

CHAMPIONS OF MIDGARD

A GAME BY OLE STEINESS

RULEBOOK



GREY FOX
GAMES

DESCRIPTION DU JEU

LE JARL DE TRONDHEIM EST MORT

Sans Chef solide, son prospère port s'approche peu à peu de la catastrophe. D'effrayantes créatures ont ressenti cette faiblesse et viennent en masse, ne laissant que chaos et destruction sur le passage. Les Trolls attaquent la ville. Les Draugar terrorisent les villages alentours. Les Monstres attaquent voyageurs et commerçants.

Le peuple souffre : il a besoin d'un Champion.

Dans **Champions de Midgard**, vous êtes un Viking en quête de **Gloire** pour son clan et succéder au précédent Jarl. Vous devrez battre les Trolls pour conserver le soutien des villageois, assassiner les Draugar pour gagner de l'or et financer vos voyages, tuer les Monstres dans leurs repaires pour obtenir de la **Gloire** et la Faveur des Dieux. En battant ces créatures épiques, vous vous montrerez digne de devenir le nouveau Jarl et serez proclamé **Champion de Midgard** !

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'avoir le plus de points de Gloire à l'issue des 8 manches. La Gloire est essentiellement gagnée en combattant les ennemis, mais elle peut être perdue en accumulant des blâmes après avoir échoué dans la défense de la ville. Regardez le calcul de score en fin de partie pour plus de détails.



MATÉRIEL

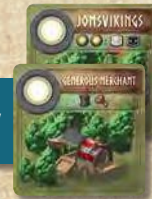


Plateau de jeu



5 plateaux de leader Viking (chacun avec une capacité unique)

8 tuiles étals de marché : 4 militaire / 4 économique



20 Ouvriers
5 par couleur de joueur



1 Marqueur de manche



1 marqueur 1er joueur

1 petit bateau public



1 grand bateau public



4 bateaux privés



8 marqueurs aux couleurs des joueurs



8 cartes navires marchands



10 cartes Runes



18 cartes Expédition



36 cartes Monstres



12 cartes Destin



16 cartes Troll



21 cartes Draugr



20 cubes Bois



34 dés Guerriers Vikings
12 Guerriers avec Epée (dé blanc)
12 Guerriers avec Lance (dé rouge)
10 Guerriers avec Hache (dé noir)



60 pièces



30 cubes Nourriture



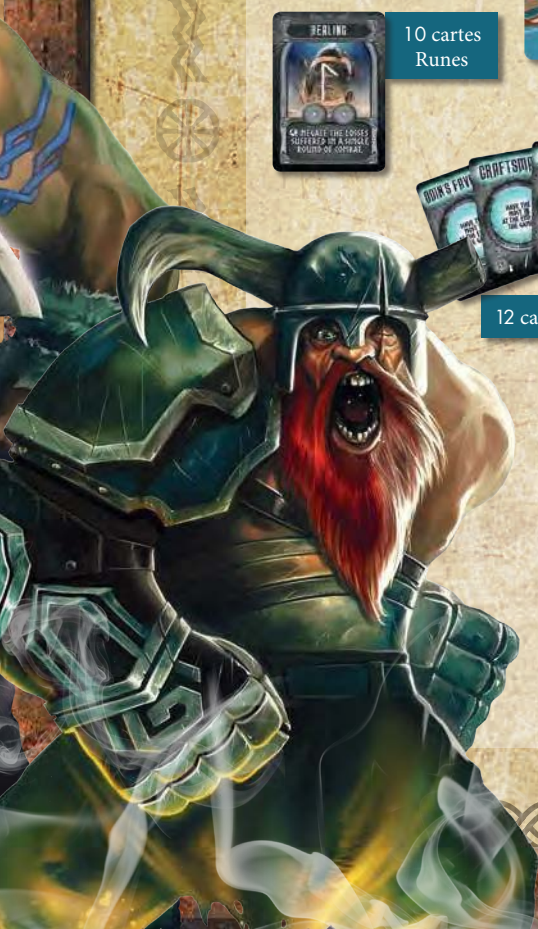
3 jetons Dégât



54 jetons Faveur



28 jetons Blâme
Les jetons Blâme font perdre des points en fin de partie



MISE EN PLACE

- 1 Placer le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Placer le marqueur de manche sur le premier emplacement.
- 3 Mélanger les tuiles étals de Marché et ajouter les aux espaces vides en fonction du nombre de joueurs tel qu'indiqué ci dessous
 - Dans une partie à 2**, ajouter 1 tuile Militaire et 1 tuile Economique.
 - Dans une partie à 3**, ajouter 1 tuile Militaire et 2 tuiles Economique.
 - Dans une partie à 4**, ajouter 2 tuiles Militaire et 2 tuiles Economique.Retourner les tuiles restantes dans la boîte.
- 4 Placer le petit et le grand bateau public sur les espaces correspondants du plateau et les bateaux privés sur le bord du plateau à côté de la hutte du charpentier. Les bateaux privés indiquant 3+ ou 4+ doivent retourner dans la boîte si la partie se joue avec moins de joueurs qu'indiqué.
- 5 Mélanger les cartes Rune, les cartes Destin, les cartes navire marchand, les cartes Troll, les cartes Draugr, les cartes Expédition et les cartes Monstres et placer les sur les espaces correspondants du plateau
- 6 Placer la nourriture, le bois, les guerriers Viking (dés blancs, rouges et noirs), les pièces, les jetons Faveur et les jetons Blâmes sur le côté du plateau de sorte que chaque joueur puisse les atteindre.
- 7 Le dernier joueur à avoir combattu avec **Gloire** reçoit le marqueur 1er joueur
- 8 En commençant par le joueur à droite du 1er joueur et en poursuivant dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit un plateau de Chef Viking
Les plateaux de Chef Viking indiquent la capacité unique du Chef ainsi que sa capacité maximale pour diriger les guerriers Viking



- 9 Chaque joueur prend les ouvriers dans sa couleur préférée, ainsi que les ressources de départ : 1 nourriture, 1 bois, 1 pièce, 1 jeton Faveur et un dé Guerrier avec Epée (blanc).
- 10 Les joueurs doivent ensuite placer un ouvrier dans la réserve générale (il pourra être récupéré en réalisant l'action du bâtiment Hutte des Ouvriers) et en garde 3 dans leur réserve personnelle (4 à 2 joueurs). Tous les autres ouvriers sont remis dans la boîte.
- 11 Enfin, chaque joueur pioche 1 carte Destin – vous êtes alors prêts à jouer.

1



6



10



8

7



9



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

La partie se déroule sur 8 manches, durant lesquelles vous envoyez vos ouvriers pour récolter des armes et les fournitures nécessaires pour repousser les hordes ennemies au-delà des murs. Les ouvriers peuvent préparer le terrain aux Guerriers Viking pour combattre les Trolls qui attaquent régulièrement la ville, combattre les Draugr qui propagent la peste dans les villages voisins, ou chasser les Monstres qui résident sur les rivages lointains mais se tenant prêt à attaquer la ville et les bateaux qui garantissent la survie des ports nordiques. La plupart des bâtiments du plateau ne peuvent être occupé que par 1 ouvrier par manche ; si vous voulez quelque chose, vous devrez y envoyer votre ouvrier le premier !

A la fin de la 8ème manche, le joueur qui a gagné le plus de Gloire gagne la partie.

JOUER UNE MANCHE

Les étapes à suivre pour réaliser une manche de **Champions de Midgard** sont rappelées par l'iconographie sur le coin supérieur droit du plateau de jeu. C'est un rappel pratique durant la partie mais aussi un moyen de se rafraîchir la mémoire lors des parties suivantes.

MISE EN PLACE DE LA MANCHE



- 1 Piochez la 1ère carte de la pile Troll et placez la face visible sur l'espace Troll du plateau



- 2 Piochez 2 cartes de la pile Draugr et placez les face visible sur les espaces Draugr du plateau



- 3 Placez une carte Expédition face cachée sur chaque espace Expédition du plateau



- 4 Placez 1 carte Monstre face visible sur chaque emplacement Monstre vide du plateau.

Note : L'Expédition et l'espace Monstre les plus à gauche ne sont utilisés que dans les parties à 4 joueurs.



- 5 Révélez la carte du navire Marchand, placez la sur la précédente carte de navire Marchand.



- 6 Ajoutez 1 Guerrier Viking (de la couleur adéquate) sur les bâtiments Swordsmith, Hafter et Blacksmith puis ajoutez 1 nourriture au bâtiment Smokehouse (fumoir)
(Les bâtiments qui reçoivent des ressources à chaque tour sont bleu pour être facilement identifiables.)

PLACEMENT D'OUVRIER

En commençant par le 1er joueur et en suivant le sens horaire, les joueurs réalisent leur tour de jeu en assignant 1 ouvrier sur un emplacement disponible du plateau de jeu et réalisent l'action associée. Les tours s'enchaînent jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'ouvriers à placer. Ensuite les joueurs assignent les Guerriers Viking.

(Toutes les actions possibles sont décrites dans l'appendice.)



Placer un ouvrier sur le Forgeron (Blacksmith)



Placer un ouvrier sur le terrain de chasse (Hunting Grounds)

Si un joueur se trouve incapable (ou ne souhaite pas) d'activer un bâtiment du plateau, il peut supplier les villageois de l'aider. Pour les supplier, placez votre ouvrier sur votre plateau Chef en récupérez une nourriture et un Blâme de la réserve.

ASSIGNER LES GUERRIERS VIKING

Tous les joueurs ayant placé un ouvrier sur un emplacement carte Troll, carte Draugr ou bateau(x) doivent maintenant assigner les Guerriers Viking / cubes de nourriture qu'ils souhaitent envoyer.



Les Guerriers envoyés pour combattre le Troll doivent être placés sur la carte Troll.



Les Guerriers envoyés pour combattre un Draugr doivent être placés sur la carte du Draugr correspondant.



Les Guerriers envoyés pour combattre les Monstres sur les rivages alentours doivent être placés sur leur bateau(x) avec les cubes de nourriture que vous avez prévu pour les nourrir pendant leur Expédition.

Attention à ne pas dépasser la capacité des bateaux avec les Guerriers Viking ou la nourriture (les détails des capacités sont indiqués sur les descriptions des bâtiments ainsi que sur les bateaux).

Les Guerriers non assignés seront considérés comme en train de chasser si vous avez placé un ouvrier sur le terrain de chasse (Hunting Grounds).



(Note : Si un ennemi possède un symbole « pas d'épées / lances / haches », les joueurs ne sont pas autorisés à assigner ce type de Guerrier pour combattre cet ennemi.

Des Guerriers de tous types peuvent prendre le bateau pour se battre mais les Guerriers possédant le type interdit sont détruits par l'ennemi avant même le 1er tour de combat.

Ils ne participent pas et retournent à la réserve générale sans même avoir été lancés.)

RÉSOLUTION DES COMBATS

La phase de combat est résolue dans l'ordre suivant :

- 1 Premièrement, tous les joueurs ayant placé un ouvrier sur le terrain de chasse lance les dés qu'ils possèdent et qu'ils n'ont pas assignés ailleurs et récolte le 1 nourriture par touche réalisée (max 6).
- 2 Ensuite, si un joueur a assigné des Guerriers pour lutter contre le Troll, ils participent au combat contre le Troll jusqu'à ce que le Troll ou le joueur ait été battu.



BLAME : Si aucun joueur ne tue le Troll, chaque joueur reçoit un jeton Blâme de la réserve pendant la phase de nettoyage. Le Blâme provoque la perte de Gloire à la fin du jeu. Si un joueur tue le Troll, il peut alors défausser un de ses jeton Blâme et il peut obliger ses adversaires à prendre un jeton Blâme de la réserve. Les villageois ont des attitudes changeantes au sujet de ceux qui les protègent (ou se qui échouent à le faire).

- 3 Puis, en commençant par le Draugr de gauche et en poursuivant par celui de droite, les joueurs qui ont envoyés des Guerriers pour combattre un Draugr doivent résoudre le combat. Si aucun joueur n'a assigné de Guerriers à cette (ces) carte(s) Draugr, passez à l'étape suivante.

- 4 Enfin, en partant du rivage le plus à gauche et en poursuivant jusqu'au rivage le plus à droite, les joueurs résolvent leurs Expéditions et ensuite combattent les Monstres en suivant les étapes ci-dessous. Si aucun joueur n'a assigné de bateau pour une destination, ignorez simplement cette destination et passez à la prochaine.

- a. Révélez la carte Expédition et résolvez son effet (détaillé en fin de règles).
- b. Nourrissez vos Guerriers. Vous devez avoir assez de nourriture sur le bateau pour nourrir tous vos Guerriers. Les 2 destinations près du bord droit du plateau sont plus proche du port et par conséquent requièrent moins de nourriture pour une Expédition de courte distance (1 nourriture pour 2 Guerriers). Les 2 destinations près du bord gauche du plateau sont plus éloigné du port et par conséquent requièrent plus de nourriture (1 nourriture par Guerrier). Ces informations sont rappelés sur le plateau. S'il n'y a pas assez de nourriture pour nourrir tous les Guerriers, les Guerriers non alimentés meurent de faim et retournent dans la réserve générale. Toute la nourriture emportée dans une Expédition est remise dans la réserve même s'il en reste après avoir nourri les Guerriers.
- c. Combattez les Monstres !

LES COMBATS EN DÉTAIL



Le combat contre les Trolls, les Draugr, les Krakens et les Monstres (l'ensemble est appelé ennemi) est résolu de la même façon. Les ennemis ont une valeur de Dégâts et une valeur de Défense. Pour vaincre un ennemi, un joueur doit faire autant ou plus de dégâts que la valeur de Défense de l'ennemi (appelé Blessure mortelle).



Valeur de
Dégâts de
l'ennemi



Valeur de
Défense de
l'ennemi

Le combat s'organise dans une série de manches où le joueur lance ses dés Guerriers pour tenter d'infliger des dégâts à l'ennemi et subir les dégâts de l'attaque ennemie en défaussant des Guerriers. Les dégâts sont infligés simultanément donc même si un joueur inflige suffisamment de dégâts pour vaincre l'ennemi, il devra encaisser les dégâts de cet ennemi. Le combat prend fin à la fin d'une manche où une de ces conditions est exact :

- * L'ennemi a reçu des blessures mortelles (supérieur à sa valeur de Défense)
- * Tous les dés Guerriers engagés ont été vaincus.

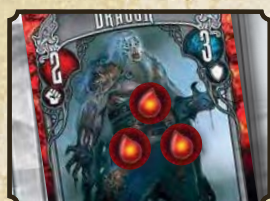
Suivez ces étapes afin de résoudre une manche de combat :



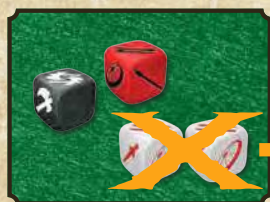
- 1** Attaquez avec tous vos Guerriers en lançant les dés engagés dans ce combat.



- 2** (Optionnel) Défaussez un jeton Faveur pour relancer un ou plusieurs des dés que vous venez de lancer. Cette étape peut être répétée si vous avez, et voulez dépenser, de multiples jeton Faveur.



- 3** Pour chaque face Arme obtenu, placez un jeton Dégâts sur la carte de l'ennemi (Certaines faces de dés montrent 2 Armes et comptent pour 2 touches).



- 4** Défaussez 1 dé Guerrier pour chaque Dégâts que l'ennemi inflige ; chaque face Bouclier annule la perte d'1 Guerrier.



- 5** Vérifiez si l'ennemi a subi des blessures mortelles :

- a.** Si l'ennemi a reçu des Blessures mortelles : prenez la carte de l'ennemi et récupérer la récompense indiquée. Les Guerriers ayant survécus au combat retournent dans votre réserve personnelle. Dans cet exemple, le joueur marque 6 points de Gloire sur la piste de score et gagne 4 pièces de la banque.
- b.** Si l'ennemi n'a pas reçu de Blessures mortelles et s'il reste des Guerriers pour le combattre : débutez un nouveau tour de combat.
- c.** Si l'ennemi n'a pas reçu de Blessures mortelles mais qu'il ne reste plus de Guerriers pour le combattre : vos Guerriers ont été vaincus et vous ne récoltez aucune récompense. Retirez tous les jetons Dégâts du Monstre.

PHASE DE NETTOYAGE

- 1 Récupérez vos ouvriers présents sur le plateau, remplacez les bateaux publics utilisés sur les emplacements prévus sur le plateau et vos bateaux sur votre zone de jeu.
- 2 Si le Troll n'a pas été vaincu, défaussez la carte Troll et donnez à chaque joueur 1 jeton Blâme.
- 3 Défaussez les cartes Draugr non vaincus. *Note : Les cartes Troll et Draugr défaussées vont dans la pile de défausse ennemie dans le coin inférieur droit du plateau.*
- 4 Défaussez les cartes Expéditions révélées.
- 5 Ajoutez 1 pièce sur la carte de chaque Monstre qui n'a pas été vaincu. C'est une récompense supplémentaire pour le joueur qui, éventuellement, parviendra à vaincre ce Monstre. Les Monstres peuvent cumuler plusieurs pièces avant d'être défaits.
- 6 Si c'était la 8ème manche, procédez au décompte final. Autrement, avancez le marqueur de manche et préparez le plateau (section Mise en place d'une manche page 5) pour jouer une nouvelle manche.

FIN DU JEU ET DECOMPTE FINAL

A l'issue de la 8ème manche, le jeu prend fin et les joueurs procèdent au décompte final. Nous recommandons au joueur de calculer le score final d'un joueur à la fois, en commençant par le joueur le plus bas sur la piste de Gloire. Les joueurs plus aguerris préféreront effectuer ce décompte de façon simultanée. Les éléments suivant font marquer des points en fin de partie :

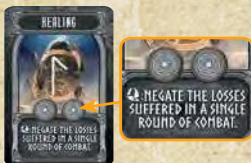


Cartes Destin – Si vous êtes seul à avoir satisfait à la condition d'une carte Destin en votre possession, vous avez entièrement accompli votre destin et marquez le plus grand bonus de **Gloire**. Si vous êtes à égalité pour cette condition, vous n'avez que partiellement atteint votre potentiel et ne gagnez donc que le plus petit bonus de Gloire.



Lot d'ennemis (1 de chaque couleur) – Les villageois sont impressionnés par votre capacité à affronter les ennemis dans toutes les conditions. Marquez 5 points de **Gloire** pour chaque lot complet.

Les Trolls n'ont pas de couleur et ne sont donc pas comptabilisés en fin de partie.



Runes (utilisées ou non) – Les Runes sont les symboles de la force et apportent le nombre de points de **Gloire** indiqué sur la carte.



Les Bateaux vous appartenant – Les Bateaux apportent des points de **Gloire** en fonction du type de Bateau que vous avez construits.



Faveur des Dieux – Chaque jeton Faveur non dépensé apporte 2 points de **Gloire** à la fin de la partie.



Pièces – Marquez 1 point de **Gloire** par lot de 3 pièces vous restant en fin de partie.



Blâme – Perdez des points de Gloire en fonction de votre réputation auprès des villageois. La perte de **Gloire** est calculée selon ce tableau :

	= -1		4	= -10	
2	= -3		5	= -15	
3	= -6		6+	= -21	

Le joueur avec le plus de points de Gloire est déclaré Champion de Midgard. Il reçoit le titre de Jarl et gagne la partie !

En cas d'égalité, le joueur ayant vaincu le plus d'ennemis (total des cartes ennemis, incluant les Trolls) gagne la partie. S'il y a toujours une égalité, les joueurs à égalité se réjouissent d'une victoire partagée.



APPENDIX



I. Worker Placement Locations

Blacksmith – Collect the Viking Axemen Dice present and place them in your personal supply.

Draugr Card Spaces 1 & 2 – During the Assign Viking Warriors Phase, commit Viking Warriors to fight the Draugr.

Hafter – Collect the Viking Spearman Dice present and place them in your personal supply.

Hunting Grounds – Send Viking Warriors hunting for food during the Combat Resolution Phase. (This space may accommodate several workers – there is no restriction on the number of players who may place a worker here.)

Large Public Longship – Pay 1 Coin to the supply then place this longship in the harbor adjacent to the Distant Shores location you wish to journey to. During the Assign Viking Warriors Phase, you will need to load this longship with Viking Warriors and Food Cubes to feed them. How many Viking Warriors and how many Food Cubes you place on the ship is up to you, but the combined total may not exceed the Ship's Capacity of 10.

Longhouse – Collect 1 Viking Swordsman from the supply and take the First Player Marker from whoever presently has it. If you have the First Player Marker already, you must pass it to the player on your left.

Market – Trade Food Cubes, Wood Cubes, and/or Coins to the supply in exchange for Food Cubes, Wood Cubes, and/or coins at a ratio of 1:1.

Merchant Ship – Pay 1 Coin to the supply then collect the Food Cubes, Wood Cubes, or Viking Warriors displayed on the current Merchant Ship Card.

Runesmith – Pay 1 Wood Cube to the supply and claim 1 Rune Card, placing it face up in front of you. You may select either of the face-up rune cards, or take a random one from the deck. Flip the Rune Card to activate its ability – keep the card for end game scoring.

Sage's Hut – Look at 1 face-down Journey Card then draw 1 Destiny Card. Destiny Cards provide opportunities for end-game scoring and should be kept secret from your opponents until the end of the game.

Shipwright – Select a Private Longship and pay the cost indicated on the card. Take that Private Longship from next to the board and place it beside your Leader Board. You may place a worker on this private ship in any Placement Phase (Including the Phase it was acquired) and use it just like either the Small or Large Public Longship. The capacities of private ships and their Glory rewards vary based on cost. Each player may only build 1 Private Ship.

Small Public Longship – Place this longship in the harbor adjacent to the Distant Shores location you wish to journey to.

During the Assign Viking Warriors Phase, you will need to load this longship with Viking Warriors and Food Cubes to feed them. How many Viking Warriors and how many Food Cubes you place on the ship is up to you, but the combined total may not exceed the Ship's Capacity of 5.

Smokehouse – Collect the Food Cubes present and place them in your personal supply.

Stave Church – Pay X coins to the supply. Collect Favor from the supply based on the amount of coins you paid.

1 Coin = 1 Favor 3 Coins = 2 Favor
6 Coins = 3 Favor 10 Coins = 4 Favor

Swordsmith – Collect the Viking Swordsmen Dice present and place them in your personal supply.

Troll Card Space – During the Assign Viking Warriors Phase, commit Viking Warriors to fight the Troll.

Worker Huts – Pay 5/4/3/2 Gold and collect your extra worker. The worker may be used during this game round and all future game rounds. The first player to use this space pays 5, the next player pays 4 and so on.

II. Journey Card Effects

All Quiet – No Effect.

Kraken – Resolve Combat against the Kraken.

Lost – Lose 2 items of your choice (2 Food Cubes, 2 Viking Warriors, or 1 of each).

No Wind – Lose 1 Food Cube.

Storm – Lose 1 Food Cube or 1 Viking Warrior (your choice).

Whirlpool – Lose 1 Viking Warrior.

III. Viking Leaders

Asmundr the Pious – Asmundr wishes to be Odin's Chosen representative in Midgard and has turned acquisition of Favor into a Glorious pursuit! His ability essentially allows Asmundr to use his Favor Tokens for free. He will always gain the 2 Glory from them whether he spends them on rerolling or not. He may still wish to use them sparingly in order to either achieve a destiny or make it more difficult for other players to do so.

Dagrun the Destined – Dagrun has the gift of a sage but never focused on developing it due to all her combat training – she has not however suppressed her abilities completely. Whenever Dagrun places a worker on the Sage's Hut location, she draws an extra destiny card allowing her to more freely choose her destinies. The card she does not select is returned to the bottom of the Destiny Card deck. When used in conjunction with the True Vision Rune Card, Dagrun draws 4 Destiny Cards but still selects only 1 to keep.

Gylfir the Seaworthy – Half merchant and half warrior, Gylfir has connections down at the docks. When going to the

APPENDIX

Merchant Ship location he finds many warriors willing to fight by his side and many merchants willing to part with some spare supplies to aid his cause. Whenever Gylfir places a worker at the Merchant Ship location he takes whatever is indicated on the card without paying the coin required of the other leaders.

Svanhildr the Swordmaiden – Svanhildr has specialized in a weapon generally scoffed at by other Viking Leaders. Regarded as weaker than the axe and less versatile than the spear, a sword in Svanhildr's hands can be just as deadly as either. A result of 1-hit on a swordsman die does 2 damage for Svanhildr and a result of 2-hits does 3 damage. This does gain her extra food when hunting but she may still not exceed the maximum of 6 in the Hunting Grounds space – there are only so many deer in the forest after all.

Ullr the Berserker – Ullr was trained in the ways of the berserker and in turn teaches his Warriors how to fight without fear, for the Glory of their clan! During any round of combat in which 1 or more Warrior Dice shows a 2-hit result, Ullr gains 1 Glory to be scored immediately on the track (regardless of the final outcome of the battle).

IV. Rune Cards

All rune cards are single-use and contain the "flip to activate" symbol. They may be activated at any time.

Gifts – Collect 4 Resources from the general supply. Choose any combination of Wood, Food, and/or Gold.

Glory – Use when defeating an enemy (Troll, Draugr, or

Monster). Gain 50% more Glory for defeating that enemy (rounded down). (e.g. Use when defeating a Monster worth 13 Glory; Gain 6 additional Glory.)

Healing – Negate the loses suffered in a single round of combat. If the combat continues, future losses are suffered in full.

Journey – After revealing a journey card, discard it without suffering the consequences. Reveal the next journey card in the deck and apply those results instead (even if they are worse).

Knowledge – View all face-down journey cards on the board. Do not look at the journey cards in the deck.

Potential – Use after rolling for a round of hunting or combat. Any dice which show a blank result are re-rolled and their new result is used instead.

Reaction – Use after rolling for a round of hunting or combat. Count shield results as single hits. They still count as shields as well. (Swordsman dice used this way count as 2-hit results for Svanhildr)

Success – Reveal a destiny card in your possession and score it immediately. Keep the card and score it again at game end.

True Vision – Use when activating the Sage's Hut. Draw two additional destiny cards. Keep just 1 and return the others to the bottom of the deck.

Wealth – Double the amount of coins currently in your possession. You may not gain more than 5 coins in this way.

F.A.Q.

Are components limited?

Viking Warriors (dice) are limited and when the supply is empty no more can be acquired until some are returned to the supply as a result of combat. Resources are not limited. If players find themselves needing more wood/food/coins than are provided they should track the extra using supplementary components or on paper.

What if I acquire more Viking Warriors than I have room for on my Leader Board?

You are not permitted to take the excess Warriors. If you have 7 Viking Warrior dice already and take an action which says you acquire 2 Viking Warrior dice, you may only take 1 of the Viking Warrior dice you are owed. You choose which you keep and any excess are returned to the supply.



CREDITS

Game Design: Ole Steiness

Development: Joshua Lobkowicz & Shane Myerscough

Art: Victor P. Corbella

Graphic Design: Andre Garcia

Rulebook Layout: Mathew Hobson

Editing: Joshua Lobkowicz, Owen Reissmann, Becky Hislop, Dawn Lobkowicz

Playtesters: Raphaël Sanchez, Kyle Perryman, Brad Brooks, Josh Black, Charles Bowman, Robert Jones, Owen Reissmann, Joseph Reissmann, Dawn Lobkowicz, Julian Seppala, Amethyst Gonka, Bailey Coleman, Ve Hermann, Jeff Fournier & C.O.R.P.S.E., J.J. Novacek & The N.C. Triad Gamers