

STYX

LE TRÔNE DES ABÎMES EST VIDE, LE POSTE SUPRÊME EST VACANT !

Les peuples ne peuvent rester sans souverain. Des Abysses aux rives du Styx, les différentes tribus envoient leurs émissaires pour choisir leur nouveau maître parmi les prétendants. Dans cette guerre d'Influence, la maîtrise des Éléments et l'allégeance des Cavaliers de l'Apocalypse jouent un rôle déterminant. Mais le Chaos pourrait-il empêcher un prétendant de s'emparer du trône tant convoité ?

◀ RÈGLES DU JEU ▶

APERÇU

Dans STYX, chaque joueur incarne un seigneur prétendant au trône infernal. À chaque tour de jeu, appelé **Audience**, deux Émissaires des tribus des Abîmes se présentent dans le but de leur prêter allégeance. Chaque joueur va alors secrètement placer un jeton d'Action indiquant ses intentions par rapport à l'un des deux Émissaires. En fonction de leurs Actions, les prétendants vont gagner l'allégeance des tribus, de l'Influence, de l'or et des éléments nécessaires pour s'assurer la victoire. Les prétendants pourront aussi choisir de trahir les Émissaires en les éliminant afin de collecter leurs âmes et de freiner leurs adversaires.

MATÉRIEL



BUT DU JEU

Pour remporter la victoire et devenir le maître des Abîmes, vous devez construire votre armée afin de satisfaire l'une des 4 conditions de victoire ci-dessous (voir « Conditions de victoire » en page 9) :

- OU
- Atteindre 20 points sur la piste d'Influence du plateau de jeu. 
- OU
- Avoir l'armée la plus forte si le Chaos  atteint 21 points d'Influence avant les joueurs. 
- OU
- Réunir les 4 éléments  et un Esprit complet 
- OU
- Réunir 2 des 4 Cavaliers de l'Apocalypse.  

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur choisit une carte **Porte-étendard** et prend les jetons de même couleur :
- 1 jeton **Influence** placé sur la case 1 de la piste d'Influence.
 - 1 jeton **Esprit** placé sur la case initiale de la piste d'Esprit.
 - 3 jetons **Action** (**Collecte** , **Recrutement**  et **Élimination** ) à placer près de son **Porte-étendard**.
 - 1 carte **Aide de joueur**.

Chaque joueur reçoit 4 pièces, les pièces restantes forment la banque. Les **Porte-étendard** non utilisés sont remis dans la boîte.



- 2 **Préparation de la pioche :**
- Sortez la carte **Totem du Chaman** du paquet et placez-la à part.
 - Triez les cartes selon le nombre de joueurs à l'aide des icônes en bas de celles-ci.

Pour une partie à **2 joueurs**, utilisez seulement les cartes indiquées 2+ .

Pour une partie à **3 joueurs**, retirez les cartes 4+  et 5+  et remplacez-les dans la boîte.

Pour une partie à **4 joueurs**, retirez les cartes 5+  et remplacez-les dans la boîte.

Pour une partie à **5 ou 6 joueurs**, utilisez toutes les cartes.

- 3 Mélangez les cartes restantes pour former la pioche de cartes **Émissaire** face cachée. Révélez les 2 premières cartes de la pioche et placez-les face visible sur les emplacements du plateau pour préparer la première **Audience**.
- 4 Le joueur le plus âgé reçoit le **jeton Premier Joueur**, il commencera la partie. Le jeton sera transmis au joueur à sa gauche à chaque fin d'**Audience**.

◆ **La partie peut commencer !** ◆

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS



DÉTAILS DES CARTES ÉMISSAIRE



1 **Élément(s)** possédé(s) si la carte est face visible dans votre armée.



Eau



Feu



Terre



Air

Ces icônes vous octroient les 2 éléments représentés :



Ces icônes vous octroient un des 2 éléments représentés au choix :



L'icône  est un joker pouvant remplacer l'Eau , le Feu , la Terre  ou l'Air  au choix.

2 **Nom** de la carte.

3 Proportion d'**Esprit** récupérée en cas d'**Élimination** .



4 **Revenu** de la carte en cas de **Collecte** .



5 Cette valeur correspond à la fois à l'**Influence** et à la **Force** de la carte.



Influence : Le nombre de cases dont le joueur avance sur la piste d'**Influence** quand la carte rejoint son armée.

Force : La puissance de l'attaque utilisable lors d'une **Élimination** .



6 Certaines cartes possèdent un **effet**.

7 Icône **nombre de joueurs**.

JETONS ACTION

Les jetons Action permettent aux joueurs d'interagir avec la carte souhaitée lors d'une **Audience** (tour de jeu). Ils doivent être posés face cachée sur la carte concernée dans l'ordre du tour.



Jeton Collecte  : Placez-le sur une carte de l'**Audience** afin d'essayer de récupérer la valeur indiquée sur la carte visée, additionnée aux revenus cumulés sur les cartes de votre armée et, le cas échéant, la part du **jeton de Revenu bonus** (voir plus loin).

Exemple : Ce joueur récupère 1 pièce de la carte de l'Audience en cours et 1 + 0 + 1 - 1 pièces de son armée, soit 2 pièces au total.



Jeton Recrutement  : Placez-le sur une carte de l'**Audience** afin d'essayer de récupérer la carte dans votre armée. Tous les joueurs ayant placé ce jeton sur une même carte participent à une enchère de pièces dans l'ordre du tour.

N.B. : Les effets de **Recrutement**   sont facultatifs et résolus à l'issue de l'**Audience** (voir pages 7 et 10).



Jeton Élimination  : Placez-le sur une carte de l'**Audience** afin d'essayer d'éliminer la carte et ainsi progresser sur la piste d'**Esprit**, ou encore pour bloquer vos adversaires ! Tous les joueurs ayant placé ce jeton sur une même carte participent à une enchère de **Force** dans l'ordre du tour en misant une ou plusieurs cartes de leurs armées.

LA PISTE D'ESPRIT

Obtenez le **jeton de Revenu bonus** en passant ou en vous arrêtant sur ces cases.



Éliminer  une carte qui possède de l'**Esprit**  vous permet de progresser sur la piste d'**Esprit** d'autant que la proportion indiquée sur la carte .

Passer ou s'arrêter sur la case 1/4 **Esprit**  confère le **jeton de Revenu bonus** à placer sur la face « + 1 ». Retournez le jeton sur la face « + 2 » en passant ou en vous arrêtant sur la case 3/4 d'**Esprit** .



Il n'est pas nécessaire de passer par toutes les étapes de la piste d'**Esprit**. Si par exemple vous éliminez une carte , avancez directement de 2 cases sur la piste d'**Esprit** !

DÉROULÉ D'UNE AUDIENCE (TOUR DE JEU)

Pose des jetons Action face cachée

Chaque joueur, à commencer par le premier et en suivant l'ordre du tour, choisit la carte avec laquelle il veut interagir et pose dessus le jeton concerné, face cachée (voir page précédente).

Révélation des jetons Action dans l'ordre du tour

Les jetons Action sont révélés dans l'ordre du tour.



Dans le cas de l'Élimination 🗡️ : Le joueur annonce, après avoir retourné son jeton, la Force qu'il souhaite envoyer pour ce combat sans pouvoir revenir dessus. Il est possible d'abandonner l'enchère en passant son tour. Les joueurs suivants qui retournent également un jeton Élimination 🗡️ sur cette carte et qui souhaitent surenchérir doivent rajouter au minimum 1 de Force par rapport à ce qui a été précédemment annoncé.

Important : Les cartes de chaque joueur sont visibles de tous. Chaque joueur annonce une et une seule enchère. Il ne peut pas surenchérir sur son annonce.



Dans le cas du Recrutement 🚩 : Le joueur annonce, après avoir retourné son jeton, son offre d'achat (minimum 1 📦) sans pouvoir revenir dessus. Il est possible d'abandonner l'enchère en passant son tour. Les joueurs suivants qui retournent également un jeton Recrutement 🚩 sur cette carte et qui souhaitent surenchérir doivent rajouter au minimum 1 📦 au prix précédemment annoncé.

Important : Le trésor de chaque joueur est visible de tous. Chaque joueur annonce une et une seule enchère. Il ne peut pas surenchérir sur son annonce.



Dans le cas de la Collecte 📦 : Le joueur n'a rien à annoncer. Il retourne simplement son jeton à son tour.

Résolution des Actions

Les joueurs doivent attendre que tous les jetons soient retournés pour finaliser leurs Actions, car les Actions des adversaires peuvent influencer sur l'issue de l'Audience.

Dans le cas de l'Élimination 🗡️ : Le joueur qui a gagné l'enchère d'Élimination 🗡️ défausse une (ou plusieurs) carte(s) correspondant à l'enchère de Force annoncée. Dans le cas d'une carte Légendaire 🏆, il est nécessaire d'égaliser ou de dépasser la Force de la carte à éliminer (voir ci-contre →).



Une carte éliminée (en dehors des cartes Éternel 🌀) rejoint la défausse centrale et le jeton Chaos 🌀 avance d'un nombre de cases égal à la Force 📦 de la carte. Si la carte éliminée possède de l'Esprit 🌊, le joueur avance sur la piste d'Esprit en conséquence.

Une carte Éternel 🌀 éliminée ne rejoint pas la défausse centrale. N'avancez pas le jeton Chaos 🌀, puis remplacez la carte dans la pioche et mélangez-la. La ou les cartes du joueur qui ont été défaussées pour l'Élimination 🗡️ rejoignent sa défausse personnelle. Ces cartes n'ont pas d'impact sur l'avancée du pion Chaos 🌀.



Important : Les joueurs ne récupèrent pas l'Esprit de leurs cartes défaussées pour l'Élimination 🗡️.

L'Élimination ✂ est toujours prioritaire sur les autres Actions. Ainsi, une carte éliminée ne peut être ni collectée ni recrutée. Les joueurs ayant voulu collecter ne prendront que la somme des pièces d'or indiquée sur les cartes face visible de leur armée.



Dans le cas du Recrutement 🏹 : Le joueur qui a gagné l'enchère de pièces en paye le coût auprès de la banque, récupère la carte dans son armée et avance son pion sur la piste d'**Influence** du nombre indiqué sur la carte 5. Les effets de **Recrutement** 🏹 6 sont pour la plupart facultatifs. Si le joueur souhaite en appliquer l'effet, celui-ci doit être résolu à ce moment de l'**Audience**.

Dans le cas de la Collecte 🏠 : Le joueur récupère ses revenus auprès de la banque.

Rappel : La collecte ne peut pas être inférieure à 1 pièce d'or, dans le cas d'un revenu nul ou négatif, le joueur prend 1 pièce d'or quoi qu'il arrive.

Si aucun joueur ne décide d'éliminer ou de recruter une carte de l'Audience : Celle-ci rejoint la défausse centrale et le pion **Chaos** ⚙ avance sur la piste d'**Influence** de la valeur de la **Force** 5 indiquée sur la carte. Au contraire, une carte **Éternel** ⚡ rejoint la pioche qui est ensuite mélangée et le jeton **Chaos** ⚙ n'avance pas.

Préparation de la prochaine Audience

Le joueur en possession du **jeton Premier Joueur** le donne à son voisin de gauche. Deux cartes de la pioche sont révélées et posées sur les emplacements du plateau de jeu.

N.B. : Les cartes ayant un effet de **Convocation** (voir page 10) sont à résoudre avant la pioche de la prochaine **Audience**. Dans ce cas, la position du jeton **Premier Joueur** pourra aussi être modifiée pour la prochaine **Audience**. Le jeton **Premier Joueur** sera ensuite passé au voisin de gauche à partir de cette nouvelle position.

Spécificités des cartes Légendaire et Éternel



Cartes Légendaire 🏠

La plupart des cartes peuvent être éliminées en défaussant une carte de **Force** 1 de son armée. Cependant, dans le cas des cartes **Légendaire** 🏠, la **Force** utilisée pour éliminer doit être supérieure ou égale à la **Force** de la carte. En fin de partie, elles permettent aussi de départager les joueurs en cas d'égalité (voir « *Conditions de victoire* » en page 9).



Cartes Éternel ⚡

Les cartes **Éternel** ⚡ ne peuvent ni participer à des **Éliminations** ✂ ni à la victoire contre le **Chaos** ⚙ si celui-ci atteint 21 points d'**Influence** avant les joueurs (voir page 9). Si une carte **Éternel** ⚡ n'est pas recrutée à l'issue d'une **Audience**, ou si celle-ci est éliminée durant l'**Audience**, n'avancez pas le jeton **Chaos** ⚙ et remplacez cette carte dans la pioche avant de la mélanger. Les cartes **Éternel** ⚡ n'ont pas d'**Esprit** à récupérer !



N.B. : La carte **Cavalier sans tête** appartient à ces 2 catégories.

EXEMPLE DE RÉOLUTION DES ACTIONS



Carte de gauche

- Bleu** est le premier à révéler son jeton **Recrutement** 🏹 et annonce une enchère de 3 pièces.
- Jaune** révèle ensuite son jeton **Collecte** 📦.
- Vert** révèle aussi un jeton **Recrutement** 🏹 et décide de surenchérir en annonçant 4 pièces.

En conséquence :

- Bleu** conserve les pièces qu'il voulait utiliser pour recruter mais n'obtient rien à l'issue de cette **Audience**.
- Jaune** obtient 3 pièces (2 pièces de son armée, plus 1 pièce de la carte de l'**Audience** visée).
- Vert** paye 4 pièces à la banque, place la carte dans son armée et avance d'une case sur la piste d'**Influence**.



Collecte 📦 du joueur **Jaune**

Carte de droite

- Rouge** révèle son jeton **Collecte** 📦.
- Violet** révèle ensuite son jeton **Élimination** ✂️ et annonce une enchère de 1 de **Force**.
- Gris** révèle aussi un jeton **Élimination** ✂️ et décide de surenchérir en annonçant 2 de **Force**.

En conséquence :

- Rouge** obtient 2 pièces (2 pièces de son armée mais aucune pièce de la carte visée qui est éliminée).
- Violet** perd l'enchère d'**Élimination** ✂️. Il conserve la carte qu'il voulait utiliser pour éliminer mais n'obtient rien à l'issue de cette **Audience**.
- Gris** retourne 2 cartes de 1 de **Force** face cachée dans son armée et avance d'une case sur la piste d'**Esprit**.

Le jeton **Chaos** ⚙️ avance de la valeur d'**Influence** 5 de la carte éliminée, soit ici une case.



Collecte 📦 du joueur **Rouge**



Élimination ✂️ par le joueur **Gris** :
Les cartes utilisées sont retournées face cachée.



Le joueur **Gris**
gagne 1/4 d'âme 🌀.



Le jeton **Chaos** ⚙️
avance de 1 case.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour remporter le trône des Abîmes, les joueurs doivent remplir un des objectifs suivants :



Réunir l'Influence nécessaire

Lorsqu'un joueur atteint 20 points sur la piste d'Influence (en devançant le jeton Chaos 🌀), il remporte la partie à la fin de l'Audience en cours.

OU



Avoir la plus grande armée si le Chaos arrive à 21 points d'Influence avant les joueurs

Quand le Chaos 🌀 atteint 21 points sur la piste d'Influence avant que les joueurs n'atteignent 20 points, la guerre éclate. La partie est alors remportée par le joueur ayant la plus grande armée, définie par le total de Force indiqué sur les cartes face visible en possession de chaque joueur.

OU



Réunir les 4 éléments et un Esprit complet

Le trône des enfers revient de droit à quiconque contrôle les 5 éléments : le Feu 🔺, l'Air 🔻, l'Eau 🔼, la Terre 🔽 et l'Esprit 🌀.

Les Éléments sont collectés quand vous possédez les cartes possédant l'icône correspondante dans votre armée. L'Esprit s'obtient (sauf dans le cas particulier de Nidhöggr) en éliminant 🗡️ des cartes afin de récupérer des quarts d'Esprit 🌀. Pour avoir l'élément Esprit, un joueur doit réunir un Esprit complet 🌀 (voir page 5).

OU



Réunir 2 Cavaliers de l'Apocalypse

Le joueur qui réunit 2 des 4 Cavaliers de l'Apocalypse au sein de son armée remporte la partie à la fin de l'Audience en cours.

Attention : Le Cavalier sans tête ne compte pas comme un Cavalier de l'Apocalypse.



En cas d'égalité

Dans le cas d'une victoire simultanée, c'est le joueur ayant le plus de conditions de victoire simultanée qui l'emporte (par exemple une victoire avec à la fois les 2 Cavaliers de l'Apocalypse et 20 points sur la piste d'Influence).

En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur ayant la somme des valeurs de Force la plus élevée sur les cartes Légendaire 🗡️ de son armée face visible qui remporte la partie.

Si l'égalité demeure, c'est celui qui a le plus de cartes dans son armée face visible qui remporte la partie.

Si l'égalité persiste toujours, c'est le joueur possédant le plus de Cavaliers de l'Apocalypse dans son armée qui l'emporte.

CARTES SPÉCIALES

 **Porte-étendard** : Un Porte-étendard ne peut pas être échangé par un autre joueur. S'il part éliminer 🗡️, retournez la carte et laissez-la visible comme rappel de votre couleur de joueur.

Effets à utilisation limitée

 **Djinn** : Posez 3 pièces de la banque sur cette carte lorsqu'elle rejoint votre armée et enlevez-en 1 à chaque prise de Collecte 🗳️ pour en tenir le compte.

 **L'Hydre** : Posez 3 pièces de la banque sur cette carte lorsqu'elle rejoint votre armée et enlevez-en 1 à chaque Élimination 🗡️ où l'Hydre est utilisée pour en tenir le compte.

Effets à utilisation illimitée

 **Oracle sombre** : Ce pouvoir n'est utilisable que si la carte est face visible dans votre armée.

 **Zombie** : Cette carte reste toujours face visible dans votre armée même lorsque vous l'utilisez pour une Élimination 🗡️. Elle ne peut pas être ciblée par l'Âme du Diable.

Effets à résoudre à la fin de l'Audience en cours

Dans le cas où 2 des cartes ci-dessous seraient à résoudre à la fin de la même Audience, respectez l'ordre de cette liste.

 **L'Âme du Diable** : Les cartes Éternel 🌀 et Zombie ne peuvent pas être ciblées par l'effet de défausse. Dans le cas où vous n'avez pas de carte éligible pour l'effet de défausse, l'Âme du Diable rejoint votre armée face cachée.

 **Le Cavalier sans tête** : Si vous choisissez d'obtenir un Cavalier de l'Apocalypse depuis la pioche, prenez celui de votre choix, remettez le Cavalier sans tête dans la pioche puis mélangez-la.

 **Sirène** : Cet effet cible uniquement les cartes face visible. La Sirène, les Porte-étendard ainsi que l'autre carte de l'Audience ne peuvent pas faire partie de l'échange.

 **Nécromant** : Cet effet concerne uniquement les cartes de la défausse centrale. Le Nécromant et les Porte-étendards ne peuvent pas faire partie de l'échange.

 **Liche** : Si parmi vos créatures défaussées plusieurs ont la même Force, vous pouvez choisir laquelle retourner face visible. Seuls les effets du Djinn et de l'Hydre sont réinitialisés par cet effet.

Les effets de la Liche, de la Sirène et du Nécromant réinitialisent uniquement les effets du Djinn et de l'Hydre.

 **Nídhöggr** : Cet effet n'est pas réactivé par les effets de la Sirène, de la Liche et du Nécromant.

 **Faucheuse** : Vous ne pouvez pas cibler une carte qui a rejoint la défausse ce tour.

 **Chaman** : Si le Chaman venait à être éliminé ou à ne pas être recruté lors de l'Audience, remettez le Totem du Chaman dans la boîte (ce dernier ne fait pas avancer le jeton Chaos 🌀). Dans le cas où le Chaman et son Totem sont tous les deux en jeu, les effets des cartes Sirène et Nécromant ne permettent d'échanger qu'une seule de ces cartes au choix, sans conséquence sur l'autre.

Lorsque l'une des cartes ci-dessous rejoint votre armée, recherchez dans la pioche la carte de votre choix correspondant au type demandé. Elle fera partie de la prochaine Audience. Mélangez ensuite la pioche. Vous pouvez sélectionner le nouvel emplacement du jeton Premier Joueur pour la prochaine Audience, celui-ci suivra ensuite l'ordre du tour normalement comme décrit en page 6.

 **Cultiste** : Les cartes concernées sont l'Esprit de l'Air, du Feu, de la Terre, de l'Eau ainsi que la carte joker Élémentaires.

 **Succube** : La carte Cavalier sans tête n'est pas considérée comme un Cavalier de l'Apocalypse.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

À 2 joueurs, les joueurs posent 2 jetons à chaque **Audience**. Les joueurs ayant toujours un seul jeton de chaque **Action**, ils ne peuvent donc pas jouer 2 fois la même action lors d'une **Audience**.

Étape 1

Les joueurs déposent dans l'ordre du tour leur 1^{er} jeton **Action** sur la carte ciblée face cachée vers le haut de la carte.

Étape 2

Les joueurs déposent leur 2^d jeton **Action** vers le bas de la carte choisie. Il est possible de jouer ses 2 jetons sur la même carte ou de jouer 1 jeton sur chaque carte.

Étape 3

Tous les jetons **Action** sont révélés dans l'ordre de pose.



Gardez en tête la situation initiale de votre armée avant de passer à la résolution de l'**Audience** :

Collecte 🗳️ : Le joueur collecte les pièces en additionnant les revenus de ses cartes visibles en début d'**Audience**. C'est-à-dire que si certaines de ses cartes sont défaussées en cours d'**Audience**, elles comptent quand même pour la **collecte** 🗳️ de ses revenus.

Recrutement 🏹 : De la même manière, lorsqu'un joueur recrute, il doit considérer le trésor qu'il possède en début d'**Audience** même s'il a aussi joué son jeton **Collecte** 🗳️.

Élimination ✂️ : Un joueur ne peut éliminer qu'avec une ou des cartes présentes dans son armée en début d'**Audience**. S'il parvient à recruter avec succès une carte lors de l'**Audience** en cours, celle-ci ne peut pas participer à une **Élimination** ✂️ immédiatement.

Variante pour votre première partie ou pour les parties de 5 à 6 joueurs

Les enchères perdues peuvent entraîner de la frustration pour les joueurs ayant perdu leur tour à la suite d'une action annulée par un adversaire. Pour cela, nous vous proposons une variante qui conviendra aux joueurs débutants et aussi lors de parties à 5 et 6 joueurs.

Dans cette variante, chaque joueur qui ne parvient pas à mener à bien son enchère (de **Recrutement** 🏹 ou d'**Élimination** ✂️) reçoit une pièce 🟠 en dédommagement à la fin de l'**Audience**.

INFORMATIONS PUBLIQUES

La seule information cachée du jeu est les jetons Action placés sur les cartes de l'Audience avant leur révélation.

Veillez à toujours laisser votre trésor ainsi que votre couleur de joueur (jetons Action ou Porte-étendard) devant vous de manière visible afin de faciliter les décisions des autres joueurs ! Le dos de votre Porte-étendard possède un rappel de votre couleur de joueur si celui-ci meurt au combat. Il est recommandé aux joueurs d'échanger leur petite monnaie avec la banque pour simplifier la lecture de leur trésor.



L'armée de chaque joueur, notamment les éléments , le nombre de Cavaliers de l'Apocalypse  et la Force de chaque carte doivent rester bien visibles. La défausse centrale peut être consultée à tout moment.

DÉFAUSSES ET DÉCOMPTES

Chaque fois qu'un joueur utilise une carte pour éliminer , il la retourne face cachée dans sa défausse personnelle. Le score d'un joueur sur la piste d'Influence correspond à la somme des valeurs d'Influence de toutes ses cartes face cachée et face visible.

Le décompte du score du Chaos  est facilité par la défausse centrale. Chaque fois qu'une carte (hors Éternel ) est éliminée ou ne trouve pas preneur à l'issue d'une Audience, placez la carte dans la défausse centrale. Le score du Chaos  sur la piste d'Influence correspond à la somme des valeurs de Force de toutes les cartes dans la défausse centrale.

Important : Les jetons Joueur ne peuvent pas reculer sur les pistes d'Influence et d'Esprit. Le jeton Chaos  ne recule sur la piste d'Influence qu'avec l'effet de la carte Faucheuse.

◀ Crédits ▶

Un jeu de Pierre Lahmi illustré par Adrien Rives.

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet : Paul Malairan

Correction : Mélissa Veludo

Maquette : Cindy Bourgeot

Fabrication : Nicolas Aubry 



DON'T PANIC GAMES

38 rue Notre Dame de Nazareth

75003 Paris, France

www.dontpanicgames.com

C'est mon premier jeu et 5 ans séparent sa création de sa sortie, donc désolé aux joueurs pour le pâté, mais il y a du monde.

D'abord, un grand merci à tous ceux qui ont pris part à la création de ce jeu, de prototypes en prototypes : Étienne, Fred et Fanny pour avoir vu le chaos sur des bouts de papier et d'y avoir mis de l'ordre. Matthieu, PJ, Adrien, Jimmy, Alexandre B, Alexandre T, Maxime M, Rémi C, Vincent V et «le cercle des grands esprits».

Et bien entendu, ceux qui connaissent mieux le jeu que moi, merci à Mickaël, Jordan, Raphael, Kévin et Benjamin, pour toutes ces nuits à se battre pour le trône jusqu'au lever du soleil. Une douce pensée pour tous ceux qui ont pris part au projet par leur présence et leur amour : Julianne et Marie pour m'avoir donné le lieu calme et inspirant pour créer le chaos, Audrey, Camille, Nadège, Nico, Sasha, Jeremy, Adé, Marc K, Thibaud, Benoît L, mes élèves, les coins-coins, les plus rigolos, Tupette. Sans oublier ma famille, Maman, Papa, Lucien, Laure, Vanessa, Alex, Valérie, mes neveux et nièces, et ma Marion qui fait de mon quotidien un jeu sans fin.

Pour conclure, un immense remerciement à Cédric Littardi, Paul, Sébastien et Cindy et toute l'équipe de Don't Panic Games pour leur confiance, leur support et leur travail pour faire de ce jeu ce qu'il est aujourd'hui, un rêve devenu réalité.

 [dontpanicgames](https://www.facebook.com/dontpanicgames)

 [@DontPanicGames1](https://twitter.com/DontPanicGames1)

 [@dontpanicgames](https://www.instagram.com/dontpanicgames)

 [@DontPanicGames](https://www.youtube.com/DontPanicGames)

