



ÉTATS D'ÂME

LA THÉORIE DES 4 HUMEURS



1-6
Apothicaires



45
minutes



À partir
de 10 ans



PAS LE TEMPS
DE LIRE ?
JOUÉZ DANS
5 MIN AVEC
LES RÈGLES
EN VIDÉO ICI



Selon la théorie des quatre humeurs, la santé du corps et de l'âme résiderait dans l'équilibre de quatre substances appelées « humeurs » — la bile jaune, le sang, la bile noire et le phlegme. Dans États d'âme, vous incarnez des apothicaires de l'époque médiévale en quête de renommée. Vous allez, de région en région, proposer vos Potions, composées de ces quatre humeurs, pour aider les habitants à résoudre leurs conflits (les Scènes). Vos Potions intensifient les tempéraments **colérique**, **sanguin**, **mélancolique** et **flegmatique**. Choisissez les bonnes Potions pour influencer le royaume à votre avantage.

Les Potions

Colérique :

Donner de la bile jaune à un Habitant le rend plus charismatique.

Un Chevalier, un Noble ou une Sorcière remportent une Scène en imposant leur autorité.



Sanguine :

Donner du sang à un Habitant le rend plus amical.

Un Noble, un Barde ou un Paysan remportent une Scène en coopérant pour la rendre chaleureuse.



Mélancolique :

Donner de la bile noire à un Habitant le rend plus lunatique.

Une Sorcière, une Nonne ou un Barde remportent une Scène en trouvant l'inspiration dans la solitude ou l'altruisme.



flegmatique :

Donner du phlegme à un Habitant le rend plus patient.

Une Nonne, un Paysan ou un Chevalier remportent une Scène en attendant patiemment un résultat favorable.



Matériel

36 cartes Scène



1 carte Mode solo



6 plateaux Royaume/Fief



6 tuiles d'Assemblée



6 sacoches à Potions (6 couleurs différentes)



12 cartes Objectif Royaume/Fief



6 cartes Aide de jeu



5 Guides de Scène

24 marqueurs Objectif (4 x 6 couleurs)



120 jetons Potion (20 x 6 couleurs, 5 de chaque type)



Habitants du royaume

Noble



Chevalier



Paysan



Nonne



Barde



Sorcière

Pour commencer

États d'Âme peut se jouer en mode **Royaume** ou **Fief**.

Ce livret de règles traite d'abord du mode Royaume. Une fois que vous maîtrisez ce mode, vous pouvez essayer le mode Fief, dont les spécificités sont expliquées en page 7.

Mise en place – Mode Royaume *(Vous partagez les mêmes plateaux centraux)*

1. Placez aléatoirement les 6 plateaux, face Royaume visible, en formant une grille de 2 x 3.
2. Mélangez les cartes Objectif du mode Royaume et placez-en 4 au-dessus des plateaux.
3. Mélangez les 36 cartes Scène. Piochez-en 4 (5 à 5-6 Apothicaires) et placez-les, face visible, à gauche des plateaux.
4. Identifiez l'emplacement des Scènes sur les plateaux Royaume correspondants aux cartes Scène révélées et placez-y les Guides de Scène pour les repérer plus facilement.
5. Placez les tuiles d'Assemblée en colonne, à droite des plateaux, dans le même ordre que celui des plateaux (de gauche à droite et de haut en bas).
6. Prenez chacun·e une Aide de jeu et tous les éléments de la couleur de votre choix (4 marqueurs Objectif, 1 sacoche à Potions et 20 jetons Potion). Mettez tous vos jetons Potion dans votre sacoche.
7. Piochez chacun·e 4 jetons Potion de votre sacoche et gardez-les en main sans les montrer aux autres (ou placez-les sur la table, face cachée).
8. Le ou la plus colérique (autoritaire) parmi vous commence à jouer.



Mise en place – Mode Fief *(Chaque Apothicaire a son propre plateau)*

1. Prenez chacun·e un plateau Fief (verso des plateaux Royaume).
 2. Mélangez les 36 cartes Scène. Piochez-en 4 (5 à 5-6 Apothicaires) et placez-les, face visible, au centre de la table.
 3. Mélangez les cartes Objectif du mode Fief (verso des cartes Objectif Royaume) et placez-en 4 au-dessus des cartes Scène.
 4. Mélangez les tuiles d'Assemblée et placez-les, au hasard, en une grille de 2 x 3, à côté des cartes Scène.
 5. Prenez chacun·e une Aide de jeu et tous les éléments de la couleur de votre choix (4 marqueurs Objectif, 1 sacoche à Potions et 20 jetons Potion). Mettez tous vos jetons Potion dans votre sacoche.
 6. Piochez chacun·e 4 jetons Potion de votre sacoche et gardez-les en main sans les montrer aux autres (ou placez-les sur la table, face cachée).
 7. Le ou la plus colérique (autoritaire) parmi vous commence à jouer.
- Les règles spécifiques au mode Fief se trouvent en page 7.



But du jeu

En tant qu'Apothicaire, vous administrez des Potions aux Habitants du royaume pour les aider à remporter des Scènes. Lorsque vous résolvez les cartes Scènes selon la théorie des quatre humeurs, la ou les Potions gagnantes sont placées sur leur Scène correspondante du plateau. Les Potions présentes sur les plateaux permettent de remplir des Objectifs et l'Apothicaire qui en réalise le plus remporte la partie.

Déroulement de la partie

Une partie se déroule en plusieurs manches, chacune composée de 3 phases.

1. Rendre visite aux Habitants
2. Résoudre les Scènes
3. Phase d'Entretien

1. Rendre visite aux Habitants (ou aux animaux)

À votre tour, placez une Potion de votre main, face cachée, sur un Habitant ou un Animal de l'une des cartes Scène ou sur l'une des tuiles d'Assemblée en jeu. Ne dévoilez pas le type de Potion que vous avez choisi aux autres Apothicaire.

Une Potion doit toujours être placée face cachée et ne doit jamais être révélée avant la fin de la première phase.

Conditions de placement d'une Potion

- La Potion doit correspondre à l'un des deux tempéraments de l'Habitant (ou de l'Animal) ciblé : **Colérique** / **Sanguin** / **Mélancolique** / **Flegmatique**.

Remarque : les Habitants (et Animaux) sont aux deux couleurs de leurs tempéraments.



Noble



Chevalier



Sorcière



Paysan



Barde



Nonne

- Il ne peut y avoir qu'une seule Potion par Habitant (ou Animal).
- **Le nombre de Potions d'un même Apothicaire sur les cartes Scène n'est pas limité. En revanche, il ne peut y avoir qu'une seule Potion par Apothicaire sur les tuiles d'Assemblée (2 Potions par Apothicaire dans une partie à 2).**

Après avoir placé une Potion, piochez-en une nouvelle depuis votre sacoche afin d'avoir de nouveau 4 Potions en main, si possible.

Remarques : si vous avez exactement 4 Potions d'un même type dans votre main, vous pouvez toutes les remettre dans votre sacoche et en piocher 4 nouvelles (une fois par tour).

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas placer une Potion sur un Habitant (ou un Animal), vous pouvez passer votre tour. Si tout le monde passe l'un après l'autre, la fin de la phase : Rendre visite aux Habitants est immédiatement déclenchée.

Placez vos Potions à tour de rôle, dans le sens horaire, jusqu'à ce que 2 cartes Scène (3 cartes dans une partie à 5-6 Apothicaire) soient entièrement remplies (il n'y a plus aucun emplacement disponible). Passez alors à la phase 2 : Résoudre les Scènes.

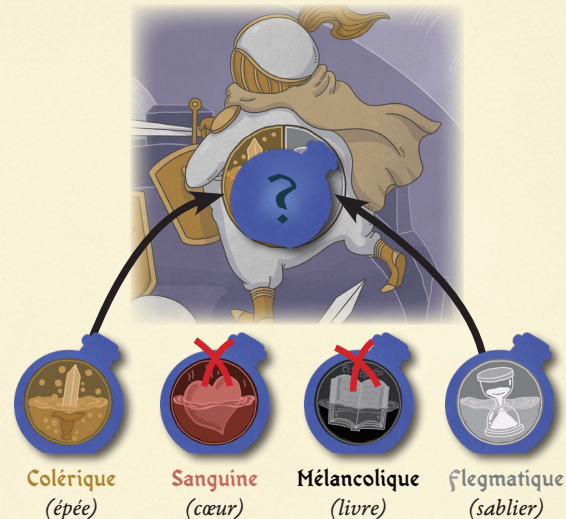


Ma mélodie mélancolique vous rend flegmatique, n'est-il pas ?



Évidemment ! Vous êtes si sanguin que jamais je ne pourrais être colérique envers vous...

Choix de Potion - Exemple



Un Apothicaire place une Potion sur le Chevalier de la carte Scène de cet exemple, qui nécessite une Potion de type **Colérique** ou **Flegmatique**.

Bien que la Potion soit placée face cachée, les autres Apothicaire savent qu'elle est de l'un de ces deux types grâce aux couleurs et aux symboles illustrés sur le Chevalier.

fin de phase 1 - Exemple



La source d'inspiration



Le labyrinthe des haies sacrées

Deux cartes Scène sont entièrement remplies.

Discuter et bluffer

Nous vous encourageons fortement à discuter durant vos parties d'États d'Âme. Vous pouvez, par exemple, annoncer le type de Potion que vous avez choisi (en disant la vérité ou non) ou bien demander aux autres Apothicaire quelles Potions ils ou elles ont préalablement placées. Servez-vous de ces discussions pour obtenir la confiance et l'aide d'autrui, pour réunir des informations et même pour bluffer afin de l'emporter.

2. Résoudre les Scènes

Révélez toutes les Potions qui se trouvent sur chaque carte Scène, en les retournant face visible. Puis, recourez à la *théorie des quatre humeurs* sur votre carte d'Aide de jeu pour évaluer et déterminer la ou les Potions gagnantes, Scène par Scène. Si la première condition de victoire n'est pas remplie, passez à la suivante, et ainsi de suite :

◆ Une Potion Colérique seule remporte la Scène.

S'il y en a plus d'une, aucune ne l'emporte (passez à la condition suivante).

Lorsqu'il y a plusieurs épées, un combat est toujours engagé.

◆ Plusieurs Potions Sanguines (au moins 2) remportent la Scène ensemble.

S'il n'y en a qu'une seule, elle ne l'emporte pas (passez à la condition suivante).

Les amitiés qui durent commencent toujours par une discussion à cœur ouvert.

◆ Exactement 2 Potions Mélancoliques remportent la Scène ensemble

Armez-vous de livres et d'espoir pour rencontrer un partenaire de bibliothèque...

OU

◆ Une Potion Mélancolique seule s'exile.

S'il y en a 3 ou plus, aucune ne l'emporte (passez à la condition suivante).

... même si l'on n'est jamais vraiment seul-e lorsqu'on lit un bon livre.

Exil : s'il n'y a qu'une seule Potion Mélancolique sur la Scène, déplacez votre Potion sur une scène adjacente du plateau Royaume, reliée par une route ou un pont à celle de la carte Scène. S'il s'agit d'une carte Scène bestiaire (voir page 5), la Potion est exilée n'importe où sur une Scène des plateaux adjacents. Puis, poursuivez la résolution avec les Potions Flegmatiques.

◆ La ou les Potions Flegmatiques (peu importe leur nombre) remportent la Scène

toutes ensemble en guise de récompense pour leur patience.

La vie ressemble à un sablier. On y voit plus clair à mesure que le temps passe.

Déplacez la ou les Potions gagnantes sur l'emplacement correspondant du plateau Royaume, immédiatement après avoir résolu la carte Scène.

Une fois que toutes les cartes Scène ont été résolues, passez à la phase 3 : Entretien.

3. Entretien

1. Vérifiez si vous avez rempli les conditions d'un ou plusieurs Objectifs durant cette manche. Si tel est le cas, placez un marqueur Objectif de votre couleur (★) sur la ou les cartes en question puis, **résolvez une tuile d'Assemblée par marqueur ajouté**, comme indiqué page 6.
2. Toute Potion non gagnante ni exilée (d'une carte Scène ou d'une tuile d'Assemblée résolue) est remise dans la sacoche de son ou sa propriétaire. Il est possible qu'il n'y ait aucune Potion gagnante sur une carte Scène ou une tuile d'Assemblée, voire même qu'il n'y en ait aucune (gagnante ou non) lors d'une résolution.
3. Avant de passer à la manche suivante, vérifiez qu'aucune condition de fin de partie n'a été atteinte (voir page 6). Si tel est le cas, défaussez toutes les cartes Scène en jeu et piochez-en autant de nouvelles pour la manche suivante. Déplacez les Guides de Scène sur les Scènes des plateaux Royaume correspondant aux nouvelles cartes.

Après avoir effectué toutes ces étapes, commencez une nouvelle manche en reprenant à la phase 1 : Rendre visite aux Habitants.

L'Apothicaire à gauche de celui ou celle qui a rendu visite à un Habitant (ou à un Animal) en dernier commence.

Théorie des quatre humeurs

Vérifiez les conditions suivantes de haut en bas jusqu'à identifier une ou plusieurs Potions gagnantes.



Une seule potion **COLÉRIQUE** l'emporte.



Au moins deux potions **SANGUINES** l'emportent.



Deux potions **MÉLANCOLIQUES** l'emportent.



Une seule potion **MÉLANCOLIQUE** s'exile.

Poursuivez...



Toutes les potions **FLEGMATIQUES** l'emportent.

Remarque : les Potions se trouvant sur les tuiles d'Assemblée ne sont pas évaluées lors de cette phase, mais lors de la phase d'Entretien.

Remporter une Scène - Exemples



Le cachot



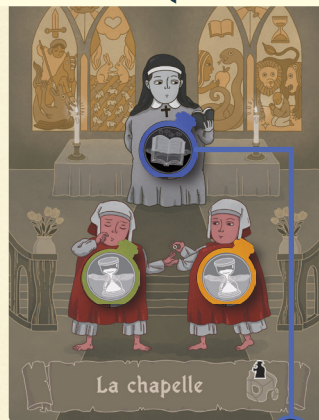
Sur cette carte Scène, les 2 Potions **Sanguines** l'emportent. Remettez les 2 **Colériques** et la **Mélancolique** dans la sacoche de leurs propriétaires.



Le laboratoire



Sur cette carte Scène, les 2 Potions **Mélancoliques** l'emportent. Remettez la **Flegmatique** dans la sacoche de son ou sa propriétaire.



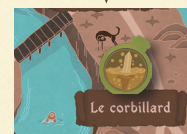
La chapelle



Sur cette carte Scène, la Potion **Mélancolique** s'exile sur une Scène adjacente du plateau Royaume (au choix de son ou sa propriétaire), puis les **Flegmatiques** l'emportent.



Le corbillard



Sur cette carte Scène, la Potion **Colérique** l'emporte. Remettez toutes les autres Potions dans la sacoche de leurs propriétaires.

Remarques : une même Scène du plateau Royaume peut tout à fait accueillir plusieurs Potions. S'il y a déjà une Potion sur une Scène, cela n'empêche pas d'en placer d'autres. La ou les Potions gagnantes doivent être posées, face cachée, sur le plateau, bien que les exemples ci-dessus montrent le contraire.

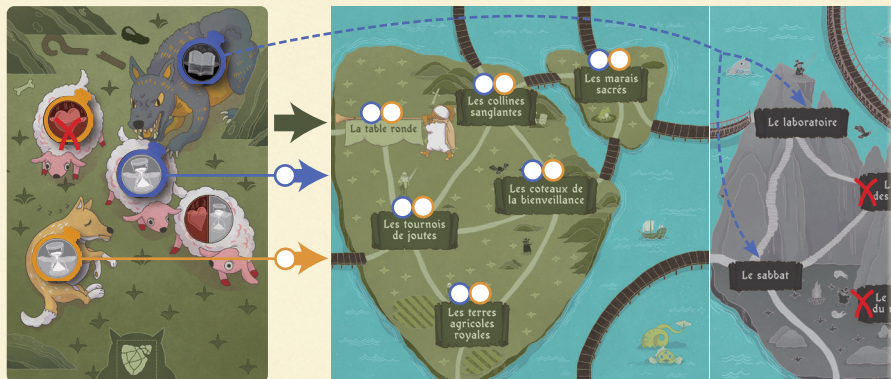
Remporter une Scène bestiaire - Exemples

Cas particuliers - Scènes bestiaires

Certaines cartes Scène représentent des Animaux au lieu d'Habitants. Ce sont les Scènes bestiaires. Elles n'ont pas de Scènes correspondantes dans le royaume, mais **sont associées à un plateau entier**. Résolvez ces Scènes normalement selon la *théorie des quatre humeurs*, puis déplacez la ou les Potions gagnantes de la carte Scène bestiaire vers n'importe quelles Scènes du plateau correspondant (au choix des Apothicaires). *Les Scènes bestiaires sont sauvages !*

L'exil d'une Scène bestiaire

Si une Potion Mélancolique s'exile d'une Scène bestiaire, déplacez-la sur **une Scène d'un plateau adjacent, connectée à la Scène bestiaire** en cours de résolution.



Sur cette Scène bestiaire, la Potion **Sanguine** est rendue à son ou sa propriétaire. La Potion **Mélancolique** s'exile sur une Scène d'un plateau adjacent. Les 2 **Flegmatiques** l'emportent, chacune est placée sur une Scène du plateau correspondant, au choix de leurs propriétaires.

Objectifs et tuiles d'assemblée

Durant la phase d'Entretien, les Apothicaires valident un ou plusieurs Objectifs si leurs Potions remplissent les conditions. Ils ou elles placent alors un marqueur Objectif de leur couleur (★) sur tout Objectif rempli.

Chaque Apothicaire ne peut remplir chaque Objectif qu'une seule fois. Si un Objectif a été validé, il le reste jusqu'à la fin de la partie, même si l'état du plateau indique le contraire.

Pour chaque marqueur Objectif placé sur une carte Objectif durant une manche, résolvez une tuile d'Assemblée en commençant par la tuile la plus haute, dans l'ordre où elles ont été posées lors de la mise en place.

Résoudre une tuile d'assemblée

Révélez les Potions présentes sur la tuile d'Assemblée et évaluez cette dernière selon la *théorie des quatre humeurs*. Déplacez la ou les Potions gagnantes sur la Scène du plateau correspondante. Puis, retirez du jeu la tuile d'Assemblée résolue.

Après avoir résolu une tuile d'Assemblée, effectuez à nouveau la phase 3 : Entretien.

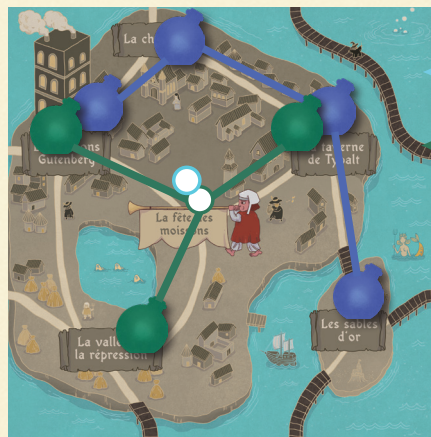
Remarque : la résolution d'une tuile peut entraîner la validation d'un Objectif.

Valider un Objectif - Exemple

1) L'*Apothicaire violet* a validé un premier Objectif (4 Scènes reliées). Lors de la phase d'Entretien, la première tuile d'Assemblée (dans ce cas, la Fête des moissons) est résolue.

2) La tuile est évaluée selon la théorie des quatre humeurs. Les 2 Potions *Flegmatiques* l'emportent et sont placées sur la Scène de la Fête des moissons du plateau Royaume. La Potion *Sanguine* est remise dans la sacoche de l'*Apothicaire orange*.

3) Cela permet à l'*Apothicaire verte* de valider immédiatement ce même Objectif. Effectuez à nouveau une phase 3 : Entretien et résolvez la tuile d'Assemblée La compagnie des ménestrels (bien qu'il n'y ait aucune Potion dessus).



Carte Objectif - Exemple



Remarques : chaque tuile d'Assemblée ne représente qu'un seul type d'Habitants et correspond à un carrefour stratégique.

Puisque les tuiles d'Assemblée sont résolues lorsque des Objectifs sont validés, il se peut que vous n'ayez pas le temps de les remplir entièrement de Potions.

Résoudre toutes les tuiles d'Assemblée est l'une des conditions de fin de partie. Ces tuiles peuvent donc être vues comme une sorte de sablier annonçant petit à petit la fin de la partie.

Rappel : il ne peut y avoir qu'une seule Potion par Apothicaire sur chaque tuile d'Assemblée (2 Potions par Apothicaire dans une partie à 2).

fin de partie

La partie prend fin lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- Toutes les tuiles d'Assemblée ont été résolues.
- L'un d'entre vous ne peut plus piocher de Potions jusqu'à en avoir 4 en main avant de commencer une nouvelle manche.
- Il ne reste plus assez de cartes Scène pour commencer une nouvelle manche.

Celui ou celle qui a rempli le plus de cartes Objectif l'emporte.

Résoudre les égalités

En cas d'égalité, l'Apothicaire qui a le plus de Potions sur le plateau l'emporte. Si l'égalité persiste, celui ou celle qui a le plus de Potions des types suivants dans l'ordre l'emporte :

Colériques > Sanguines > Mélancoliques

Si l'égalité persiste toujours, votre esprit *Flegmatique* vous fait accepter l'égalité.

Mode Fief - Différences de règles

L'essentiel des règles du mode Royaume s'applique au mode Fief, à quelques différences près.

- Désormais, le type d'Habitants (Noble, Chevalier, Sorcière, Paysan, Barde ou Nonne) sur lesquels les Potions sont placées a de l'importance. Déplacez votre ou vos Potions gagnantes sur l'un des Habitants correspondants de votre plateau Fief.



Noble



Chevalier



Sorcière



Paysan



Barde



Nonne

Remarque : vous pouvez placer n'importe quel type d'Habitant sur les emplacements joker.



Emplacement joker

- Une unique Potion **Mélancolique** s'exile sur un Habitant adjacent à l'Habitant correspondant sur votre plateau Fief.

Rendre visite aux Habitants (mode fief) - Exemple



Sur cette carte Scène, la Potion **Sanguine** est remise dans la sacoche de l'**Apothicaire orange**. La Potion **Mélancolique** de l'**Apothicaire bleu** s'exile. Elle est retirée de la Sorcière pour être placée sur un Habitant du plateau Fief adjacent à une Sorcière (ou sur un emplacement joker). Les Potions **Flegmatiques** l'emportent. L'**Apothicaire bleu** place la sienne sur un Paysan (ou un emplacement joker). L'**Apothicaire orange** place sa Potion sur une Nonne (ou un emplacement joker).

- Puisque les Scènes bestiaires ne représentent pas d'Habitants, placez votre ou vos Potions gagnantes dans votre fief, sur un Habitant se trouvant sur le fond de même couleur que celui de la Scène bestiaire.

Questions fréquentes

Q : Peut-on passer d'un bord du royaume ou du fief à l'autre, comme une boucle, pour remplir les Objectifs « relier » ?

R : Bien sûr que non, la Terre est plate, tout le monde le sait !

Q : Comment résoudre une Potion qui ne respecte pas les règles de placement ?

R : Cette Potion ne peut pas l'emporter. Elle est retirée de la Scène et remise dans la sacoche de son ou sa propriétaire.

Q : Si une carte Scène ou tuile d'Assemblée me permet de valider un Objectif, dois-je placer mon marqueur Objectif immédiatement dessus ?

R : Non. Attendez de vérifier les Objectifs remplis durant la phase d'Entretien, car le statut de vos Objectifs pourrait changer entre-temps.

Scène bestiaire (mode fief) - Exemple



Sur cette Scène bestiaire, la Potion **Sanguine** ne l'emporte pas et est remise dans la sacoche de l'**Apothicaire orange**. La **Mélancolique** s'exile et est placée sur un Habitant adjacent à la zone de couleur verte (ou sur un emplacement joker). La Potion **Flegmatique** l'emporte et est placée sur un Habitant de la zone de couleur verte (ou sur un emplacement joker).

Mode solo (uniquement avec le mode fief)

Des apothicaires de régions voisines cherchent à s'emparer de votre fief ! Validez des Objectifs avant qu'ils n'envahissent votre plateau. Ce sera à vous de décider où placer leurs Potions. Mais prenez garde, ils seront impitoyables et suivront chacun de vos faits et gestes...

Mise en place

1. Mettez le jeu en place en suivant les instructions du mode Fief (voir page 2). Prenez un plateau Fief au hasard et tous les éléments de la couleur de votre choix. Laissez les tuiles d'Assemblée dans la boîte.
2. Choisissez une autre couleur pour vos adversaires et piochez 8 Potions de cette couleur. Placez-les au hasard sur la carte Mode solo, comme indiqué ci-contre, en mettant les Potions face visible sur la première colonne et face cachée sur la seconde.

Déroulement de la partie

Durant la phase 1 : Rendre visite aux Habitants, placez l'une de vos Potions sur une carte Scène avant de placer celles de vos adversaires. La Potion que vous choisissez pour vous détermine depuis quelle rangée prendre les Potions concurrentes. Avant d'effectuer un nouveau tour, remplissez les colonnes de Potions concurrentes en piochant de nouvelles Potions dans la sacoche et vérifiez si la phase prend fin : si au moins 2 Scènes sont remplies, résolvez les Scènes en jeu.

Conditions de placement des Potions concurrentes

Tout d'abord, prenez la Potion face visible de la rangée correspondant au type de potion que vous avez choisie et placez-la (si possible) sur une carte Scène.

Puis, révélez la Potion face cachée de cette même rangée. Si vous n'avez pas placé la première Potion concurrente sur la même Scène que la vôtre, placez y (si possible) cette seconde Potion.

Important : au moins 1 des 2 Potions concurrentes doit être placée sur la même carte Scène que votre Potion. Si vous devez placer la Potion révélée, mais que vous ne pouvez respecter cette condition, placez la sur n'importe quelle autre Scène. Si cela vous est toujours impossible, remettez-la dans la sacoche des adversaires.

Résoudre des Scènes

Si au moins 2 Scènes sont remplies, résolvez-les Scènes en jeu. Si vous remportez la Scène, remettez les Potions concurrentes dans leur sacoche. Si une ou plusieurs Potions concurrentes l'emportent, placez-les immédiatement sur votre fief en respectant les règles de placement en mode Fief. Attention, plus vous aurez de Potions concurrentes dans votre fief, plus il vous sera difficile de remplir vos Objectifs !

Conditions de fin de partie

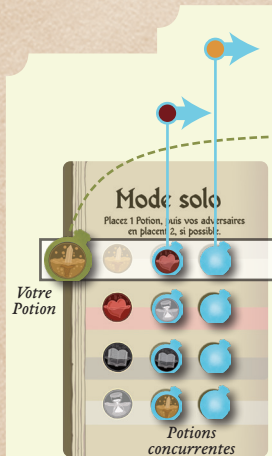
La partie prend fin si :

- il ne reste plus assez de cartes Scène dans la pioche pour effectuer une nouvelle manche,
- vous ne pouvez plus piocher de Potions jusqu'à en avoir 4 en main à la fin d'une manche,
- vous ne pouvez plus remplir les colonnes de Potions concurrentes de la carte Mode solo.

Vous gagnez ou perdez en fonction du nombre d'Objectifs que vous avez validés :

- 0-1 : Vous perdez la partie et devenez un sujet de moquerie pour vos concurrents.
- 2 : Vous avez réussi à élaborer des Potions de première qualité.
- 3 : Vos fidèles clients accusent vos concurrents de pratiques médicales douteuses.
- 4 : Vous êtes LA référence dans tout le royaume. Les Habitants de votre fief vous adulent !

Placement des Potions concurrentes - Exemple



Dans cet exemple, vous placez votre Potion Colérique sur le Chevalier du Pont des énigmes.

Vous devez donc prendre les Potions de la première rangée (portant le symbole Colérique). Vous prenez tout d'abord la Potion Sanguine face visible et la placez au choix sur un Barde, un Noble, un Paysan ou un mouton disponible.

Puis, comme vous n'avez pas placé la Potion concurrente sur la même carte Scène que la vôtre, vous devez placer la Potion concurrente révélée (la 2^{de} de la rangée Colérique) sur l'autre emplacement du Pont des énigmes (si possible).

Copyright ©2022 Adam's Apple Games.
Tous droits réservés. Conception du jeu
et direction artistique : Charlie McCarron

Illustrations : Shirley Gong
Conception graphique : Adam Rehberg
Un grand merci aux
backers du Kickstarter.

©2025 Origames
pour l'adaptation française.

Directrice éditoriale : Tiffany Martin
Traduction : Ambre Poilvé
Relecture : Arnyanka, Jessica Roser



OU
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU
MAGASIN



OU
LIVRAISON
OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr