une carte noire Vulca de valeur 2, on peut déplacer le dragon rouge **jusqu'à 3** tuiles Bâtiment. Cela n'est possible que si le dragon se trouve déjà en ville.

Cartes rouges : les Terrah (pendant la phase de déplacement)



Avec une carte rouge Terrah de valeur 1, on peut déplacer le dragon vert vers une tuile Bâtiment **de son choix**. Le dragon peut être en dehors de la ville.



Avec une carte rouge Terrah de valeur 2, on peut déplacer le dragon vert **jusqu'à 3** tuiles Bâtiment. Cela n'est possible que si le dragon se trouve déjà en ville.

Cartes bleues : les Aqua (pendant la phase de déplacement)



Avec une carte bleue Aqua de valeur 1, on peut déplacer le dragon bleu vers une tuile Bâtiment **de son choix**. Le dragon peut être en dehors de la ville.



Avec une carte bleue Aqua de valeur 2, on peut déplacer le dragon bleu **jusqu'à 3** tuiles Bâtiment. Cela n'est possible que si le dragon se trouve déjà en ville.

Cartes grises : les Flit (pendant la phase de déplacement)



Avec une carte grise Flit de valeur 1, on peut déplacer sa figurine sur **n'importe quelle** tuile Bâtiment.



Avec une carte grise Flit de valeur 2, on peut déplacer sa figurine **jusqu'à 2** tuiles supplémentaires. Il est donc possible de se déplacer jusqu'à 4 bâtiments pendant son tour.

***Remarque :** comme ces capacités spéciales ne peuvent être utilisées que durant la phase de déplacement, il n'est pas possible de se déplacer de 2 bâtiments, de construire une pierre puis d'utiliser la capacité spéciale pour se déplacer à nouveau.*

Cartes vertes : les Khind (pendant la phase de pose de pierres de construction)



Toutes les cartes vertes Khind ont une valeur de 1 et peuvent servir de joker pour une couleur quelconque lors d'une étape de construction. On peut les utiliser seules ou en combinaison avec des cartes d'**une** seule couleur.

***Exemple :** un joueur veut construire une étape de couleur bleue et de valeur 4. Comme il n'a qu'une carte bleue de valeur 2, il la joue avec 2 cartes vertes.*

Cartes marron : les Mimix (pendant la phase de pose de pierres de construction)



Deux cartes marron Mimix (à l'exception des cartes Mimix de valeur 3) peuvent être utilisées comme **une** carte de valeur 3 de n'importe quelle couleur pour construire **une** pierre sur une tuile Bâtiment. Il est possible d'utiliser d'autres cartes de cette couleur pour l'étape de construction.

***Exemple :** un joueur veut construire une étape de couleur jaune et de valeur 5. Il utilise deux cartes marron de valeur 1 comme une carte jaune de valeur 3 et pose ensuite 2 cartes jaunes de valeur 1.*

Cartes blanches : les Hoax (pendant la phase de pose de pierres de construction)



En défaussant une carte blanche Hoax de valeur 1, le joueur peut utiliser jusqu'à 4 cartes d'**une** couleur comme s'il s'agissait de cartes d'**une seule autre** couleur pour poser une pierre de construction sur une tuile Bâtiment.



En défaussant une carte blanche Hoax de valeur 2, le joueur peut utiliser **une** carte d'une couleur quelconque comme s'il s'agissait d'une carte d'une autre couleur pour poser une pierre de construction sur une tuile Bâtiment.

***Exemple :** un joueur veut construire une étape de couleur rouge et de valeur 3. Mais il ne possède aucune carte rouge. Il joue donc une carte blanche de valeur 2. Cette carte lui permet de jouer un 3 gris comme s'il s'agissait d'un 3 rouge.*

Cartes jaunes : les Pillar (pendant la phase de pose de pierres de construction)



Avec une carte jaune Pillar de valeur 1 ou 2, on peut faire **une** offrande supplémentaire lorsqu'on se trouve sur la place du marché. Pour utiliser cette fonction spéciale, il faut payer 1 ou 2 morceaux de cristal supplémentaire.

***Exemple :** un joueur déplace sa figurine sur la place du marché pour faire une offrande. Il pose une carte jaune de valeur 1 et une carte jaune de valeur 2 et peut ainsi faire 2 offrandes supplémentaires. Il doit cependant payer 3 morceaux de cristal supplémentaires pour l'utilisation de ces deux cartes.*



Auteur : Reiner Knizia, créateur entre autres aux éditions Kosmos des *Cités perdues*, *Le Seigneur des Anneaux* coopératif, *Einfach Genial*, ou encore *Blue Moon - Le jeu de cartes*.

Développement : TM-Spiele
Illustrations des cartes : Daren Bader, Scott M. Fischer, Lars Grant-West, Todd Lockwood, John Matson, Jim Nelson, Michael L. Phillippi, Franz Vohwinkel
Graphismes : Franz Vohwinkel

Un grand merci à David Farquhar et Kevin Jacklin pour le développement du monde de Blue Moon. Merci également à tous les testeurs, et notamment Iain Adams, Jon Blackwell, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Andy Parsons.

Art.-Nr: 690984



© 2006 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Téléphone: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
e-mail: bluemoon@kosmos.de
www.blue-moon-games.com
www.kosmos.de

Tous droits réservés
MADE IN GERMANY

Règles v1.0 - Avril 2006
Traduction française : Loïc Boisnier
Mise en page :
Rody - <http://www.Jeux2Rody.com>