



CATCH THE KING



Livre de règles - Rules Book

CATCH THE KING

L'aube se lève sur la cité de Jomsborg où deux clans Viking vont s'affronter. Un Jarl pétri d'ambition, débarquant avec moult drakkars, tente de s'emparer du pouvoir en envahissant les terres de son suzerain pour lui ravir sa couronne. Encerclé de toutes parts, dépassé en nombre de guerrier, le Roi n'a qu'une solution, s'enfuir chez l'un de ses vassaux. La bataille s'annonce épique ! Entre contrôle de territoire et sauvagerie viking, il va falloir choisir...

Contenu :

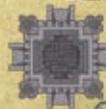
Un jeu Catch the King est constitué de :

- 16 attaquants de couleur orange.
(2 pions Jarl – 2 pions Godi – 12 pions Viking)
- 8 défenseurs de couleur bleu.
(4 pions Jomsviking – 4 pions archer Jomsviking)
- 1 Roi de couleur bleu.
- 1 plateau de jeu de 9X9 cases.
- 1 règle du jeu Français / Anglais.



Mise en place :

- Les attaquants prennent place sur les cases drakkars.
- Les défenseurs sur les cases avant-postes.
- Le Roi sur la forteresse centrale.



But du jeu :

- Le but de l'attaquant est de capturer le Roi pour remporter la partie. Pour cela, il doit l'encercler des quatre côtés, afin qu'il ne puisse plus faire de mouvement.
- Le but du défenseur est de faire s'échapper le Roi par l'une des quatre forteresses situées aux quatre coins du plateau de jeu.



Comment jouer :

- Les attaquants commencent toujours en premier.

Sauf indication contraire (variantes ou extensions), tous les pions suivent les règles suivantes :

- Un pion se déplace orthogonalement (horizontalement ou verticalement) dans n'importe quelle direction, du nombre de cases de son choix.
- **Un pion ne peut pas entrer sur une case de forteresse**, sauf le roi bien entendu.
- **PRISE** : Pour supprimer un pion adverse, il suffit qu'à la fin de son mouvement un pion crée un encerclement orthogonal. C'est-à-dire que le pion adverse est encadré par deux pions amis, soit horizontalement, soit verticalement. On parle de mouvement d'assaut et d'appui de la part du pion déjà en place à l'opposé de celui qui vient de se déplacer.



- La prise multiple est possible. Si lors d'un assaut, un pion crée en même temps plusieurs encerclements, alors tous les pions adverses sont supprimés.
- Il est tout à fait possible de se déplacer entre deux pions adverses sans subir de perte puisqu'il n'y a pas d'assaut de leur part.
- **Les forteresses comptent comme un appui neutre pour tout le monde**. Le pion est dos au mur. S'il subit un assaut, il sera donc comptabilisé comme perte.
- Le bord du plateau **n'est pas** un appui neutre.



- Tant que le **Roi est à l'intérieur** de la forteresse centrale, elle est un **appui du défenseur**.
- Quand le Roi quitte la forteresse, il la brûle. Il ne peut donc y revenir. Elle devient ainsi neutre pour les assauts.
- Si elle est **vide la forteresse centrale peut être traversée**, mais il n'est **pas possible de s'y arrêter**.
- **Le Roi ne sert jamais d'appui** (un Roi ne soutient pas, il ordonne), **ni ne peut faire d'assaut**. Il est vieux et son épée n'est qu'un ornement de son pouvoir.

Fin de la partie :

Le Défenseur remporte la partie :

- Si le Roi atteint l'une des quatre forteresses.

L'attaquant remporte la partie si le Roi est encerclé :

- par quatre attaquants.
- par un bord du plateau ou la forteresse centrale et trois attaquants.
- entre un viking, un bord de table et une forteresse, et qu'il subit un assaut. Même si lors de son tour suivant, il pourrait entrer dans la forteresse. Il vient de subir un assaut qui l'encerclé définitivement et perd donc la partie au pied de la forteresse de son vassal.
- Si le roi est accolé à un ou plusieurs défenseurs mais qu'ils sont encerclés de tous les côtés et ne peuvent plus faire de mouvement alors le Roi est capturé.



Variantes :

Ces règles modifient pour les pions ci-dessous leur règle de base. Nous vous conseillons de ne pas utiliser ces règles dans vos premières parties. Mettez vous d'accord sur celles qui sont utilisées en début de partie.

Godi :

Ce pion est présent en deux exemplaires. Il commence sur la ligne de la forteresse, positionné sur les cases du fond aux extrémités opposés. En plus de ses déplacements orthogonaux, ce pion peut se déplacer en diagonale. L'assaut est toujours résolu de manière orthogonale.



Jarl :

Ce pion est présent en deux exemplaires. Il commence sur la ligne de la forteresse, positionné sur les cases du fond aux extrémités opposés. Tout pion adverse sur une case orthogonalement adjacente avec celui-ci ne peut plus se déplacer que d'une case. On ne s'échappe pas comme ça face aux plus grands des guerriers vikings.



Roi Jeune (pion exclusif Kickstarter et salons) :

Le **Roi participe désormais à l'assaut** mais pas à l'appui. (Un Roi ne soutient pas, il ordonne). Nous vous conseillons de jouer Jarl et Godi en supplément lorsque vous utilisez cette règle et de vous être mis d'accord sur son utilisation en début de partie.

Archer Jomsviking :

- Un Archer est un pion ordinaire, mais il possède en plus une zone de **couverture en réaction**.

- Les Archers sont placés sur les quatre cases accolées à la forteresse centrale.

- La zone de couverture s'étend dans toutes les directions, de deux cases vers l'avant puis une sur la droite ou sur la gauche. La zone **s'active lors du déplacement de l'adversaire** uniquement. L'adversaire est supprimé si un Jomsviking (défenseur) se trouve dans une position orthogonale à cette case (il apporte son appui).



Attention :

- C'est à vous, le défenseur, d'annoncer la mort du pion adverse avant de jouer un de vos pions.

- Dans le cadre d'un tir, les forteresses ne sont pas des appuis.

- Si votre **projection de tir traverse une forteresse, elle est stoppée** et la zone n'est donc pas couverte.





La Forêt (pion exclusif Kickstarter et salons) :

- La Forêt est un pion de jeu particulier présent en deux exemplaires qui permet de modifier la physionomie du plateau de jeu. Son utilisation n'est pas recommandée lors des premières parties.
- Au début de la partie, chaque joueur place une Forêt sur une case libre, du plateau de jeu, de son choix.
- Une Forêt bloque la case sur laquelle elle se trouve. Elle **ne peut pas être traversée** et n'apporte **aucun appui**.

Extensions :

Victory :

Dans le cadre de l'extension Victory, nous vous conseillons de jouer en même temps les personnages de Barneïss, la fille du Jarl et de Leïf, le marchand. Notez que la Volva ne pourra être utilisée en même temps que le Jarl et le Godi.

Barneïss, La fille du Jarl :

- Le Jarl est venu au combat avec sa fille, une guerrière intrépide, féroce et magnifique. La Fille du Jarl est représentée par deux pions déployés sur la ligne de la forteresse, en lieu et place du viking se trouvant à la pointe du groupe de quatre et aux deux opposés du plateau. En termes de jeu, Barneïss est un pion normal.

- Barneïss est cependant **un nouvel objectif de victoire pour le défenseur**. En effet, le Roi peut désormais, soit l'épouser, soit s'enfuir pour remporter la partie. Pour épouser Barneïss, il suffit que le Roi réussisse une prise sur Barneïss en suivant les règles de prise habituelle. si vous jouez avec la règle du Roi vieux, c'est le seul cas de figure où le Roi peut servir d'appui, et aussi le seul cas où il peut effectuer un assaut.



Leïff, Marchand :

- Leïf est grand maître marchand et aussi féroce en tant que guerrier que négociateur. Le Marchand est représenté par deux pions déployés sur la ligne de la forteresse, en lieu et place du viking se trouvant à la pointe du groupe de quatre et aux deux opposés du plateau. En termes de jeu, Leïf est un pion normal.

- Leïf est cependant **une nouvelle possibilité de victoire pour l'attaquant**. En effet, celui-ci peut conclure un accord commercial très avantageux et ainsi remporter la partie (et le contrôle de la couronne). Pour réaliser l'accord commercial, il suffit que le Marchand réussisse une **prise simple sur le Roi** en suivant les règles de prise habituelle. Cela signifie donc que le Roi perd la partie, non pas en étant encerclé des quatre côtés, mais seulement de deux côtés orthogonaux et dont l'un des participants, à l'assaut ou en appui est le Marchand.

La Volva :

- La Volva n'est pas un pion ordinaire, **elle ne peut que soutenir**, mais possède une zone de malédiction. Ce pion présent en deux exemplaires commence sur la ligne de la forteresse, positionné sur les cases du fond aux deux opposés.

- Cette zone de malédiction s'étend dans toutes les directions, de deux cases vers l'avant puis une sur la droite ou sur la gauche. **La malédiction ne concerne que le Roi**. Si celui-ci se trouve sur une case maudite alors que la **Volva termine son déplacement**, celui-ci est maudit et ne peut donc plus se déplacer que d'une case à la fois jusqu'à la fin de la partie.

- Attention, si votre projection de malédiction **traverse une forteresse, elle est stoppée** et la zone n'est donc pas maudite.

- Tant que le Roi est dans la forteresse, la Volva ne peut pas le maudire.



Nouvelle expérience de jeu :

Catch the Queen :

Pour cette extension nous vous proposons de ranger une partie des attaquants, de n'en conserver que six et les deux Jarls, puis de basculer 6 bleus en attaque avec 2 Rois. Rajoutez les Anglais en lieu et place du défenseur habituel.



Mise en place :

- Les deux assaillants placent leurs deux groupes de quatre pions (un chef et 3 guerriers) sur les cases drakkars aux deux opposés du plateau de jeu. Le Jarl, ou le Roi (le chef) prend place au milieu du groupe sur la case du fond.

- Les Anglais se positionnent sur les cases avant-postes.

- La Reine sur la forteresse centrale.



But du jeu :

- Il faut encercler, par deux côtés opposés orthogonalement, la Reine avec deux pions de sa couleur dont l'un des deux doit obligatoirement être un chef. La couronne et la reine sont pour le Chef !
- Attention il est également possible de déplacer la Reine au milieu d'un encerclement incluant un chef. Lasse de ce massacre, son altesse royale choisit le plus brave (ou le moins laid) pour sauver son peuple.

Ce qui change :

- Le joueur célibataire commence ou alors tirez au sort le premier joueur.
- **Après** avoir joué un pion de **votre couleur**, vous **jouez un Anglais**, celui de votre choix, même la Reine.



- On peut se servir d'un **viking adverse comme appui**. Pas d'un soldat anglais.
- Un **soldat anglais n'accepte pas l'appui d'un viking**.
- La Reine agit comme un « Vieux Roi ». Ni assaut, ni appui ne sont possibles pour elle.
- Il est interdit de faire sortir la Reine par une des quatre forteresses extérieures tant qu'un de vos chefs est encore en jeu.
- Si un joueur perd ses deux chefs, il peut alors concéder le nul s'il parvient à faire sortir la Reine par une des quatre forteresses extérieures ou bien accepter sa défaite.
- Un joueur qui perd tous ses pions, perd automatiquement la partie.

VARIANTE :

Archer Anglais :

- Un Archer est un pion ordinaire, mais il possède en plus une zone de couverture en réaction.
- Les Archers sont placés sur les quatre cases accolées à la forteresse centrale.
- Cette zone s'étend dans toutes les directions, de deux cases vers l'avant puis une sur la droite ou sur la gauche. La zone de couverture s'active lors du déplacement de l'adversaire uniquement. L'adversaire est supprimé si un Anglais se trouve dans une position orthogonale à cette case (il apporte son appui).

Attention :

- C'est à vous d'annoncer la mort du pion adverse avant qu'il ne joue un Anglais.
- Dans le cadre d'un tir, les forteresses ne sont pas des appuis.
- Si votre projection de tir traverse une forteresse, elle est stoppée et la zone n'est donc pas couverte.



Les jeux de Tafl, histoire et Catch the king :

La famille des jeux de Tafl (« table » en vieux norrois) regroupe différents jeux de stratégie combinatoires abstraits possédant plusieurs caractéristiques communes :

- Un plateau de jeu carré.
- Des cases marquées symétriquement.
- Des forces inégales.
- Un principe de prise par encadrement.
- Des objectifs de jeux différents.
- Une pièce particulière, le Roi.



La plus ancienne trace des jeux de Tafl date du IV^e siècle après J.C., avec un morceau de tablier découvert à Wimose (Danemark).

Ces jeux, joués principalement dans les Îles britanniques et en Scandinavie, ont été délaissés à partir du XII^e siècle, lors de l'arrivée des échecs. Les jeux de Tafl les plus connus sont le Tablut, le Hnefatafl et leurs cousins anglo-saxons, le Ard-ri écossais, l'Alea Evangelii saxon ou le Brandubh irlandais.

À l'heure actuelle, des interrogations demeurent sur l'origine première de ces jeux. Il n'est pas possible d'établir clairement qui des Scandinaves ou des Britanniques l'ont transmis à l'autre.

Les règles de bases de Catch the king sont celles d'un Tablut légèrement remanié.

Le Tablut, originaire de Laponie suédoise, est la version la mieux documentée. En 1732, Carl Von Linné a reporté les règles et un dessin du tablier dans son journal de voyage. Il se joue sur un plateau de 9X9 cases. Le Tablut se joue à 25 pions, contrairement au Hnefatafl qui se joue à 36 sur une table de 11X11.

L'auteur : J'ai emprunté au Hnefatafl le design viking que j'ai transposé sur le Tablut que je trouvais plus dynamique et plus dans l'air actuel des jeux de société. Les règles d'origines telles qu'elles nous sont parvenues souffrant d'un point de déséquilibre majeur en faveur du roi, je les ai modifiées pour que la partie soit équilibrée. Ce faisant plusieurs variations sont apparues et ont abouti, plus ou moins directement aux règles, des variantes et extensions que vous venez de découvrir.



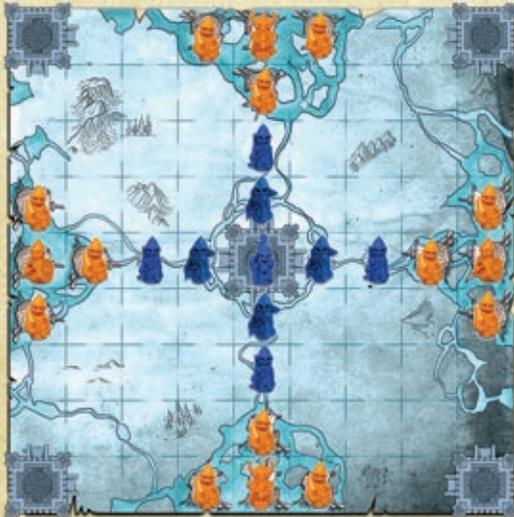
CATCH THE KING

Dawn rises over the city of Jomsborg where two Viking clans will fight. An ambitious Jarl, landing with many drakkars, tries to seize power by invading his suzerain's land to take his crown. Surrounded on all sides, exceeded in number of warriors, the King has only one solution, to flee to the home of one of his vassals. The battle promises to be epic! Between territory control and Viking savagery, you will have to choose...

Contents :

A Catch the King game box consists of:

- 16 attackers of orange color (2 Jarl pawns - 2 Godi pawns - 12 Viking pawns).
- 8 blue defenders (4 Jomsviking pawns - 4 Jomsviking Bowmen pawns).
- 1 King of blue color.
- 1 board game of 9X9 squares.
- 1 French and English rules of the game.



Set up :

- The attackers take place on the drakkars squares.
- Defenders take place on the outpost squares.
- The King takes place on the central castle.



Game purpose :

- The attacker's goal is to catch the King to win the game. To this end, the King must be surrounded on all four sides, so he can no longer make any movement.
- The defender's goal is to escape the King, though one of the four castles located at the four corners of the game board.



How to play :

- Attackers always start first.

Unless otherwise indicated (variations or extensions), all pawns follow these rules:

- A pawn moves orthogonally (horizontally or vertically) in any direction, by the number of squares of its choice.
- **A pawn cannot enter a castle square**, except, of course, the King.
- **CAPTURE** : To remove an opponent's pawn, a pawn must create an orthogonal surrounding at the end of its movement, meaning the opposing pawn is flanked by two friendly pawns, either horizontally or vertically. It is called an assault movement and support from the already existing pawn, as opposed to the one that has just moved.



- Multi-capture is possible. If during an assault, a pawn simultaneously creates several surroundings, all enemy pawns are removed.
- It is quite possible to move between two opposing pawns without losing your pawn, because there is no assault on them.
- **Castles count as neutral support for everyone.** The pawn is back to the wall. If he is attacked, he will be counted as a loss.
- The edge of the game board **is not** a neutral support.

- As long as the **King is inside** the central castle, he is a **supporter of the defender**.
- When the King leaves the castle, he burns it. He cannot go back to the castle and becomes neutral for assaults.
- If the central castle is **empty, it can be crossed**, but it is **not possible to stop there**.
- **The King never gives his support** (a King does not offer his support, he orders), **nor makes an assault**. He is old and his sword is only an ornament of his power.

End of game :

The Defender wins the game :

- When the King reaches one of the four castle placed at the corner.

The Attacker wins the game if the King is surrounded:

- By four attackers.
- By one edge of the game board or the central castle, and three attackers.
- Or If he undergoes an assault when he is between a Viking, a edge of the game board and a corner castle. Even if during his next turn, he could enter the castle. He is surrounded and then loses the game at the foot of his vassal's castle.
- If the king is joined to one or more defenders who are themselves surrounded on all sides and can no longer make any movement, then the King is captured.



Variations :

These rules change the basic rule for the pawns below. We advise you not to use these rules in your first games. At the beginning of the game, agree with your opponent about the rules that will be used.



Godi :

This pawn is available in two copies. They are placed on the central castle line, on each side, on the farthest square at the edge of the game board. In addition to its orthogonal movements, this pawn can move diagonally.

The assault is always resolved orthogonally.



Jarl :

This pawn is available in two copies. They are placed on the column of the central castle, on each side, on the farthest square at the edge of the game board. Each opponent on an orthogonally adjacent square can move only one square. One's can not escape easily from a great Viking warrior.



Young King (exclusive Kickstarter pawn and trade shows) :

The King **now participates in the assaults** but still does not provide support. (A King does not offer his support, he orders). We advise you to play at the same time the Jarl and Godi, when you use this rule. Players must agree on its use at the beginning of the game.

Bowmen Jomsviking :

- A bowman is an ordinary pawn, but he also has a **coverage area in response**.

- The bowmen are arranged on the four squares adjacent to the central castle.

- The coverage area extends in all directions, two squares forward then one on the right or left.

- The area of effect is **activated when the opponent moves only**. The opponent is removed if a Jomsviking (defender) is in a position orthogonal to this square (he supports).

Warning:

- It is up to the defender to announce the death of his opposing pawn, before the start of his turn.

- As part of a **shot, castles are not supports**.

- If your **firing projection crosses a castle, it is stopped** and the area is not covered.





The Forest (exclusive Kickstarter and trade shows) :

- The Forest is a special pawn available in two copies that can change the face of the game board. Its use is not recommended in the early games.
- At the beginning of the game, each player places a Forest on a free square of the game board of their choice.
- Forest blocks the square on which it is located. It **cannot be crossed**, blocks the firing lines and **provides no support**.

Game extensions :

Victory :

As part of the Victory expansion, we advise you to play at the same time the characters of Barneïss, the Jarl's daughter, and Leif, the merchant. Note that the Volva cannot be used at the same time as the Jarl and the Godi.

Barneïss, The Jarl's daughter :

- The Jarl came to fight with his daughter, a fearless, fierce and magnificent warrior. The Jarl's Daughter is available in two copies. They are placed on the central castle line, on each side, on the peak of the formation of the attackers. Barneïss behaves as a normal pawn.

- Barneïss is however a **new condition of victory for the defender**. Indeed, the King can now either marry her or escape to win the game. To marry Barneïss, it is enough that the King succeeds in taking a capture on Barneïss by following the regular capture rules. if you play with the rule of the old King, that's the only time the King can provide a support or lead an assault.



Leiff, Merchant :

- Leif is a great merchant master and he is as fierce as a warrior as a negotiator. The Merchant is available in two copies. They are placed on the central castle line, on each side, on the peak of the formation of the attackers. Leif behaves as a normal pawn.

- However Leif is a **new possibility of victory for the attacker**. Indeed, he can enter into an very advantageous trade agreement and then win the game (and control the crown). To conclude the trade agreement, it is enough that the Merchant succeeds a **simple capture on the King** by following the regular capture rules. This means that the King loses the game, not by being encircled on all four sides, but only on two orthogonal sides and of which one of the participants, in assault or support, is the Merchant.



The Volva :

- The Volva is not an ordinary pawn, **she can only provide support**, but has a zone of curse. This pawn is available in two copies. they are placed on the central castle line, on each side, on the farthest square at the edge of the game board.

- This curse area extends in all directions, from two squares forward to one to the right or left. **Only the king can be cursed**. If the King is on a cursed square while the **Volva finishes its move**, it is cursed and can therefore move only **one square at a time until the end of the game**.

- Be careful, if your curse projection **crosses a castle**, it is **stopped** and the area is not cursed.

- As long as the King is in the castle, the Volva cannot curse him.



New game's experience :

Catch the Queen :

For this extension we propose you to put away some of the attackers. So keep only six Vikings and the two Jarls. Then switch in attack 6 blue defender with 2 Kings. To end up, replacing the usual defenders by the English pawns.



Set up :

- The two attackers place their two groups of four pawns (one chief and 3 warriors) on the Drakkars squares on opposite sides of the game board. The chief, the Jarl or the King, is in the middle of their group, on the back square.

- The English are positioned on the outpost squares.

- The Queen on the central castle.



Goal of the game :

- It is necessary to surround, by two opposite sides orthogonally, the Queen with two pawns of its color of and that one of the two must be obligatorily a chief. The crown and the queen are for the Chief!
- Be careful, it is also possible to move the Queen between two pawns of the same color including a leader. Tired of this massacre, her Royal Highness chooses the bravest (or the least ugly) one to save her people.



↑ or ↑

Differences with Catch the King :

- Draw who starts the game.
- **After** playing a pawn of **your color**, you **play an Englishman**, the one of your choice, even the Queen.



- An **opposing Viking can be used as support**. Not an English soldier.
- An **English soldier does not accept the support of a Viking**.
- The Queen plays like the "Old King". Neither assault nor support is possible with her.
- It is forbidden to remove the Queen from one of the four outer castles while one of your leaders is still at stake.
- If a player loses both leaders, he can concede a draw if he manages to bring the Queen in one of the four castles. otherwise he accepts his defeat.
- If a player has no more pawns, he automatically loses the game.

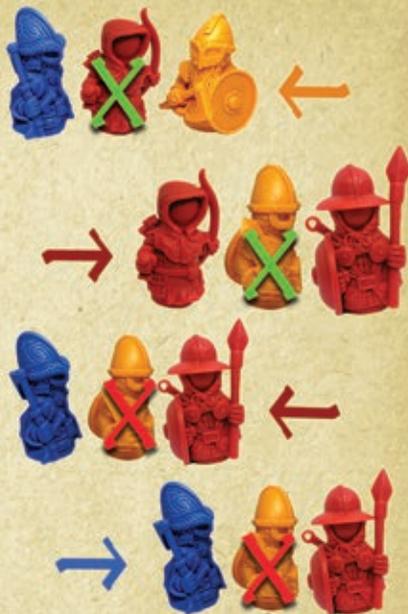
VARIATIONS :

English bowmen :

- An bowman is an ordinary pawn, but he also has a hedge area in response.
- The bowmen are arranged on the four squares adjacent to the central castle.
- The area of effect extends in all directions, two boxes forward then one on the right or left. The coverage area is activated when the opponent moves only. The opponent is removed if an Englishman is in a position orthogonal to this box (he gives support).

Warning:

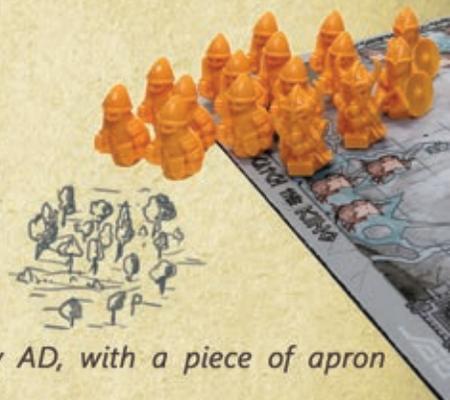
- It's up to you to announce the death of the enemy pawn before he plays an Englishman.
- As part of a shot, castles give no support.
- If your firing projection crosses a castle, it is stopped and the area is not covered.



Tafl games, history and Catch the king :

The Talf family of games ("table" in Old Norse) brings together different abstract combinatorial strategy games with several common characteristics:

- A square game board.
- Squares marked symmetrically.
- Unequal forces.
- A framing principle.
- Different game goals.
- A special pawn, the King.



The earliest trace of the Tafl games dates from the fourth century AD, with a piece of apron discovered at Wimose (Denmark).

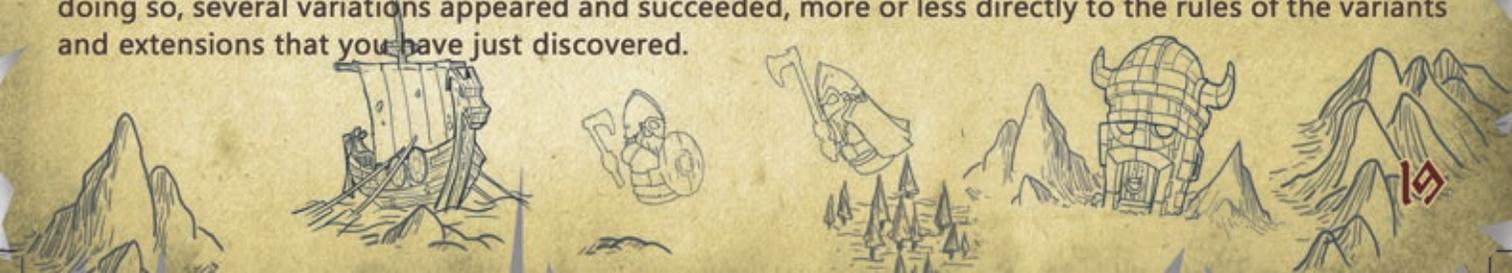
These games, played mainly in the British Isles and Scandinavia, were abandoned from the twelfth century, when the chess arrived. The most famous Tafl games are Tablut, Hnefatafl and their Anglo-Saxon cousins, Scottish Ard-ri, Alea Evangelii Saxon or Irish Brandubh.

At present, questions remain about the origin of these games. It is not possible to establish clearly which of the Scandinavians or Britons transmitted it to the other.

The basic rules of Catch the king are those of a slightly revised Tablut.

Tablut, a native of Swedish Lapland, is the best documented version. In 1732, Carl Von Linné reported the rules and a drawing of the apron in his travel diary. It is played on a game board of 9 squares out of 9 squares. The Tablut is played with 25 pawns, unlike the Hnefatafl which is played with 36 pawns on a game board of 11 squares out of 11 squares.

The Author : I borrowed Hnefatafl Viking design that I transposed on the Tablut. I found more dynamic and more in current fashion of board games. Because the original rules suffered from a major imbalance in favor of the King, the new rules were modified to make the game balanced. In doing so, several variations appeared and succeeded, more or less directly to the rules of the variants and extensions that you have just discovered.



Ce jeu est **entièrement fabriqué en France**, sculpture des pions et moulage résine au sein de Studio Twin Games (Eure et Loire) et impression de la boîte et du plateau carton via Victoria Games (Essonne).

Les pions étant en résine, il est très simple de les peindre à l'acrylique avec une simple sous couche, ou bien d'appliquer directement une patine avant de lustrer pour un rendu proche du bois ou de vieille pièce en ivoire.

This game is **entirely made in France**, sculpture of pawns and resin molding within Studio Twin Games (department of Eure et Loire) and printing of the box and the cardboard tray via Victoria Games (department of Essonne).

The pawns being made of resin, they are very simple to paint with acrylic with a simple undercoat, or to directly apply a patina before polishing for wood or old ivory finish.



Credits :

Un grand merci aux 80 contributeurs de la plateforme Kickstarter qui ont permis à ce projet de voir le jour sous sa forme actuelle. Merci à l'équipe du Studio : Marine, Nathalie, Nicolas, Bérengère et au dessinateur de talent Alx. Merci aux boutiques qui nous ont soutenues à tous niveaux. Merci à Mireille et Bernard pour leur soutien et leur implication lors des animations. Merci à Marianne, Marine, Mireille et Bernard pour la relecture et la traduction. Florent et FanchPandera pour la peinture. Thomas pour ces beaux plateaux en bois. Soizic pour les vidéos.

Many thanks to the 80 contributors of the Kickstarter platform who made this project feasible in its current form. Thanks to the Studio team: Marine, Nathalie, Nicolas, Bérengère and the talented artist Alx. We are also grateful to the shops that supported us at all levels. Thanks to Mireille and Bernard for their support and their involvement during the activities. Thanks to Marianne, Marine, Mireille and Bernard for proofreading and translation. Florent and FanchPandera for painting. Thomas for his beautiful gameboard in wood. Soizic for videos.

STUDIO TWIN GAMES
5 rue de la dalonne 28300 JOUY
contact@studio-twin-games.com
facebook/Twinples
FRANCE

