

Reglas v2.0



Traducido por
Juan Carlos Coca



DEEJAWA

FRAGMENTS OF MEMORY


A game by Terry Cheung

ASTERIA
BOARD GAME CREATION 


45-90 min


2-4


10+


X

HISTORIA

Cuando la chica sin nombre recuperó la consciencia, se encontró tumbada en una cápsula espacial en forma de huevo, sujetando una maceta con flores luminosas azules.

“¿Dónde estoy... Quién soy?” No recordaba nada.

Estaba mirando a través de la ventana del fuselaje cuando una estrella fugaz cruzó el soleado cielo verde. De repente un fuerte sentimiento de Deja Vu resonó en su mente, algo importante le había ocurrido allí en el pasado.

En el ordenador de la cápsula espacial estaba la caja negra con la grabación de todos los planetas que había visitado. Confundida pero a la vez decidida, emprendió su viaje de vuelta con la esperanza de recuperar todos sus recuerdos perdidos.

En Deja Vu: Fragmentos del Recuerdo, los jugadores ayudan a la chica sin nombre a reunir sus recuerdos dispersos por todo el universo –el color de una puesta de sol, la curva de una luna creciente, el centelleo de las estrellas distantes, el sonido de un rayo, el peso de las gotas de lluvia o cualquier recuerdo más pequeño- y formar una idea mental coherente en su mente.

Así comienza la Odisea Interestelar de la chica sin nombre.

COMPONENTES

4 Losetas Chica sin nombre



1 Chica sin nombre



1 Colmena de memoria



20 Marcadores de Flores

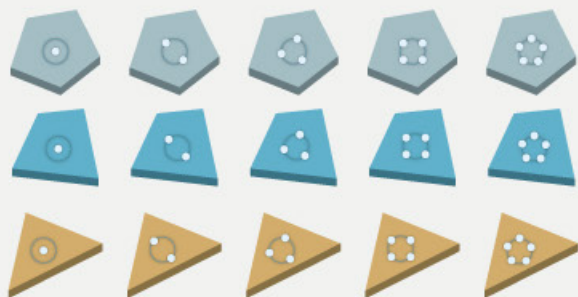


40 Marcadores de PV



15 Fragmentos de Memoria

1-círculo 2-círculos 3-círculos 4-círculos 5-círculos



60 Fichas de Recuerdo



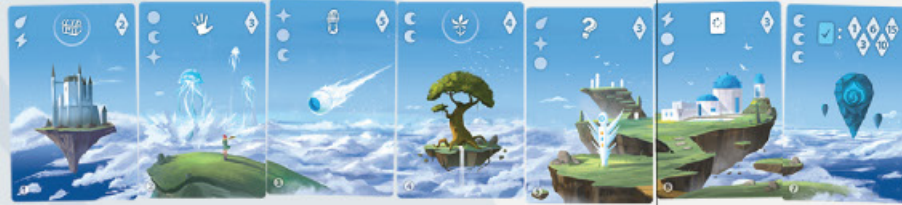
84 Cartas de Recuerdo

(60 with blue card back, 12 with golden card back and 12 with silver card back)

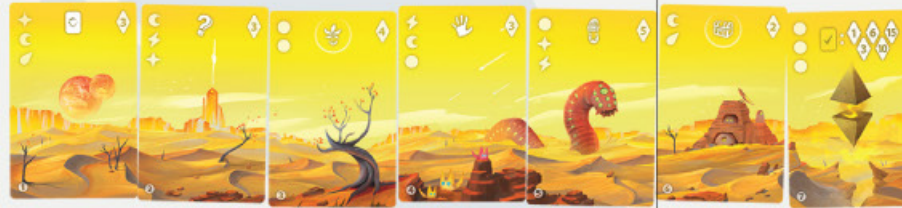
Valle de los Dragones



Palacio Celestial



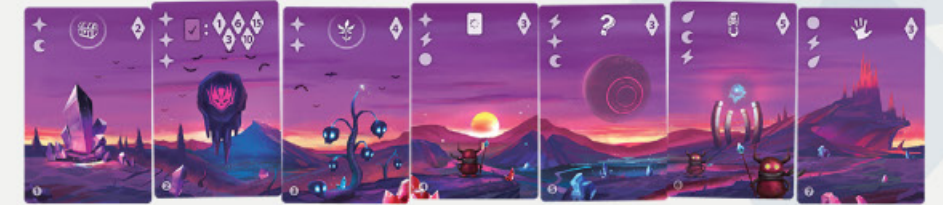
Desierto Santo



Paraíso de Lava



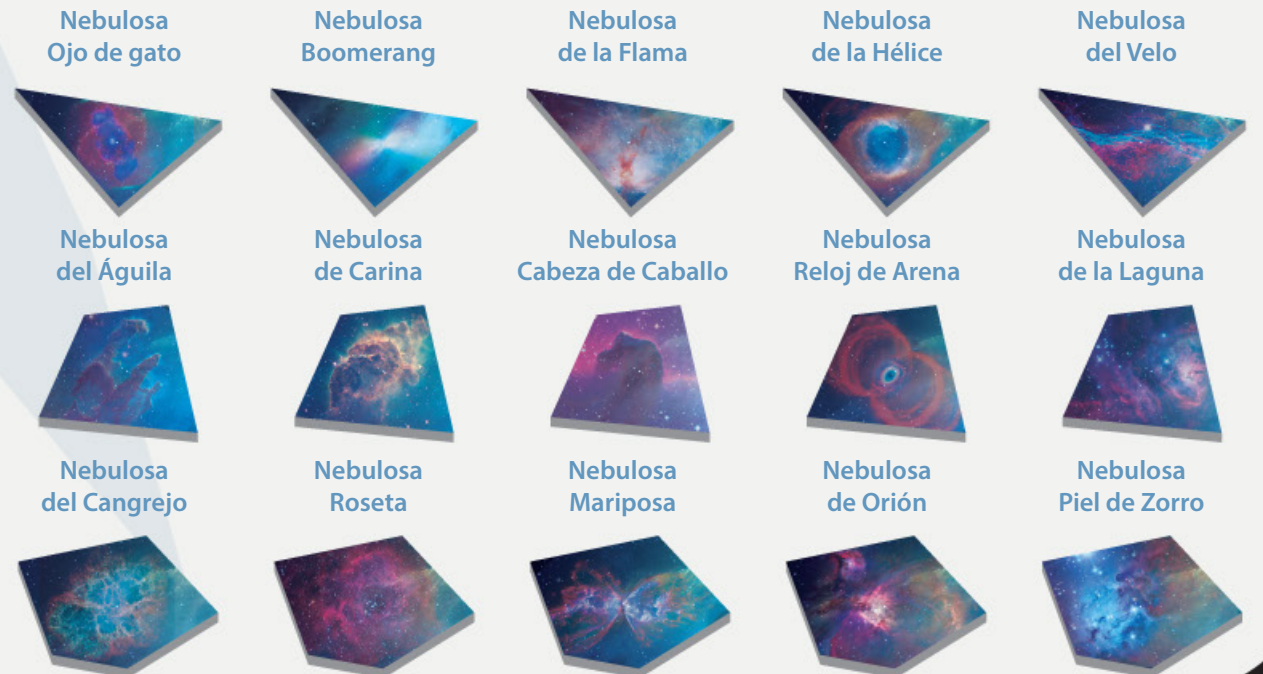
Reino Mágico



Meseta Siempre verde



15 Losetas Nebulosa



PREPARACIÓN

Se elige de manera aleatoria al Jugador Inicial.

① Se construye el Mapa Cósmico:

Entre todos los jugadores forman un Mapa Cósmico conectando 15 Losetas Nebulosa, siguiendo dos reglas:

a) Se considera conexión válida entre dos Losetas Nebulosa cuando el vértice de una loseta toca el lado de otra loseta, y

b) Cada Loseta Cósmica del mapa debe conectar con, al menos, otras 2 losetas.

Se barajan las 15 Losetas Nebulosa. Al azar, se pone 1 de ellas en la mesa con el Meeple de la Chica encima.

Después, empezando por el Jugador Inicial y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coge 2 Losetas Nebulosa al azar y las conecta con las que ya están en la mesa, hasta que las 15 Losetas Nebulosa forman un único Mapa Cósmico.

② En cada loseta se ponen al azar 4 Fichas de Recuerdo y 1 Fragmento de Memoria

③ Se ponen las Cartas de Recuerdo Vistas separadas en mazos boca arriba al lado de mapa. **For 2 player games, use the ones with golden card back only; for 3-4 player games, use both the ones with golden and silver card back.** Además, se ponen las de color blanco en orden según el número de la esquina inferior izquierda.

④ Se barajan las Cartas de Recuerdo Ocultas (con el reverso de color azul) y se ponen boca abajo junto al mapa, formando el "Mazo de Recuerdos".

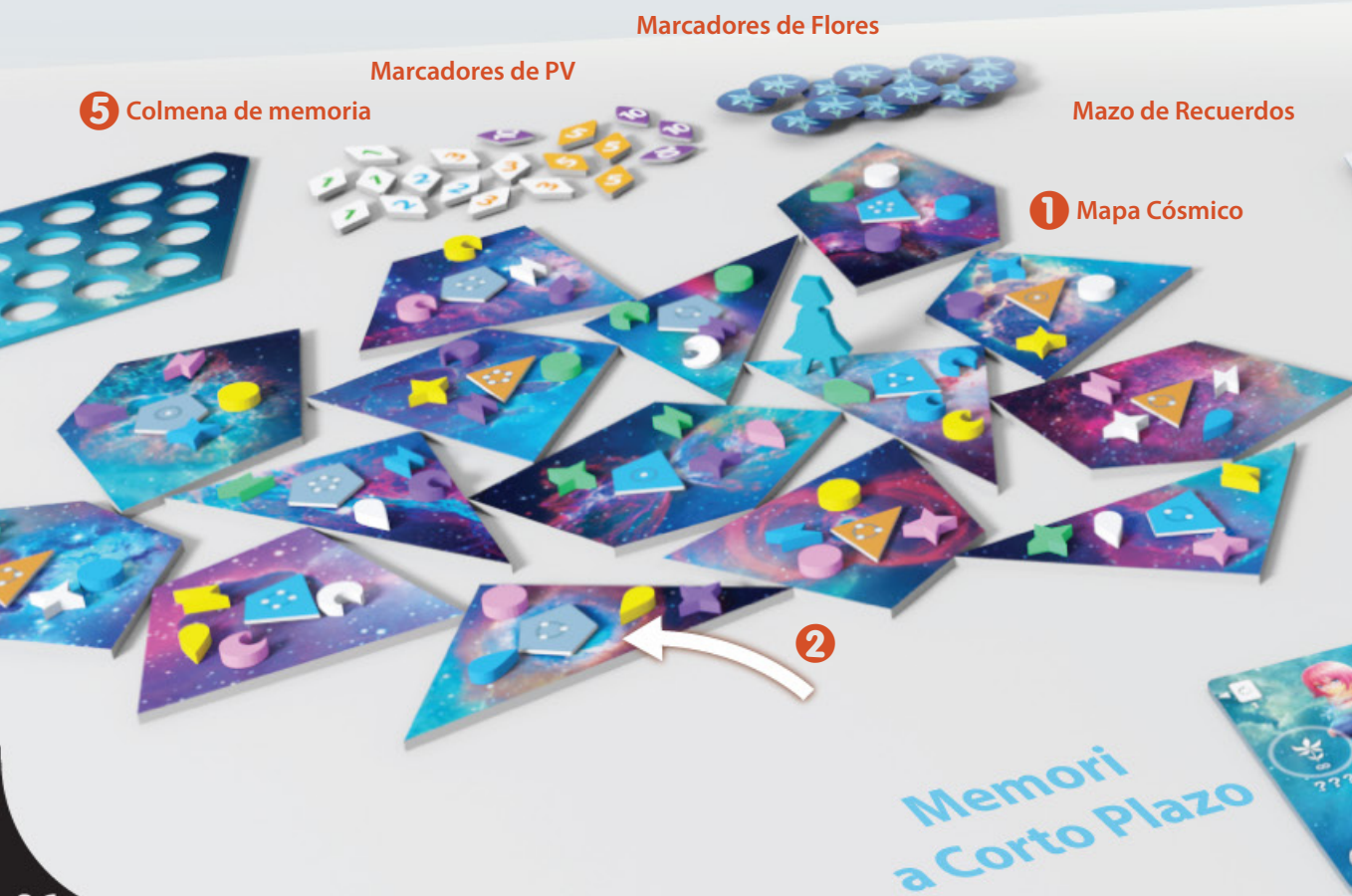
⑤ Se pone la Colmena de Memoria, los marcadores de Flor y de PV junto al mapa.

⑥ Cada jugador coge 1 Loseta Chica sin nombre y la pone en la mesa delante de él, en su área de juego, dejando espacio a su izquierda y derecha para las zonas de Memoria a Corto y Largo Plazo.

⑦ Cada jugador roba 5 Cartas de Recuerdo del Mazo de Recuerdos, elige 3 de ellas para que formen su mano inicial, manteniéndolas ocultas, y descarta las otras 2 en una pila boca arriba al lado del mazo.

* Si un jugador tiene 2 cartas iguales en su mano, tiene que descartar una de ellas y robar otra.

Ahora se puede empezar la partida. Los jugadores juegan en turnos en el sentido de las agujas del reloj hasta que se activa la condición de final de partida (ver Despertar).



3-4 Player Speed Game Option

Players may have different level of analysis paralysis tendency, especially over some tactical puzzles where you cannot plan beforehand. In case you feel the need to speed up a 3-4 player game, here is a simple twist in setup to help, effectively by **letting each player start the game with two “initial” Impression Cards in their Long-term Memory** (without altering the 10+ cards end game condition).

The twist is simple - replace step 7 in the original setup with the following steps:

Each player...

- A** Draws 7 Impression Cards from the Impression Deck (If there are 2 identical copies of the same card in your hand, discard one of them and draw a new one).
- B** Choose 2 and put them face up in your Long-term Memory (If it is a card with flower symbol, take a Flower Token from the general supply and place it over the symbol). Their powers will be effective right from the start of the game.
- C** Choose 3 as your starting hand (keep secret) and discard the other 2 in a face up pile beside the Impression Deck.
- D** Inspect the 2 Impression Cards in your Long-term Memory, sum up the numbers on their top-right corner (which represent the VPs you will gain from them at the end of the game), and let that number be **X**. Then **take VP tokens from the general supply with a total value equal to “10 - X”** (the purpose of this step is to prevent any players from obtaining more VPs than others by their initial card selection).

The game now begins. Players perform their turns in clockwise order, following rules like they do in the ordinary game, until the end of game condition is triggered (see Awakening).

As the “10 or more cards” end game condition remains the same, the gaming time can be shortened by approximate 2 rounds.

OVERVIEW

In Deja Vu, players take their turns in clockwise order. Each turn consists of 4 phases:

Phase 1 : Planting Flower

You move the Nameless Girl Meeple around the Cosmic Map. If you have a Flower Token, you may also place it on the last tile she stands, in exchange for a Memory Fragment on it. **This phase is optional, and it can take place before phase 2 or after phase 3.**

Phase 2 : Recollection

You collect the wooden “Impression Bits” on the Cosmic Map by a “sowing” method. The collected bits are usable in phase 3.

Phase 3 : Deja Vu

This phase offers 3 available actions:

A. Construct Impression Cards

Match the shape of your Impression Bits with the “slots” printed on the Impression Cards (from your hand or on the table), and place the cards in your tableau, which grant you powers and victory points.

Construction Type 1 : Instant Construction

Fill up the cards’ slots all at once.

Construction Type 2 : Progressive Construction

Fill up the cards’ slots over several turns.

B. Grow Cosmic Flower

Spend any 3 Impression Bits to gain a Flower Token (for use in Phase 1).

C. Save up Impression Bits

Save unused Impression Bits over Treasure Chest icons in your Tableau, or they will be discarded at the end of the turn.

Phase 4 Meditation

This is the upkeep phase, you discard spent or unsaved Impression Bits and refill them back to the Cosmic Map if necessary. Finally you draw new Impression cards.

Then players take their turns in succession until...

Awakening

End Game Trigger

When any player has 10 or more cards in his Long-term Memory, Every opponent takes one final turn, and then...

Totaling Victory Points

Players sum up and compare their VPs; the one(s) with the most VPs wins.

LAS ACCIONES DEL TURNO

Un turno se divide en 4 fases:

- 1 Plantación de Flores,
- 2 Recuerdos,
- 3 Deja Vu y
- 4 Meditación.

Fase 1 : Plantación de Flores

Esta fase es **OPCIONAL**, y puede realizarse **antes de la fase de Recuerdos** o **después de la fase de Deja Vu**.

Mueva a la Chica por las losetas conectadas (sin volver atrás) **hasta un** máximo de pasos igual al número de símbolos de Huellas que hay en su Losetas Chica sin nombre más la zona de Memoria a Largo Plazo (Al comienzo de la partida, hay 1 símbolo en la Losetas Chica sin nombre, así que la Chica solo se puede mover a 1 loseta conectada).

Después, el jugador PUEDE mover solo 1 Marcador de Flor de su área de juego (de la Losetas Chica sin nombre o de la zona de Memoria a Largo Plazo) a la loseta en la cual está la Chica, y gana el Fragmento de Memoria que se encuentra en esa loseta, quedándose hasta el final de la partida.

El jugador puede mover sin plantar flores o plantar una flor sin moverse. Pero una vez que ha puesto un Marcador de Flor, ya no puede mover más a la Chica.

Importante: No se puede plantar más de 1 Flor Cósmica por turno.

Ejemplo:

El jugador activo tiene 3 símbolos de huella en su área de juego, así que puede mover a la Chica hasta 3 pasos. Mueve 2 pasos y planta una flor, moviendo el Marcador de Flor de su reserva a la loseta, y gana el Fragmento de Memoria.

Aunque le queda 1 paso, ya no puede mover a la Chica. Tampoco puede plantar más flores aunque tenga más Marcadores de Flores.

Losetas Chica sin nombre

Memoria a Largo Plazo

Fase 2 : Recuerdos

(En esta fase la Chica no tiene ninguna importancia.)

En esta fase los jugadores recogen Fichas de Recuerdo del Mapa Cósmico.

El jugador elige una loseta (a la que llamamos **Loseta Inicial**), coge todas las Fichas de Recuerdo que hay en la loseta y deja 1 de ellas en cada loseta conectada por la que pasa hasta que se queda sin Fichas de Recuerdo. Se llama loseta conectada a cada loseta que toca físicamente con la loseta anterior donde el jugador dejó una Ficha de Recuerdo.

No se puede volver a pasar por la Loseta Inicial o por cualquier otra loseta por la que haya pasado en ese turno.

Después, coge la Ficha de Recuerdo que dejó en la última loseta (a la que llamamos **Loseta Final**) junto con TODAS las demás Fichas de Recuerdo del MISMO COLOR que hay en esa loseta (sin importar la forma). Se pasa a la fase de Deja Vu.

Importante: las Fichas de Recuerdo blancas son "comodines" y tienen algunas particularidades. Las fichas blancas se cogen de la Loseta Inicial junto con las demás y se dejan en otras losetas de la manera habitual, pero no se puede dejar nunca una Ficha de Recuerdo blanca en la Loseta Final.

1

El jugador activo elige una Loseta Inicial y recoge todas las Fichas de Recuerdo que hay en ella.

Loseta Inicial

2

Deja una ficha en cada loseta conectada por la que pasa.

3

Después de dejar la última ficha, en este caso la luna morada, coge inmediatamente todas las fichas moradas que hay en esa loseta.

Loseta Final

Fase ③ : Deja Vu

Con las Fichas de Recuerdo ganadas en la fase de Recuerdos, los jugadores pueden: **A.** recuperar la memoria, **B.** cultivar Flores Cósmicas, o **C.** guardarlas en Cofres del Tesoro.

Fase ③ A. Recuperar la memoria

Una de las acciones principales del juego es Recuperar la Memoria. Para esto, los jugadores ponen en su área de juego Cartas de Recuerdo que bajan de su mano o que cogen de la reserva general.

En cada Carta de Recuerdo hay unos símbolos dibujados en vertical en la esquina superior izquierda. Para recuperar la memoria hay que tapar estos símbolos con Fichas de Recuerdo, siguiendo las siguientes reglas:

- 1) Los símbolos de la misma carta tienen que ser tapados de arriba a abajo, uno después de otro.
- 2) La forma de la ficha tiene que ser igual a la forma del símbolo que tapa (**el color no importa**).



La forma de las fichas y los símbolos tiene que ser igual. El color no importa.

Hay que tapar los símbolos de arriba abajo sin poder saltar ninguno.

No se salta ningún símbolo y la forma es la misma, ¡correcto!

No se salta ningún símbolo y la forma es la misma, ¡correcto!

*** Los jugadores solo pueden tener una Carta de Recuerdo de cada tipo en su área de juego (zonas de Memoria a Corto o Largo Plazo)**

There are 2 types of construction:

- ① Recuperación Instantánea and
- ② Recuperación Progresiva.

Recuperación Tipo ① : Recuperación Instantánea

Importante: Válido para las Cartas de Recuerdo Vistas y Ocultas.

Ocurre cuando un jugador puede tapar todos los símbolos de una Carta de Recuerdo de una vez, completando la carta instantáneamente. El jugador pasa al proceso "Carta Completada" inmediatamente:

- 1) Se comprueba el color de cada Ficha de Recuerdo de la carta, puntuando 1 PV (se cogen marcadores de PV) por cada ficha del mismo color que la carta (las fichas blancas son "comodines" y siempre se cuentan).

***En el caso de las Cartas de Recuerdo blancas, solo puntúan las Fichas de Impresión blancas.**

- 2) Se pasa la Carta de Recuerdo a la zona de Memoria a Largo Plazo. Se puede usar el poder de esta carta inmediatamente.
- 3) Se ponen al lado las fichas que se acaban de contar, que se utilizarán al final del turno.

Se pueden completar todas las Cartas de Recuerdo posibles en el mismo turno siempre que se tengan las Fichas de Recuerdo adecuadas.

Se necesitan 3 fichas para completar esta carta.
El jugador gana un Marcador de 2 PV por la luna azul y la estrella blanca.
La carta pasa instantáneamente al área de juego del jugador, aumentando en 1 el número de cartas que puede tener en la mano.

Se necesitan 6 fichas para completar esta carta, y una de ellas puede ser de cualquier forma.
El jugador gana un Marcador de 2 PV por la gota de lluvia y el sol blancos.
La carta pasa instantáneamente al área de juego del jugador, quien pone un Marcador de Flor sobre la carta.

Losetas Chica sin nombre

Memoria a Corto Plazo

Memoria a Largo Plazo

Recuperacion Tipo ② : Recuperación Progresiva

Importante: Válido SOLO para las Cartas de Recuerdo Ocultas.

Ocurre cuando un jugador no puede tapar de una vez todos los símbolos de una carta. En este caso, puede poner las Cartas de Recuerdo en su zona de Memoria a Corto Plazo para completarlas en turnos posteriores.

Al principio de la partida, cada jugador solo puede tener 1 carta en su zona de Memoria a Corto Plazo (según se indica en la esquina superior izquierda de la Losetas Chica sin nombre). A lo largo de la partida, se puede aumentar este número.

Un jugador puede bajar cartas de su mano (NO de la reserva común) a la zona de Memoria a Corto Plazo si cumple las condiciones siguientes:

- 1) Como mínimo va a tapar el Símbolo superior, Y
- 2) Va a dejar **sin tapar** el Símbolo inferior.

Después de bajar la carta a la zona de Memoria Corto Plazo permanece allí hasta que se completa, es decir, todos los símbolos están tapados.

Cuando se pone una ficha para tapar un símbolo de la zona de Memoria a Corto Plazo, debe permanecer allí hasta que la carta se completa (no se puede quitar por ninguna razón).

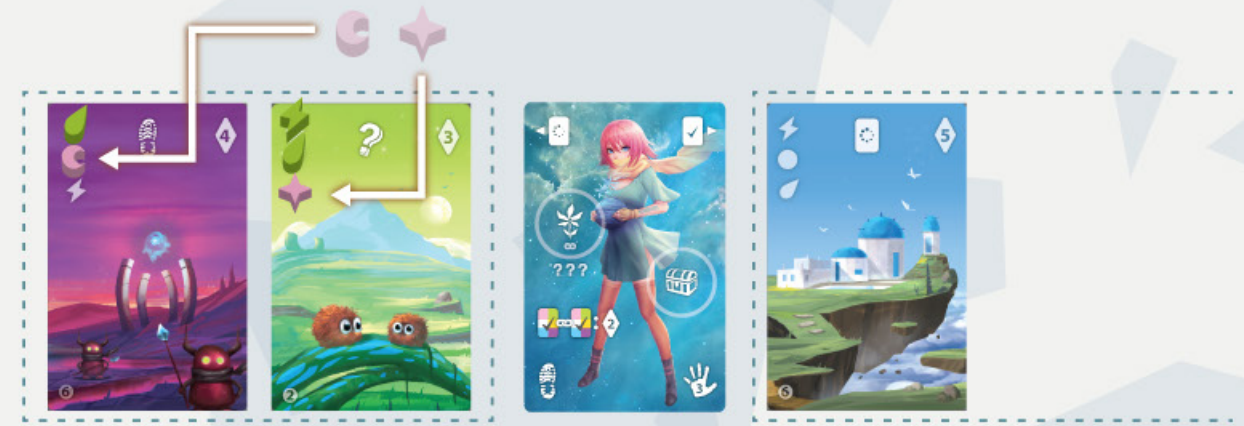
Importante: Las Cartas de Recuerdo NO dan poderes mientras están en la zona de Memoria a Corto Plazo.



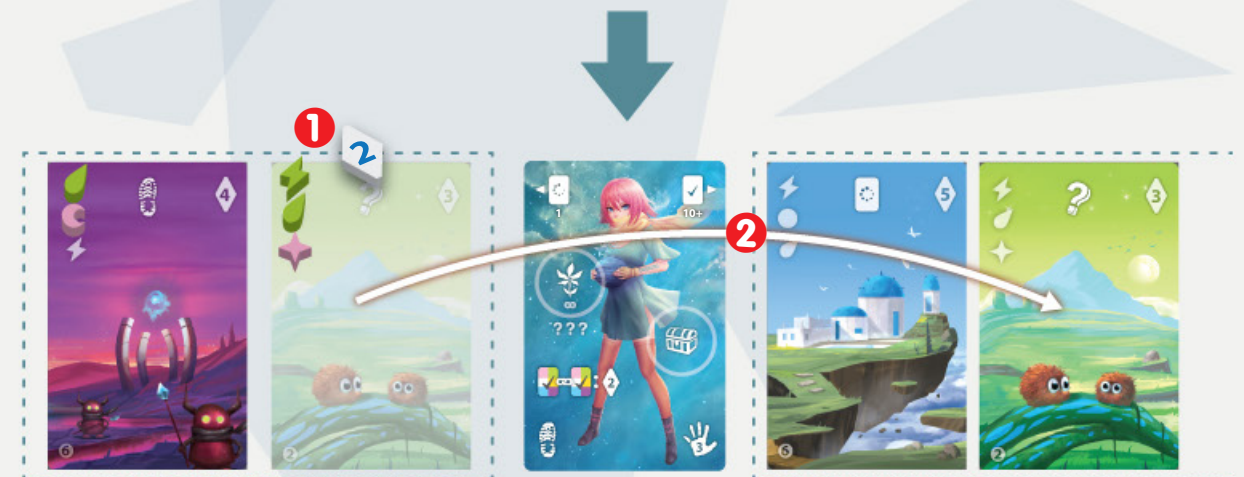
Un jugador puede seguir añadiendo las Fichas de Recuerdo que faltan en estas cartas, en los turnos siguientes (siguiendo las reglas de “tapar de arriba a abajo” e “igualar formas”).

En el momento que se tapan todos los símbolos, se pasa la carta de la zona de Memoria a Corto Plazo a la zona de Memoria a Largo Plazo, según el proceso “**Carta Completada**” (pasos 1 a 3) descritos en la sección **Recuperación Instantánea**.

La zona donde estaba previamente esta carta se vacía y está disponible de nuevo.



En este turno, el jugador gana 2 Fichas de Recuerdo que son iguales a los símbolos de las cartas verde y morada. Tapa el último símbolo de la carta verde que se completa de esta manera.



Tiene lugar el proceso “Al Finalizar”:

- 1 El jugador gana un Marcador de 2 PV por las 2 Fichas de Recuerdo verdes.
- 2 Se pasa la carta verde a la zona de Memoria a Largo Plazo. A partir de ahora, se puede usar su poder.
- 3 Se quitan las Fichas de Recuerdo de la carta verde que se utilizarán al final del turno.

Fase 3 B. Cultivar Flores Cósmicas

En la Losetas Chica sin nombre hay un círculo con un símbolo de una Flor, que es un espacio reutilizable para el cultivo de las flores Cósmicas.

Un jugador puede gastar 3 Fichas de Recuerdo (sin importar la forma ni el color), para coger un Marcador de Flor de la reserva y ponerlo en este círculo, donde permanecerá hasta que decida usarlo, que puede ser en este mismo momento.

Cuando se use este Marcador, el círculo estará otra vez disponible para cultivar una nueva flor.

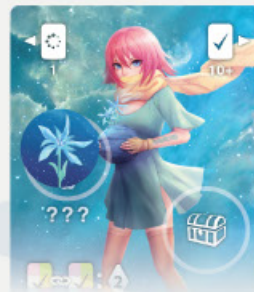
Deje a un lado las fichas gastadas que se utilizarán al final del turno.

Importante: Solo se pueden cultivar Flores Cósmicas en la Losetas Chica sin nombre.

Antes del Cultivo



Después del Cultivo

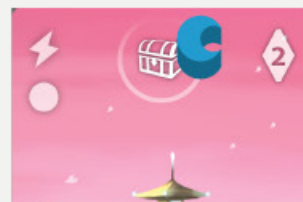


El Marcador de Flor no se puede mover a otra carta. Solo se puede quitar para colocarlo en una Loseta Cósmica.

Fase 3 C. Guardar Fichas de Recuerdo

En la Losetas Chica sin nombre y en algunas Cartas de Recuerdo hay un círculo con un símbolo de un Cofre del Tesoro. Los jugadores pueden poner las Fichas de Recuerdo en el círculo para guardarlas.

En cada símbolo de Cofre del Tesoro se puede poner 1 Ficha de Recuerdo sin usar (sin importar la forma ni el color), que permanecerá allí hasta el momento en que el jugador quiera usarla. Los jugadores también pueden durante su turno y en cualquier momento de la fase de Deja Vu, quitar o mover las fichas puestas en los Cofres del Tesoro y ponerlas en las cartas de recuerdo para completarlas.

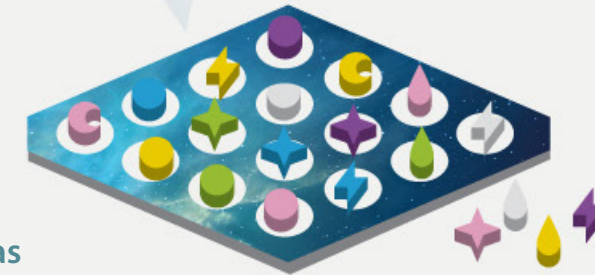


Fase 4 Meditación

Esta es la fase de mantenimiento.

Colmena de Memoria

El jugador recoge todas las Fichas de Recuerdo gastadas o no ahorradas en la mano, poniéndolas en la Colmena de Memoria una tras otra, ocupando un hueco cada una.



2 Reponer Fichas

Cuando se llena el último hueco de la Colmena de Memoria se reponen las fichas. El jugador activo coge todas las Fichas de Recuerdo descartadas (incluyendo las que están en la Colmena y las que quedaban por poner en la misma) en su mano y vuelve a ponerlas todas al azar en el Mapa Cósmico. Primero rellena cada loseta que no tenga fichas, después rellena cada loseta que tenga 1 ficha, después cada loseta que tenga 2 fichas, y así sucesivamente hasta que no le quedan más fichas en la mano.

*En el caso en que no hubiera suficientes fichas para rellenar todas las losetas que tengan el mismo número de fichas, el jugador activo decide que losetas va a rellenar primero.

3 Robar nuevas Cartas de Recuerdo

Ahora, el jugador activo puede descartar las Cartas de Recuerdo que quiera de su mano, y robar otras nuevas hasta alcanzar el número de cartas que pueda tener en su mano.

El número de cartas que puede tener un jugador en la mano es la suma de símbolos de Mano de su Carta Inicial y los de la zona de Memoria a Largo Plazo. Al principio de la partida, cada jugador puede tener en su mano 3 cartas.

Si la carta robada es la misma que otra de su zona (Memoria a Largo o Corto Plazo), la descarta y roba otra nueva.

Si un jugador tiene 2 cartas iguales en su mano, tiene que descartar una de ellas y robar otra.

Si el Mazo de Recuerdos se acaba, se baraja la pila de descartes para formar un Nuevo mazo.

Ahora empieza el turno del jugador siguiente.

END OF THE GAME



Despertar

With the help of cosmic spirits, the nameless girl finally recovered most of her memories, and found out her true identity to be the Star Princess, with a lifelong dedication in planting hope and faith across the universe.

In the process of lost and found, she realized that every memory is an invaluable gift in our life. Whether it's happiness or sadness, memories are the proof of our existence. As long as we remember what we love, they will live forever in an intangible yet indestructible form.

Final de la Partida

Cuando al final de su turno un jugador tiene **10 o más Cartas** de Recuerdo en su zona de **Memoria Largo Plazo**, cada **oponente tiene un turno más** (en el sentido de las agujas de reloj) y la partida termina. Se cuentan los PV totales de la siguiente manera:

PV Totales

A Marcadores de PV

Zona de Memoria a Largo Plazo:

B PV Fijos (indicados en la esquina superior derecha)

C PV Variables (dependen de las Cartas de Recuerdo Vistas de cada jugador)

D La Losetas Chica sin nombre (2PV por cada enlace de 2 Cartas de Recuerdo)

* Las Cartas y Fichas de la zona de Memoria a Corto Plazo **NO** puntúan.

El jugador con más PV gana. En caso de empate, se comparte la victoria.



Ejemplo de Puntuación:



A Marcadores de PV: $1+2+2+1+3+3 = 12$

Zona de Memoria a Largo Plazo:

B PV Fijos: $3+5+4+2+4+4 = 22$

C PV Variables: $\checkmark : \begin{matrix} 1 & 6 & 15 \\ 3 & 10 \end{matrix} = 6$ $\infty : 5 = 15$ $\nabla / \triangle / \square : 2 = 4$ $\begin{matrix} \triangle & \square \\ \square & \triangle \end{matrix} : 18 = 0$

D La Losetas Chica sin nombre: $\begin{matrix} \checkmark & \infty \\ \infty & \checkmark \end{matrix} : 2 = 8$

Puntuación Total: $12+22+4+15+6+8 = 67$

Poderes de las Cartas de Recuerdo

Cartas de Recuerdo Ocultas




En el momento que se pone esta carta en la zona de MLP de un jugador, se tapa este símbolo con un Marcador de Flor de la reserva. El jugador puede usar este Marcador de Flor en cualquier fase de Plantación de Flores (incluso en el mismo turno).




El jugador puede poner 1 Ficha de Recuerdo (sin importar la forma ni el color) sobre cada uno de estos símbolos de su área de juego.




Cada  en su área de juego aumenta el movimiento de la Chica en 1 loseta durante la fase de Plantación de Flores.




Cada  en su área de juego permite al jugador coger 1 Ficha de Recuerdo blanca de la Loseta Final, es decir, de aquella de donde coge las Fichas de Recuerdo en la fase de Recuerdos.



Cada  en su área de juego aumenta en 1 el número de cartas que puede poner en su zona de Memoria a Corto Plazo.



Cada  en su área de juego aumenta en 1 el número de cartas en la mano.

*** El "área de juego" mencionado arriba incluye la Losetas Chica sin nombre y las cartas puestas en la zona de Memoria a Largo plazo.**

Cartas Iniciales – PV al Final de la Partida



2 PV por cada enlace entre 2 Cartas de Recuerdo de la zona de Memoria a Largo Plazo. Dos cartas están "enlazadas" si son del mismo color y los números de su esquina inferior izquierda son consecutivos (o lo que es lo mismo, los dibujos de las dos cartas conectan sin problemas). Las Cartas nº 1 y nº 7 se consideran enlazadas.

Cartas de Recuerdo Vistas – PV al Final de la Partida



5 PV por cada Fragmento de Memoria del mismo color específico en orden, es decir, su número de círculos es consecutivo. Un único Fragmento también se considera una secuencia. Los fragmentos con 1 círculo y 5 círculos también se consideran como consecutivos.

***Un jugador solo puede puntuar 1 color con esta carta, así que debe elegir el que tiene más fragmentos.**



18 PV por cada grupo de 3 Fragmentos de Memoria con el mismo número de círculos y diferente color.



2 PV por cada Fragmento de Memoria (sin importar el color y el número de círculos).

*** Cada Fragmento de Memoria solo se puede usar para la puntuación de 1 Carta de Recuerdo Vista.**



3/6/10/15/21 PV por 1/2/3/4/5+ Cartas de Recuerdo Blancas (incluyendo esta) en su zona de Memoria a Largo Plazo.



1/3/6/10/15 PV por 1/2/3/4/5+ Cartas de Recuerdo del mismo color específico (incluyendo esta) en su zona de Memoria a Largo Plazo.

*** The color of the Nameless Girl Tile is NOT relevant in the scoring above.**

CREDITS AND THANKS



Deja Vu: Fragments of Memory

© 2018 Cheung Ngok Nin. All rights reserved.

Game Design, Creative & Art Direction

Terry Cheung

Rules Translation

Cathy Calcan (Japanese)

Emeline Balmer (French)

Francesco Barretta (Italian)

Juan Carlos Coca (Spanish)

Karsten Schulmann (German)

Illustration

The Nameless Girl - Miura Naoko

Card Landscapes - Dendy Dhamier

Cosmic Companions - Alisa Ryshchuk

Digitization

David Noall

*(Digital version of the game is available
on Tabletopia and Tabletop Simulator)*

Game Fiction

Original Chinese Version - Terry Cheung

English Literary & Creative Editor - Lane Watson

Chinese Version



English Version



Presented By

ASTERIA
BOARD GAME CREATION



Playtested By

The Fallen Angels Testing Group



asteriagameshk@gmail.com

