

OPEN SEASON

Amélie Assié
Romain Liscianro

Djib



2-4



15'



10+

À force, vous en avez eu marre. Marre de voir ces hordes de héros malotrus saccager votre donjon décoré avec goût et raffinement. Alors vous vous êtes paré de vos plus beaux habits et vous êtes mis en tête de compléter votre salle des trophées, avec savoir-faire et méticulosité.

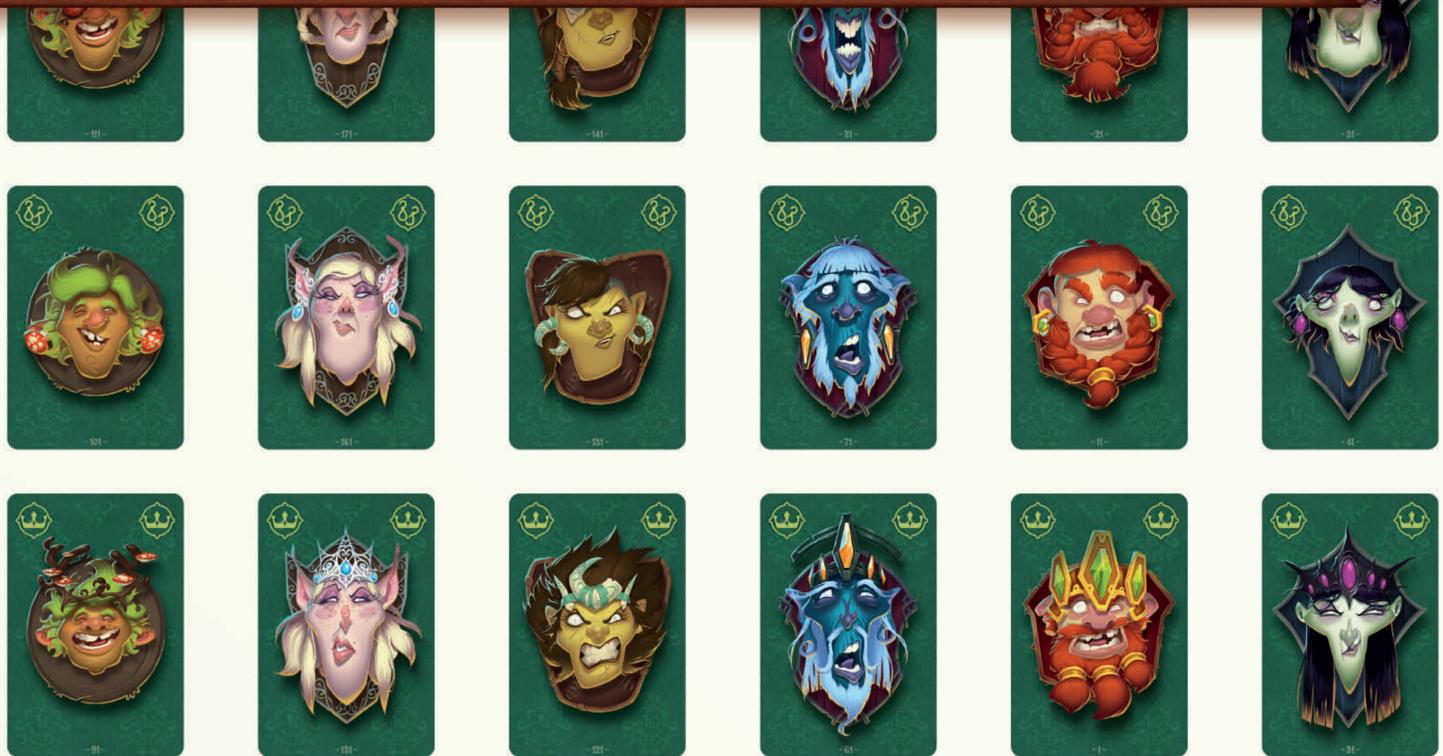
Aujourd'hui, les seigneurs de donjon des quatre continents reconnaissent avec fair play que vous disposez de la plus grande et de la plus belle collection d'aventuriers émanant de peuples divers et variés, agencée avec élégance dans un cadre propice à la méditation. Seuls les héros ne se pressent guère pour venir l'admirer...

MATÉRIEL

Face Cor, voir page 3



Face Bouclier, voir page 9



30 gnomes

30 elfes

30 barbares

30 mages

30 nains

30 sorcières

6 cartes Peuple × 5 attributs différents pour chacun des six peuples (couronne , tatouage , poignard , boucles d'oreille  & cache-œil ).

4 plateaux Joueur



1 carnet
de feuilles de scores



24 jetons Trophée



4 jetons Joker



4 tuiles Pénalité



4 tuiles
Série d'attributs



7 tuiles Bonus par joueur (mode Expert, voir page 10).

Recto & verso
différents

SOMMAIRE

Matériel	2
Aperçu & but du jeu	2
Mise en place	3
Déroulement de la partie	4
Fin de la partie	7
Exemple d'un scoring complet	8
La face Bouclier des plateaux Joueur	9
Les tuiles Expert	10
Toutes les icônes en un coup d'œil	12

APERÇU & BUT DU JEU

À chaque tour, vous complétez votre mur en y posant une carte et, vous en posez une autre sur votre stock. Si cette seconde carte correspond à une carte de votre mur :

-  vous scorez ou perdez des points de victoire () ,
-  ou vous déclenchez une action,
-  ou rien ne se passe.

Vous remportez la victoire si vous avez accumulé le plus de .

MISE EN PLACE

Placez devant vous un plateau Joueur, face **Cor** visible (👁️ en bas à gauche).

Mélangez les cartes puis constituez une pioche face cachée au centre de la table.

Révélés 5 cartes pour constituer l'auberge.

Formez une réserve générale composée de toutes les tuiles & jetons (sauf les tuiles Bonus, réservées au mode Expert).

Déterminez au hasard le premier joueur.



LA PIOCHE



L'AUBERGE



LA RÉSERVE GÉNÉRALE



VOTRE PALMARÈS

VOTRE RÉSERVE PERSONNELLE

Exemple de mise en place à 2 joueurs.



Vous jouez les uns après les autres, en sens horaire, jusqu'à ce que vous ayez tous complété votre mur en 11 tours de jeu.

Durant votre tour, vous **devez** effectuer les 6 étapes suivantes, dans cet ordre :

- 1 Complétez l'auberge
- 2 Déplacez votre stock dans votre palmarès
- 3 Choisissez 2 cartes de l'auberge
- 4 Posez 1 carte sur votre mur
- 5 Posez 1 carte sur votre stock
- 6 Déclenchez une ou plusieurs actions (si possible)

1 Complétez l'auberge

Depuis la pioche, ajoutez autant de cartes que nécessaire pour que 5 cartes soient disponibles à l'auberge. Les cartes de l'auberge sont toujours face visible.

2 Déplacez votre stock dans votre palmarès

Déplacez dans votre palmarès toutes les cartes éventuellement présentes sur votre stock.

Toutes les cartes de votre **PALMARÈS** sont conservées face cachée. Vous pouvez les consulter et **vous pouvez les organiser comme bon vous semble**.

Vous ne pouvez consulter ni le stock ni le palmarès des autres joueurs. Seule la première carte de leur stock est visible.

3 Choisissez 2 cartes de l'auberge

Prenez en main 2 cartes de l'auberge.

4 Posez 1 carte sur votre mur

Depuis votre main, posez 1 carte face visible sur n'importe quel emplacement **libre** de votre mur ; elle y restera durant toute la partie.

Un emplacement du mur peut avoir une règle de pose et/ou un ou plusieurs effet(s) associé(s) (voir ci-dessous).

IMPORTANT

- ❗ Vous devez poser **une seule carte par tour sur votre mur**. Ni plus, ni moins.
- ❗ Votre stock ne fait pas partie de votre mur.

RÈGLE DE POSE D'UN EMPLACEMENT

Tous les emplacements soulignés par une même frise verte doivent être occupés par des cartes appartenant à des peuples **différents**, ou par des cartes posées face cachée.

Deux cas peuvent se présenter :

- ❗ **Au moins une de vos deux cartes** en main peut être posée sur au moins un emplacement de votre mur en respectant sa règle de pose : dès lors, vous **devez** poser une carte, face visible, là où elle peut l'être, même si cela ne vous convient pas.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Posez 1 carte sur votre mur

❖ **Aucune de vos deux cartes** ne peut être posée sur un emplacement de votre mur sans enfreindre les règles de pose : vous devez dès lors poser **face cachée** une de ces deux cartes sur l'emplacement de votre choix.

REMARQUE

Les cartes posées face cachée n'appartiennent à aucun peuple et n'ont pas d'attribut.

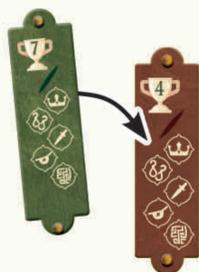
EXEMPLE

Vous avez choisi à l'auberge une carte Elfe et une carte Mage pour ce 10^e tour. Vous **devez** maintenant poser une des deux sur votre mur, mais il n'y a aucun emplacement valide car toutes les cartes de la première ligne du mur doivent être **différentes**. Vous devez dès lors poser une des deux cartes **face cachée** sur **1** ou **2**.



EFFET D'UN EMPLACEMENT

Si un effet est associé à l'emplacement de votre mur où vous posez une carte, vérifiez s'il se déclenche. Un effet se déclenche si le ou les emplacement(s) nécessaire(s) a/ont reçu une carte durant les tours imposés.



Si vous posez une carte sur cet emplacement durant l'un des 4 premiers tours, récupérez et posez immédiatement une tuile Série d'attributs sur votre plateau afin de recouvrir et remplacer le cartouche à gauche de votre stock.

REMARQUE

Savoir quel tour vous êtes en train de jouer est très simple : puisque vous devez y poser une et une seule carte par tour, il suffit de compter le nombre de cartes posées sur votre mur !

Si vous complétez cette ligne de trois cartes au plus tard durant le 6^e tour, récupérez immédiatement 4 jetons Trophée (voir **Les jetons Trophée** page 6) de la réserve générale, prenez 1 jeton Pénalité et conservez-les dans votre réserve personnelle.



Si vous posez une carte sur cet emplacement durant votre 1^{er} ou 2^e tour, récupérez immédiatement 2 jetons Trophée (voir Les jetons Trophée page 6) de la réserve générale et conservez-les dans votre réserve personnelle.



Si vous posez une carte sur cet emplacement durant votre 3^e ou 4^e tour, récupérez immédiatement 1 jeton Joker (voir Le jeton Joker page 7) de la réserve générale et conservez-le dans votre réserve personnelle.



Si vous posez une carte sur cet emplacement durant votre 5^e ou 6^e tour, récupérez immédiatement 1 jeton Trophée (voir Les jetons Trophée page 6) de la réserve générale et conservez-le dans votre réserve personnelle.



5 Posez 1 carte sur votre stock

Posez la carte qu'il vous reste en main sur votre stock.

Toutes les cartes de votre **STOCK** sont conservées face visible. Vous pouvez les consulter mais **vous ne pouvez pas les réorganiser** !

6 Déclenchez une ou plusieurs action(s)

Si le peuple représenté sur la carte que vous venez de poser sur votre stock correspond au peuple représenté sur une des cartes de la **première ligne** de votre mur, alors l'action correspondante **doit** être déclenchée et réalisée entièrement (uniquement par vous). Toute action qui en découle doit également être réalisée dans son ensemble.



IMPORTANT

Vous ne pouvez déclencher une action donnée qu'une seule fois durant votre tour, mais vous pouvez en déclencher plusieurs différentes.

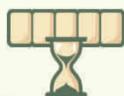


Prenez la carte au sommet d'un stock adverse au choix ; si le stock d'un joueur est vide, vous devez prendre au hasard une carte de son palmarès : dans les deux cas, le joueur lésé **peut** alors **immédiatement** choisir une carte de l'auberge ou – à l'aveugle – la première carte de la pioche, qu'il ajoute sur son stock **sans pouvoir déclencher d'action**.

Posez la carte dérobée sur votre stock ; elle peut déclencher une action qui ne l'a pas encore été durant votre tour.



Consultez secrètement les deux premières cartes de la pioche, puis placez-en une au choix sur votre stock et remettez l'autre, face cachée, sur la pioche. La carte ajoutée sur votre stock peut déclencher une action qui ne l'a pas encore été durant votre tour.



Prenez une carte de l'auberge au choix et réservez-la pour votre prochain tour en la laissant **visible** dans votre réserve personnelle (elle ne fait pas partie de votre palmarès !). Lors de votre prochain tour, au moment de choisir deux cartes de l'auberge, n'en choisissez qu'une et ajoutez-y la carte réservée, puis poursuivez votre tour.



Déplacez un jeton Trophée (voir encadré ci-contre) depuis une carte posée sur votre mur vers une carte posée sur un des emplacements de la dernière ligne de votre mur.

LES JETONS TROPHÉE

Conservez dans votre réserve personnelle les jetons Trophée que vous avez obtenus.



À votre tour, après avoir résolu toutes les actions déclenchées par les cartes posées dans votre stock, vous pouvez placer **un et un seul** jeton Trophée **sur une carte de la 1^{re} ou 3^e ligne** de votre mur. Ce jeton peut avoir été obtenu durant le tour en cours.



Si vous posez ce jeton Trophée sur une carte de la 1^{re} ligne : choisissez une action n'ayant pas déjà été activée durant votre tour actuel et activez-la immédiatement.

Si vous posez ce jeton Trophée sur une carte de la 3^e ligne : au moment de scorer, ce jeton sera considéré comme une carte supplémentaire dans votre palmarès, du même peuple que celui de la carte sous le jeton.

Plusieurs jetons Trophée peuvent se trouver sur une même carte de votre mur.

EXEMPLE

Vous posez sur votre stock votre 2^e carte **1**, une elfe, qui déclenche la 3^e action **2** : vous piochez 2 cartes et choisissez de garder un gnome, que vous posez sur votre stock **3**. Cela déclenche la 1^{re} action **4** : vous tirez au hasard un mage dans les cartes du palmarès d'un adversaire (son stock étant vide) et le déplacez sur votre stock **5**. La 4^e action est alors déclenchée **6** : vous prenez une carte de l'auberge et la conservez pour votre prochain tour **7**.
Votre tour est maintenant terminé. Vous avez réussi à ajouter 3 cartes sur votre stock en un seul tour !



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après 11 tours. Le mur de chaque joueur est alors complet. Déplacez dans votre palmarès les éventuelles cartes restant dans votre stock.

Déplacez dans votre palmarès l'éventuelle carte réservée durant votre dernier tour.

Révélez puis triez par peuple les cartes de votre palmarès. **Seules** ces cartes vont vous permettre de scorer.

Munissez-vous d'une feuille de scores et indiquez sur sa face **verte** (pour la face  du plateau) les  scorés par chacun.

LE JETON JOKER

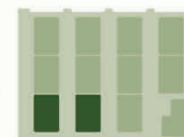
Si vous possédez un jeton Joker, posez-le maintenant sur une carte de votre mur ou de votre palmarès, au choix. Il modifie **définitivement** l'attribut de ladite carte pour les deux scorings liés aux attributs. Annoncez simplement le nouvel attribut qu'il représente.



Chaque carte de votre palmarès correspondant à la carte du mur score **-2** ou **-3** .



Chaque carte de votre palmarès correspondant à la carte du mur score **1** ou **2** . Tout jeton Trophée posé sur une de ces cartes de votre mur score également **1** ou **2** .



Comparez la quantité de cartes de ce peuple que chaque joueur possède dans son palmarès; si vous êtes celui qui en possédez le plus, scorez **10** ; dans le cas contraire ou en cas d'*ex-æquo*, personne ne score. **Rappel:** tout jeton Trophée posé sur la carte correspondante de votre mur compte comme une carte supplémentaire de ce type dans votre palmarès.



Chaque carte posée face cachée sur votre mur vous fait perdre **-5** .



Chaque carte de votre palmarès arborant le même attribut que la carte de votre mur score **2** . Dans ce cas, le type de peuple n'a aucune importance.



Pour chaque série de 5 attributs différents (peu importe le peuple) dans votre palmarès, scorez **4** . Si vous avez réussi à remplacer ce cartouche par la tuile Série d'attributs, alors scorez **7** .



Si les trois cartes occupant ces emplacements sont du même peuple, alors scorez **5** .



-1  par attribut du type le moins présent (un attribut absent compte comme étant le moins présent) dans votre palmarès.

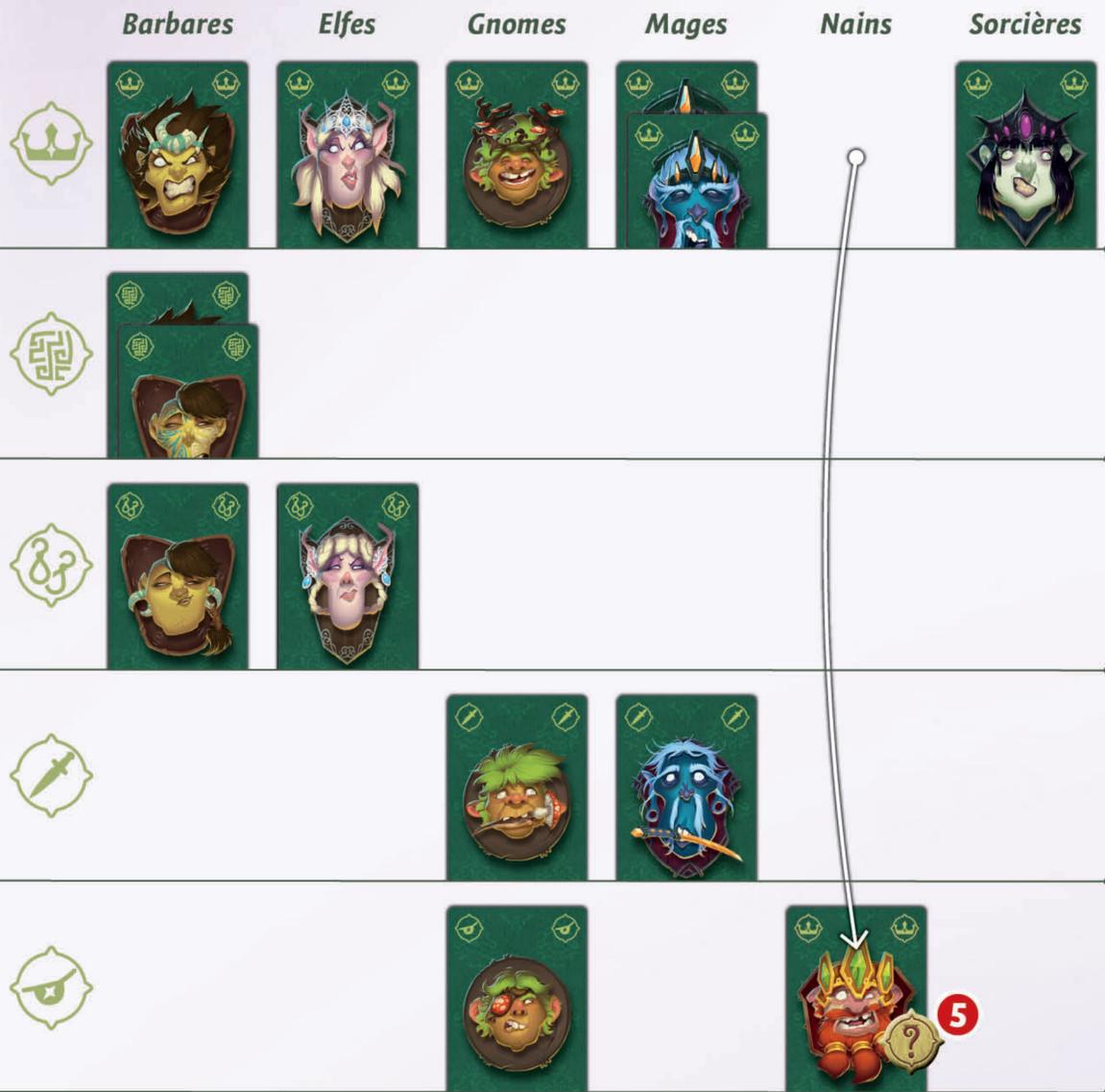


Le joueur ayant le plus de  remporte la partie.

En cas d'égalité, celui ayant le **moins** de cartes dans son palmarès l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est alors partagée.

EXEMPLE D'UN SCORING COMPLET

Au terme de la partie, voici les cartes que votre palmarès contient:



Et voici comment se présente votre mur:



Seules ces deux lignes vous permettent de scorer.

La seule sorcière de votre palmarès vous fait perdre **-2** 🏆.

Sous-total: -2 🏆

Les 2 elfes de votre palmarès vous octroient 2×1 🏆, et vos 4 barbares + le jeton Trophée **1** vous octroient 5×2 🏆.

Sous-total: 12 🏆

Vous disposez de 3 mages dans votre palmarès + 1 mage pour le jeton Trophée **2**. Personne n'en a plus que vous, mais un autre joueur possède aussi 4 mages. Dès lors, vous ne remportez pas les 10 🏆. Il aurait été plus judicieux de placer ici le jeton Trophée **1**...

Sous-total: 0 🏆

La carte posée face cachée **3** vous fait perdre **-5** 🏆.

Sous-total: -5 🏆

Le personnage de la carte **4** porte une couronne en guise d'attribut. Dès lors, les 6 cartes de votre palmarès ayant une couronne comme attribut vous permettent de scorer 6×2 🏆.

Sous-total: 12 🏆

Vous disposez de 2 séries de 5 attributs **différents** dans votre palmarès, grâce au jeton Joker modifiant la couronne du nain en cache-œil **5**. Ayant réussi à poser la tuile Série d'attributs sur le cartouche à côté de votre stock **6**, vous scorez 2×7 🏆.

Sous-total: 14 🏆

Les cartes occupant les 2^e, 3^e et 4^e emplacements de la 2^e ligne n'étant pas du même peuple, vous ne scorez pas ces 5 🏆. Il aurait fallu que la carte **3** ne soit pas face cachée **et** montre aussi un nain.

Sous-total: 0 🏆

Comme vous avez complété la 3^e ligne au plus tard au 6^e tour, vous avez reçu 4 jetons Trophées (dont 3 posés sur votre mur et 1 inutilisé **7**) et pris 1 jeton Pénalité. Avec 2 cartes chacun dans votre palmarès, les attributs Tatouage, Boucle d'oreille, Poignard et Cache-œil sont ceux que vous possédez le moins. N'importe lequel d'entre eux vous fait dès lors perdre 2×-1 🏆.

Sous-total: -2 🏆

Au total, vous scorez 29 🏆

🏆		
🏆 / 🛡️		-2
🏆 / 🛡️		12
🛡️ + 🏆	10	0
🏆 / 🛡️		-5
🏆 / 🛡️	?	12
🏆 / 🛡️	?	14
= → 🏆	5	0
🏆 / 🛡️	?	-2
→ 🏆		×
Σ		29

7



LA FACE BOUCLIER DES PLATEAUX JOUEUR

L'autre face des plateaux Joueur (la face Bouclier ) propose une expérience différente de jeu, un peu plus courte. Afin de varier vos parties, n'hésitez pas à jouer avec l'une ou l'autre face, **la même** pour tous les joueurs.

Les règles expliquées dans les pages précédentes restent d'application tout en étant parfois modifiées ou complétées par celles ci-dessous.

Déroulement de la partie

4 Posez 1 carte sur votre mur

EFFET D'UN EMPLACEMENT

IMPORTANT

Cette face du plateau Joueur modifie l'utilisation des jetons Trophée!

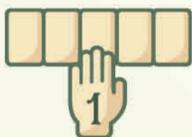


Si vous posez une carte sur un tel emplacement durant les tours **6 à 9**, récupérez et posez à **la fin de votre tour** un jeton Trophée à côté d'un scoring de fin de partie au choix.

Il existe 4 scorings de fin de partie (décrits ci-contre) et seuls ceux activés par un jeton Trophée pourraient vous rapporter des .



6 Déclenchez une ou plusieurs actions



Prenez une carte au choix de l'auberge et posez-la immédiatement sur votre stock. Vous pouvez ainsi déclencher une action si elle ne l'a pas déjà été durant votre tour.

Fin de la partie

La partie prend fin après 9 tours.



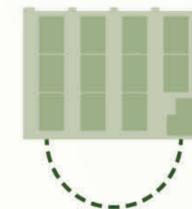
Utilisez la face **orange**  d'une feuille de scores.

Le jeton Joker est pris en compte pour les **trois** scorings liés aux attributs.



Les scorings de fin de partie

 ≥ 18 →  Scorez **7**  si votre palmarès totalise 18 cartes ou plus.



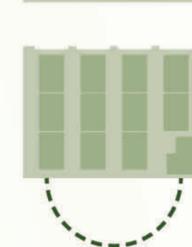
  →  Scorez **7**  si votre palmarès contient une série de 5 attributs différents au sein d'un même peuple.



 $5=$ →  Scorez **7**  si votre **mur** contient 5 cartes ayant des attributs identiques.



 1 /  →  Scorez **1**  par carte de votre palmarès portant l'attribut de votre choix.



Les règles expliquées dans les pages précédentes restent d'application tout en étant parfois modifiées ou complétées par celles ci-dessous.

Les tuiles Expert sont compatibles avec les deux faces des plateaux (seules deux faces montrant le symbole  ne sont utilisables qu'avec la face .

Mise en place

Recevez 7 tuiles Bonus d'une même couleur et choisissez secrètement les quatre faces que vous souhaitez jouer durant cette partie. Posez-les en tête de chacune des 4 colonnes d'emplacements de votre mur, puis rangez dans la boîte les 3 tuiles inutilisées.



Déroulement de la partie

7 Déclenchez une ou plusieurs tuiles Bonus

Attention! Cette septième étape s'ajoute au six habituelles!

Une tuile Bonus s'active si sa colonne est complétée (c'est-à-dire que tous les emplacements qui la composent ont reçu une carte) **et** que l'**attribut** de ces cartes est **visible** et **identique**.

REMARQUE

Si la colonne n'est composée que d'un seul emplacement (face  du plateau, voir page 9), alors y poser une carte face visible permet d'activer la tuile Bonus.



-  Les tuiles Bonus portant ce symbole s'activent à la fin de votre tour puis sont défaussées.
-  La tuile Bonus portant ce symbole s'active à la fin de votre tour et reste active jusqu'à la fin de la partie.
-  Les tuiles Bonus portant ce symbole s'activent lors du scoring.

Durant cette phase, au lieu d'utiliser comme d'habitude le jeton Joker, vous pouvez l'utiliser différemment. Posez-le **en cours de partie**, à tout moment de votre tour, sur une carte de votre mur afin de modifier une fois pour toutes son attribut. Agir de la sorte sert à déclencher l'activation de la tuile Bonus en tête de la colonne de ladite carte. Une fois posé, le jeton Joker ne peut plus être déplacé. 

SCORING

Cette case, présente sur les deux faces des feuilles de score, fait référence aux  que les tuiles Bonus  permettent de scorer en fin de partie (voir page 11).



Déroulement de la partie

Déclenchez une ou plusieurs actions



⚡ Tous les autres joueurs doivent défausser face visible au centre de la table la première carte de leur stock; si leur stock est vide, ils doivent prendre **au hasard** et défausser une carte de leur palmarès (un joueur n'ayant pas de carte n'en donne pas). Choisissez une carte ainsi défaussée et ajoutez-la sur votre stock. Elle peut déclencher une action qui ne l'a pas encore été durant votre tour. Les cartes défaussées n'ayant pas été choisies sont retirées du jeu.



⚡ Piochez 4 cartes et conservez-en 2; rangez sur la pioche, dans l'ordre de votre choix, les deux cartes rejetées. Puis ajoutez sur votre stock, dans l'ordre de votre choix, les deux cartes conservées. Chacune pouvant déclencher une action qui ne l'a pas encore été durant votre tour; ne posez la seconde carte qu'après avoir résolu toutes les éventuelles actions induites par la pose de la première.



⚡ Piochez autant de cartes que de joueurs, consultez-les, puis distribuez-en une à chaque joueur, vous y compris. Chacun pose la carte reçue sur son stock, vous en dernier. Vous seul pouvez déclencher une action qui ne l'a pas encore été durant votre tour.



⚡ Choisissez une carte de votre stock ou de votre palmarès et posez-la sur la pioche. Choisissez ensuite une carte de la pioche et posez-la sur votre stock. Mélangez la pioche. La carte posée sur votre stock peut maintenant déclencher une action que vous n'avez pas encore déclenchée ce tour-ci.



⚡ Choisissez une carte de votre stock ou de votre palmarès et utilisez-la pour remplacer une carte de votre mur (les éventuels jetons Trophée et/ou Joker restent en place). Posez ensuite sur votre stock la carte remplacée. Cette carte peut déclencher une action que vous n'avez pas encore déclenchée ce tour-ci.



⚡ Dérobez 1 jeton Trophée à chaque joueur. Servez-vous en priorité dans leur réserve personnelle puis, à défaut, sur leur mur. Un joueur n'en possédant pas n'est pas impacté par cette action.



→ L'emplacement de votre mur scorant 1 🏆 score désormais 2 🏆.



→ Les deux emplacements de votre mur vous faisant perdre des 🏆 ne vous font désormais perdre que -1 🏆.



→ Scorez 5 🏆 pour chaque colonne de minimum 2 cartes où les attributs sont **tous différents**.



→ Scorez 8 🏆 puis -1 🏆 par attribut du type le moins présent (un attribut absent compte comme étant le moins présent) dans votre palmarès. En cas d'*ex-æquo*, ne considérez qu'un seul type d'attribut.



→ Scorez 3 🏆 pour chaque colonne de minimum 2 cartes où les attributs sont identiques. Les types d'attributs peuvent varier d'une colonne à l'autre.



→ Ajoutez 2 à votre total de cartes concernant la majorité.



→ Scorez 12 🏆 si **chaque peuple** n'est présent que deux fois maximum sur votre mur.



∞ Désormais, toutes vos tuiles Bonus placées au-dessus de colonnes comptant trois emplacements s'activent dès lors que seulement deux cartes de leur colonne ont le même attribut. **Tous les emplacements de la colonne doivent malgré tout avoir été complétés.** Lors du déclenchement de cette tuile Bonus, une colonne précédemment complétée mais ne comportant que deux attributs identiques voit sa tuile Bonus activée. Si plusieurs tuiles Bonus sont activées durant ce tour, choisissez leur ordre de résolution.

TOUTES LES ICÔNES EN UN COUP D'ŒIL

Attributs

- | | |
|---|--|
|  Boucles d'oreille |  Dague |
|  Tatouage |  Identiques |
|  Cache-oeil |  Différents |
|  Couronne |  Au choix |

Éléments

- | | |
|---|--|
|  Plateau joueur |  Majorité |
|  Emplacements du mur |  Peuple |
|  Colonne du mur |  Adversaire |
|  Jetons trophée |  Tous les joueurs |
|  Attributs pour un même peuple | |

Cartes

- | | |
|--|---|
|  Stock (si vide : Palmarès) |  Auberge |
|  Stock et/ou Palmarès |  Pioche |

Actions

- | | |
|---|---|
|  Donner |  Réserver |
|  Échanger |  Prendre |
|  Activation à la fin du tour |  Pas d'activation |
|  Activation en fin de partie |  Tour de jeu |
|  Activation permanente |  Valider |
|  Gagner des points |  Perdre des points |

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

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

[@SitDownJeux](https://facebook.com/SitDownJeux)

[@SitDownGames](https://instagram.com/SitDownGames)

Sit Down!
rue Sanson 4
BE-5310 Longchamps
Tél. +32 468 37 51 31

**SIT
DOWN!**

AUTEURS

**Amélie ASSIÉ
& Romain LISCIANDRO**

ILLUSTRATEUR

Djib

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT
Michaël DEROBERTMASURE

GRAPHISTE

Anthony MOULINS

DIRECTRICE ARTISTIQUE

Marie OOMS

RESPONSABLE DE LA PROMOTION

Sophie TROYE

GESTIONNAIRE DE PROJET

Didier DELHEZ

AMÉLIE & ROMAIN : « Nous tenons à remercier Bastien qui a provoqué le déclic nous propulsant dans la création de jeux, nos amis qui répondent toujours présent pour des sessions de tests de prototypes et les joueurs & bénévoles rencontrés dans les festivals – vous êtes essentiels pour tous les jeunes auteurs! Merci aussi aux membres de notre collectif, le CLAP (Collectif Ludique des Auteurs de Provence). »

Un jeu Sit Down ! publié par Megalopole. ©Megalopole (2024). Tous droits réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. **ATTENTION :** ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.