

Q.A.Q.

QUI AURA LE QUINTÉ ?



Planifiez votre stratégie et forcez votre chance dans cette course intense à 8 chevaux. Achetez des chevaux, placez vos paris, influencez le déroulement de la course, et utilisez des capacités spéciales. Les dés déterminent quels chevaux se déplacent et les actions disponibles à chaque tour, alors préparez-vous à adapter votre stratégie au fil du jeu ! Une fois que trois chevaux ont passé la ligne d'arrivée, le total des gains est calculé. Bien qu'il y ait plusieurs façons de gagner de l'argent pendant la course, seul le joueur qui remporte le plus d'argent sera déclaré vainqueur. Allez-vous jouer prudemment, ou risquer gros sur une intuition ?

BUT DU JEU

Soyez le joueur avec le plus d'argent à la fin de la course.

MISE EN PLACE POUR 2 À 8 JOUEURS



25




14 ET +






1 À 8

Pour une partie à 1 joueur, voir les RÈGLES SOLO (en page 13).

- 1 Placez le plateau Hippodrome au centre de la table.
- 2 Placez les 8 pions Cheval derrière la ligne de Départ/Arrivée bleue du plateau Hippodrome.
- 3 Choisissez une série de 8 cartes Cheval numérotées de 1-8 qui seront utilisées pour cette partie. Si c'est votre première partie, utilisez la série de cartes Cheval marquées par le symbole «  ».



Cartes Cheval : Les cartes de chaque série peuvent être jouées séparément, ou mélangées entre elles pour personnaliser votre expérience. Si vous utilisez les chevaux de séries différentes, n'utilisez qu'une carte Cheval par numéro.

- 4 Placez les cartes Cheval choisies face visible à côté du plateau Hippodrome pour former le « Marché ». Remettez les cartes Cheval non-choisies dans la boîte.
- 5 Donnez à chaque joueur une feuille Joueur et un marqueur effaçable.
- 6 Mélangez les cartes de départ et distribuez-en une à chaque joueur. Marquez votre feuille Joueur de sorte à ce qu'elle corresponde à votre carte de départ. Marquez les 4 X () indiqués sur la carte de départ sur la grille Concessions (), puis notez les 2 numéros sur les cases Pari () des chevaux indiqués. Remettez ensuite toutes les cartes de départ dans la boîte.
- 7 Chaque joueur obtient 12\$, puis note ce montant dans le cercle Argent de sa feuille Joueur.
- 8 Le joueur qui a fait un pari le plus récemment commence la partie en tant que joueur Actif. Donnez-lui les deux dés.

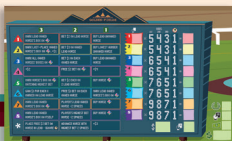
La course va bientôt commencer !

Vous pouvez maintenant jouer à **Long Shot : Le jeu de dés.**

MATÉRIEL

- 1 plateau Hippodrome
- 8 feuilles Joueur
- 8 pions Cheval
- 8 marqueurs effaçables
- 8 cartes de départ
- 24 cartes Cheval (8 de chaque série : 1, 2, 3)
- 1 dé Cheval (🎲)
- 1 dé Déplacement (🎲)
- 1 feuille Solo

Feuille Solo



EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS



EXEMPLE DE MISE EN PLACE D'UN JOUEUR

GOLDEN FIELDS

1	🐎	🐎	🐎
2	🐎	🐎	🐎
3	🐎	🐎	🐎
4	🐎	🐎	🐎
5	🐎	🐎	🐎
6	🐎	🐎	🐎
7	🐎	🐎	🐎
8	🐎	🐎	🐎

COTES

1	×	5	4	3	1	=
2	×	5	4	3	1	=
3	×	6	5	4	1	=
4	×	6	5	4	1	=
5	×	7	6	5	1	=
6	×	7	6	5	1	=
7	×	9	8	7	1	=
8	×	9	8	7	1	=

ACTIONS :

- CONCESSION : MARQUER
- CASQUE : MARQUER
- JERSEY : MARQUER
- ET N'IMPORTE QUEL SUR LA CARTE
- PARI : PARIER JUSQU'À 35 SUR LE CHEVAL
- ACHAT : ACHETER LE CHEVAL

NI'IMPORTE QUELLE LIGNE OU COLONNE :

🎰 **JOKER**

🐎 **EXPLOSER**

🐎 **HYPOCOTE**

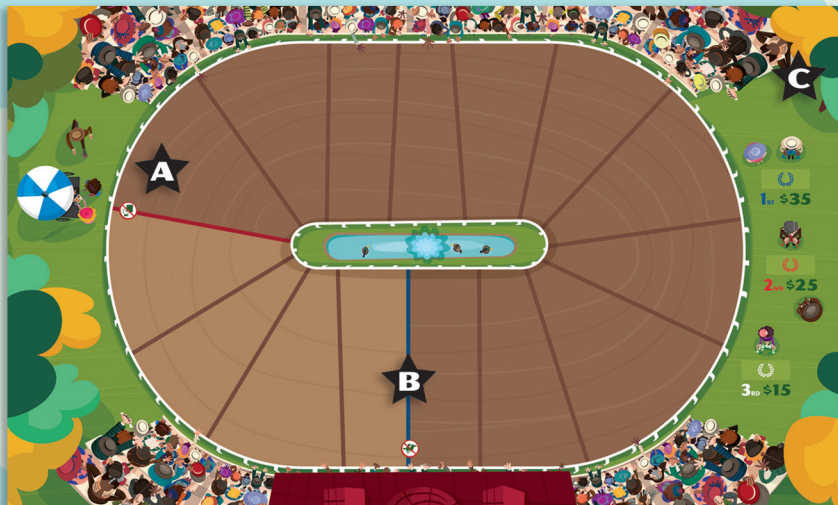
🐎 **TOUR**



LE PLATEAU HIPPODROME

Long Shot : Le jeu de dés représente une course de 8 chevaux. Le plateau Hippodrome est l'endroit où est noté la position des chevaux. Les chevaux se déplacent de case en case sur la piste depuis et jusqu'à la ligne de Départ/Arrivée.

Pendant la course, les chevaux sont normalement en train d'avancer, mais il est possible qu'un joueur malveillant les fasse parfois reculer.



A LIGNE 0 PARIS

Les chevaux qui ont franchi cette ligne ne peuvent plus avoir de Paris placés sur eux.

B LIGNE DE DÉPART/ARRIVÉE

Les chevaux commencent la course du côté marron clair de cette ligne, et finissent lorsqu'ils la traversent après avoir fait le tour de la piste. Lorsqu'un cheval franchit la ligne d'arrivée en ayant fait tout le tour de la piste, déplacez-le sur la position d'arrivée la plus en haut du « Podium ».



Les chevaux ne peuvent franchir la ligne d'arrivée qu'avec un lancer de dés ou un déplacement secondaire, et jamais via le déplacement direct d'un joueur.

C PODIUM

Les chevaux qui franchissent la ligne d'arrivée sont placés ici.

La position d'arrivée détermine la récompense pour le propriétaire du cheval et le multiplicateur pour les gains des Paris. Le premier cheval à franchir la ligne d'arrivée est immédiatement placé sur la case « **1^{er} - 35\$** »,

le deuxième est placé sur la case « **2^e - 25\$** »,

et le troisième est placé sur la case « **3^e - 15\$** ».



CARTES CHEVAL

Chaque cheval participant à la course possède une carte qui contient des informations détaillées.

D **4 SPÉCIAL LÈVE-TÔTS** **E** **F** **G** **H** **I** **J**

H : VOTRE PARI EST GRATUIT S'IL EST PLACÉ SUR DES CHEVAUX SUR LESQUELS VOUS N'AVEZ PAS DE .

J **1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8**

D NUMÉRO DU CHEVAL

Un numéro utilisé pour se référer au cheval lors de la partie.

E NOM DU CHEVAL

F COÛT

Le montant en argent nécessaire pour acheter le cheval dans le Marché.

G SÉRIE DU CHEVAL

Chaque cheval est assignée à une série (« série », « série », et « série »)

H CAPACITÉ DU CHEVAL

Chaque cheval possède une capacité unique avec ses propres règles spéciales. La capacité d'un cheval ne s'applique que s'il a un propriétaire.

I COTES

Les Cotes indiquent combien d'argent un Pari sur ce cheval rapporterait à la fin de la course. Les Cotes sont des multiplicateurs, et chaque joueur obtient l'argent égal au montant de leur Pari x le multiplicateur.

J BARRE DE DÉPLACEMENT SECONDAIRE

Vérifiez la barre de **déplacement secondaire** du cheval désigné par le dé pour voir quels sont les autres chevaux à se déplacer. Chaque cheval marqué sur cette barre se déplace d'une case vers l'avant.

FEUILLES JOUEUR

Chaque joueur possède sa propre feuille Joueur sur laquelle il est le seul à noter. Les joueurs notent des nombres pour les Paris et l'argent, qui seront ensuite effacés et changés au cours de la partie. Nous vous conseillons de noter toutes vos autres actions avec un **X**. Ils ne seront pas effacés pendant la partie. Les feuilles Joueur sont visibles de tous.

GOLDEN FIELDS

8	3	5	6
4	7	1	2
2	8	6	3
7	1	4	5

N'IMPORTE QUELLE LIGNE OU COLONNE:

\$7	\$7	\$7
-2	-2	-2
3	3	3

N'IMPORTE QUEL CHEVAL:

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

COTES

1	2	3	4	5	6	7	8	9
5	4	3	1	1	1	1	1	1
5	4	3	1	1	1	1	1	1
6	5	4	1	1	1	1	1	1
6	5	4	1	1	1	1	1	1
7	6	5	1	1	1	1	1	1
9	8	7	1	1	1	1	1	1
9	8	7	1	1	1	1	1	1

ACTIONS:

- CONCESSION
- CASQUE: MARQUER
- JERSEY: MARQUER ET N'IMPORTE QUEL SUR LA CARTE
- PARI: PARIER JUSQU'À 3\$ SUR LE CHEVAL
- ACHAT: ACHETER LE CHEVAL

A NUMÉROS DES CHEVAUX

Les numéros des chevaux sont indiqués en référence, et rien n'est écrit dessus. Chaque ligne horizontale allant des colonnes B à F correspond à un seul cheval correspondant au numéro de la colonne A.

B CASES CASQUE

Marquez les Casques ici. Le fait d'avoir un Casque pour un cheval vous permet de parier sur celui-ci même s'il a dépassé la ligne 0 Paris tant qu'il n'a pas fini la course.

C CASES JERSEY

Marquez les Jerseys ici. Les Jerseys vous permet d'influencer les chevaux à se déplacer plus souvent. Si vous avez le Casque et le Jersey d'un cheval, vous gagnez également plus d'argent à la fin de la partie.

D CASES PARI

Notez les Paris ici. Pour placer un Pari, vous devez avoir suffisamment d'argent.

E COTES

Les Cotes indiquent combien d'argent un Pari sur ce cheval rapporterait à la fin de la course. Les Cotes sont des multiplicateurs, et chaque joueur gagne l'argent égal au montant de leur Pari x le multiplicateur.



★ **F GAINS DES PARIS**

Utilisez cette colonne pour calculer les gains de votre Pari. Notez le total des gains des Paris dans le carré du bas de cette colonne (🎲).

★ **G GRILLE CONCESSIONS**

Cochez les numéros dans la grille Concessions. Compléter une ligne ou une colonne de cette grille vous accordera un bonus de Concession.

★ **H BONUS DE CONCESSION**

Les bonus de Concession sont une récompense unique que vous gagnez en remplissant les lignes et colonnes de votre grille Concessions.

★ **I NUMÉRO JOKER**

Notez un numéro Joker pour effectuer une action pour n'importe quel numéro de cheval de votre choix au lieu de celui du dé.

★ **J ACTIONS**

Chaque tour, choisissez 1 action à réaliser.

★ **K ARGENT**

Notez ici votre argent restant. Utilisez l'argent pour faire des Paris et acheter des chevaux. L'argent restant à la fin de la partie s'ajoute à votre score final.

★ **L SCORE FINAL**

À la fin de la partie, calculez vos gains dans cette colonne et notez l'argent total ici.

RÉSUMÉ DE LA MANCHE

Long Shot : Le Jeu De Dés se joue en plusieurs manches.

Chaque manche contient 4 phases qui doivent être complétées dans l'ordre :

1. LANCER LES DÉS

2. DÉPLACER LE CHEVAL 🎲 **DE** 🎲 **CASES**

3. DÉPLACER TOUS LES ✖ **DU CHEVAL** 🎲 **DE 1 CASE**

4. TOUS LES JOUEURS FONT UNE ACTION





DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1. LANCER LES DÉS

Le joueur Actif prend les deux dés et les lance.



2. DÉPLACER LE CHEVAL DE CASES


Déplacez sur la piste le pion Cheval correspondant au numéro du  d'un nombre de cases égal au résultat du . Si le cheval en question a déjà terminé la course, il ne se déplace pas.




Exemple : Le cheval 6 se déplace de 3 cases.

3. DÉPLACER TOUS LES DU CHEVAL DE 1 CASE

Prenez la carte Cheval correspondant au  et référez-vous à sa barre de **déplacement secondaire**. Dans l'ordre de la barre et de gauche à droite, avancez chaque cheval marqué par un  d'une case sur la piste.

Il y a déjà des  pré-imprimés sur les cartes Cheval.

Elles fonctionnent de la même manière que les  marqués par les joueurs.

6 FAISEUR DE MIRACLE

LORS DE L'ACHAT : MARQUEZ N'IMPORTE QUEL , , OU .



1	2	3	4	5	6	7	8

Déplacement secondaire



3 Exemple : Le cheval 2, le cheval 3, le cheval 5, et le cheval 6 sont tous déplacés d'une case sur la piste.



DÉPLACER LES CHEVAUX

Règles supplémentaires pour le déplacement des chevaux :

- Chaque case de la piste peut être occupée par n'importe quel nombre de pions Cheval.
- Lorsqu'un ou plusieurs effets déplacent plusieurs chevaux, déplacez-les dans l'ordre du plus petit numéro de cheval au plus grand.
- Par défaut, les chevaux se déplacent vers l'avant. Certains bonus de Concession et certaines capacités des chevaux les déplacent vers l'avant si un (+) est représenté. Si un (-) est représenté pour un effet de déplacement, déplacez ce cheval en arrière du nombre de cases indiqué.
- Si un cheval est déplacé vers l'arrière au delà de la ligne de Départ/Arrivée, arrêtez le cheval à la ligne de Départ/Arrivée.
- Les chevaux ne peuvent dépasser la ligne d'arrivée qu'avec un lancer de dés ou un **déplacement secondaire**, et jamais via d'autres moyens (voir **FRANCHIR LA LIGNE D'ARRIVÉE**).

4. TOUS LES JOUEURS FONT UNE ACTION

En commençant par le joueur Actif et dans le sens horaire, chaque joueur effectue l'une des actions suivantes :

CONCESSION



CASQUE



JERSEY



PARI



ACHAT



L'action que vous effectuez est limitée au numéro obtenu par le lancer de dé (🎲), sauf si vous décidez de noter un « numéro Joker » (voir ci-dessous). Vous pouvez effectuer la même action que les autres joueurs.

NUMÉROS JOKER

Au début de votre tour, vous pouvez marquer un **X** sur l'un de vos numéros Joker 🎲. Dans ce cas, l'action de ce tour utilise le 🎲 comme s'il était un numéro de votre choix (cela n'active cependant pas les capacités 🎲 des chevaux).



CONCESSION : MARQUER 🎲

Marquez un **X** sur une seule 🎲 (case en forme de cercle) de la grille Concessions qui correspond au 🎲. Lorsque vous complétez une ligne ou colonne de votre grille Concessions (les diagonales ne comptent pas), marquez l'un des bonus de Concession et résolvez-le immédiatement. Il est possible de compléter à la fois une ligne et une colonne. Dans ce cas, marquez 2 bonus de Concession à résoudre.

BONUS DE CONCESSION

\$7

Gagnez 7\$.

-2-2



Déplacez 2 chevaux vers l'arrière de 2 cases chacun.

-3



Déplacez un cheval vers l'arrière de 3 cases.

+2+2



Déplacez 2 chevaux vers l'avant de 2 cases chacun.

+3



Déplacez n'importe quel cheval vers l'avant de 3 cases.

3\$ FREE



Placez gratuitement un Pari de 3\$ sur n'importe quel cheval.



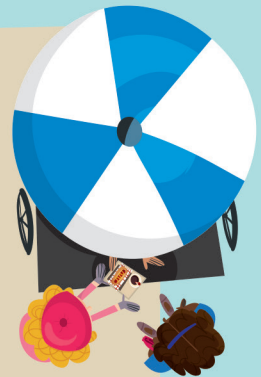
Prenez l'action Casque de n'importe quel cheval.



Prenez l'action Jersey de n'importe quel cheval.



Prenez n'importe quel cheval du Marché, et devenez son propriétaire sans payer son coût.





CASQUE : MARQUER



Marquez un **X** sur une case Casque qui correspond au . Vous pouvez faire des Paris sur les chevaux pour lesquels vous avez un Casque, même s'ils ont passé la ligne 0 Paris .



JERSEY : MARQUER ET N'IMPORTE QUEL X SUR UNE CARTE

Marquez un **X** sur une case Jersey qui correspond au . Prenez la carte Cheval correspondant au et marquez un **X** sur N'IMPORTE QUEL cheval de la barre de **déplacement secondaire** de cette carte Cheval.

SCORE DE TENUE DE JOCKEY

Les paires de Casque et de Jersey () du même cheval rapportent 5\$ à la fin de la partie.



PARI : PARIEZ JUSQU'À 3\$ SUR LE CHEVAL

Notez 1\$, 2\$, ou 3\$ sur une case de Pari correspondant au . Dépensez le montant du Pari en le soustrayant à votre argent. S'il y a déjà un Pari noté ici, ajoutez-y le nouveau Pari et notez le total. Pour effectuer cette action, vous devez avoir suffisamment d'argent pour payer votre Pari. Vous ne pouvez pas parier sur un cheval qui a dépassé la ligne 0 Paris , sauf si vous avez le Casque pour ce cheval. *Vous ne pouvez jamais parier sur des chevaux qui ont déjà fini la course (y compris pour les PARIS GRATUITS décrits ci-dessous).*

PARIS GRATUITS

Certaines capacités permettent de faire des « Paris gratuits ». Un Pari gratuit est un Pari que vous pouvez faire sans payer. Vous ne pouvez pas faire de Paris gratuits sur des chevaux qui ont dépassé la ligne 0 Paris sauf si vous avez le Casque pour ce cheval. Vous ne pouvez jamais parier sur des chevaux qui ont déjà fini la course.



À la fin de la partie, les chevaux qui ont dépassé la ligne 0 Paris ou ont terminé la course vont rapporter de l'argent.



ACHETER : ACHETEZ LE CHEVAL

Achetez le cheval du Marché s'il est disponible. Payez le coût du cheval avec votre argent, et placez la carte Cheval devant vous pour indiquer que vous en êtes le propriétaire. Vous ne pouvez pas acheter un cheval qui a terminé la course.

QUE FAIRE QUAND ON EST BLOQUÉ ?

Si vous ne pouvez pas effectuer d'action en utilisant le numéro du , vous pouvez utiliser un numéro Joker pour le changer en un numéro que vous pouvez utiliser, ou passer votre tour pour effacer l'un de vos numéros Joker, ce qui le rendra disponible plus tard.



FIN DE LA MANCHE

Une fois que chaque joueur a joué son tour, le joueur Actif passe les dés au joueur à sa gauche pour commencer une nouvelle manche.

CAPACITÉS DES CHEVAUX

Chaque cheval possède une capacité unique avec ses propres règles spéciales.


La capacité d'un cheval ne s'applique que si un joueur en est le propriétaire.


Les capacités des chevaux se résolvent lorsque leurs propriétaires effectuent leur action ou à un moment particulier. Elles sont toujours optionnelles, et leurs propriétaires décident quand les appliquer.


Chaque capacité commence par un symbole ou mot clé pour indiquer quand son effet doit se produire :

 Au début de votre tour, si le  lancé a le numéro correspondant.

 Quand vous effectuez l'action Concession.

 Quand vous effectuez l'action Casque.

 Quand vous effectuez l'action Jersey.

 Quand vous effectuez l'action Pari.

LORS DE L'ACHAT Quand vous achetez le cheval dans le Marché, appliquez immédiatement cet effet.

DÉCOMPTE DES SCORES Calculez ce bonus et ajoutez-le au total votre argent pendant le décompte des scores.

FRANCHIR LA LIGNE D'ARRIVÉE

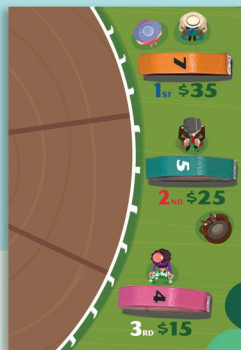
Lorsqu'un cheval franchit la ligne d'arrivée, déplacez-le sur la position d'arrivée la plus en haut sur le côté de la piste (le Podium).

Les chevaux ne peuvent franchir la ligne d'arrivée qu'avec un lancer de dés ou un **déplacement secondaire**, et jamais avec des bonus de Concession ou des capacités de chevaux. Le déplacement d'un bonus de Concession doit s'arrêter avant le total si jamais le cheval devait franchir la ligne d'arrivée.



Il n'est pas possible de déplacer ou de parier sur des chevaux qui ont terminé la course. Si un cheval ayant terminé la course apparaît sur un lancé de dé, déplacez comme d'habitude les autres chevaux sur sa barre de **déplacement secondaire**.

Une fois que 3 chevaux ont franchi la ligne d'arrivée, aucun autre cheval ne peut finir la course. Si un cheval devait franchir la ligne d'arrivée dans ce cas là, il s'arrête à la place sur la case juste avant la ligne d'arrivée et le reste du déplacement n'est pas effectué.



FIN DE LA PARTIE

Une fois qu'un 3^e cheval a franchi la ligne d'arrivée, finissez la manche en cours, puis terminez la partie et procédez au décompte des scores.



COURSE SOLO

Si vous vous rendez tout seul à l'hippodrome, vous allez parier contre Roland Wright, un magnat des courses hippiques et compétiteur redoutable.

MISE EN PLACE EN SOLO

Mettez le jeu en place avec les changements suivants :

- Roland (IA) reçoit la feuille Solo spéciale représentée ci-dessus.
- Après avoir donné à Roland sa carte de départ, notez ses Paris gratuits de départ, mais ne marquez aucune Concession, puisque sa feuille Solo n'a pas de grille Concessions.
- Roland commence la partie avec 20\$ dans sa case argent (**A**).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE SOLO

Le joueur joue le premier à chaque manche. Roland effectue son action une fois que le joueur a effectué la sienne. Vous trouverez l'action de Roland et regardant la colonne correspondant au lancé, ainsi que la ligne correspondant au lancer du . Roland effectue ensuite cette action. Si l'action contient une icône , lancez une deuxième fois le et utilisez ce numéro. Si cette action ne peut pas être effectuée, Roland effectue l'action par défaut (*****) en bas de la colonne.

- 3** : La colonne 3 sert principalement à marquer les cartes Cheval, comme quand un joueur effectue l'action Jersey .
- 2** : La colonne 2 sert principalement à faire des Paris sur les chevaux, en utilisant de l'argent.
- 1** : La colonne 1 sert principalement à acheter des chevaux.

Important : Roland (IA) n'a pas accès aux capacités des chevaux qu'il achète.

DÉPENSES D'ARGENT

Comme un joueur, Roland dépense son argent pour acheter des chevaux et parier, sauf si ces actions sont notées comme étant gratuites.

ÉGALITÉS POUR EFFECTUER UNE ACTION

S'il y a égalité entre plusieurs chevaux pour décider quelle action effectuer, Roland essaye d'effectuer l'action du cheval numéroté le plus bas parmi ceux à égalité.

SCORE

Roland gagne de l'argent pour ses Paris, son argent restant, et les chevaux finissant 1^{er}, 2^e, ou 3^e qu'il possède. Notez son score final dans la boîte en bas de la colonne score de la feuille Solo. Déterminez votre score final et comparez-le avec celui de Roland. Le joueur ayant le plus d'argent remporte la partie !


TERMINOLOGIE



En tête : Le cheval (ou les chevaux) qui n'a pas encore fini la course mais qui est le plus proche de la ligne d'arrivée.

Dernière position : Le cheval (ou les chevaux) qui est le plus loin de la ligne d'arrivée.

Box du cheval : Le numéro du cheval sur la barre de **déplacement secondaire** (de la carte Cheval indiquée).

EXEMPLE D'ACTION

Roland joue après votre tour. Les dés que vous avez lancés ont donné **1** **3**. Roland va donc « Marquer sur  le box du cheval en tête qu'il possède ».

En vérifiant les chevaux que Roland possède près de sa feuille Solo et la piste, vous remarquez que le cheval #4 est le cheval en tête parmi ceux que Roland possède. Puisque cette action contient un , vous lancez le  pour déterminer le numéro à utiliser, et vous obtenez un **7**.



7 MIEUX VAUT PARIER QUE
GUÉRIR

4





**AU DÉCOMPTE
DES SCORES :
GAGNEZ 2\$ POUR
CHAQUE CHEVAL
SUR LEQUEL VOUS
AVEZ UN .**

9
8
7

1 2 3 4 5 6 7 8

Allez sur la carte Cheval #7 et marquez un **X** sur le #4 de la barre de **déplacement secondaire**.

CLARIFICATION DES ACTIONS SOLO

- 1 3** Marquer sur la carte Cheval  le cheval en tête parmi ceux que Roland possède.
- 2 3** Marquer sur la carte Cheval  le cheval en dernière position parmi ceux que Roland possède et gagner 1\$.
- 3 3** Marquer sur la carte Cheval  tous les boxes des chevaux que Roland possède.
- 5 3** Marquer sur la carte Cheval  le box correspondant au cheval sur lequel Roland a le Pari le plus élevé.
- 7 2** Déplacez le cheval qui est en tête parmi ceux que vous possédez de 2 cases en arrière.
- 8 2** Déplacez le cheval sur lequel votre Pari est le plus élevé de 2 cases en arrière.
- 1 1** Roland achète le cheval en tête parmi ceux qui n'ont pas de propriétaire.
- 2 1** Roland achète le cheval ayant le numéro le plus bas parmi ceux qui n'ont pas de propriétaire.

CRÉDITS

Auteur : Chris Handy

Développement : John Brieger, John Velgus

Illustrations : Clau Souza

Design graphique : Chris Handy

Concept de marque de « Roland Wright » : Daniel Solis et Graham Russell

Testeurs : Jenn Handy, Ryan Gowler, Christian Montague, Colleen Montague, Bernardo Salcido, Kevin Baldizon, Luis Mendoza, Grace Paradis, John McCloud, John Victor, Paul Butler, Janine Widman, Corey Downum, Auteurs et soutiens de la région de la baie de San Fransisco, Pacificon Protospiel, Michael Dunsmore, Jeremy Commandeur, Ting Chow, Jon Simantov, Aaron Daar, John Westenhaber, Breeze Grigas, Karlo Heuer, John Furth, Zach Nieman, Brian Fattig, Glenn Cotter, Brian McKay, Mike Mihealsick, Joshua Norris

Pour plus d'informations, visitez :
www.LongShotDiceGame.com

Traduction Française : Valentin Le Lay

Adaptation graphique : Arthur Jacques, Elisa Rodrigo.

©2021 Perplext - Tous droits réservés



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ

ASSOCIATION
OU

MAGASIN
OU

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairemesdechets.fr