

PRÉSENTATION DES TUILES MENHIR

Vous ne trouverez des menhirs que dans les forêts. Vous ne pouvez appliquer leur effet (1x par tour) que lorsque vous complétez une forêt dans laquelle ils se trouvent. Après avoir pioché et placé la tuile Menhir, vous pouvez y poser un meeple ou une hutte selon les règles habituelles.

Tuiles Menhir plus rentables



2 lacs !

Ces tuiles possèdent plus d'animaux dans les prairies et plus de poissons dans les eaux. Elles fonctionnent comme les autres tuiles Terrain.

Tuiles Menhir à action immédiate

Après avoir placé la tuile, vous effectuez immédiatement l'action indiquée. Vous n'avez pas besoin de poser un meeple sur la tuile pour effectuer ces actions. (Après avoir résolu l'action vous pouvez, comme d'habitude, poser un meeple sur une section de la tuile.)



Lorsque vous évaluez une forêt, chaque tuile avec des champignons vous rapporte 3 points supplémentaires.



Lorsque vous posez la **pirogue**, vous gagnez immédiatement 2 points par lac appartenant à la voie fluviale. N'oubliez pas de prendre en compte le lac de la tuile avec la pirogue ! Les huttes occupant la voie fluviale ne modifient pas les points gagnés grâce à la pirogue.

Vous placez la **pirogue** et gagnez immédiatement 8 points pour les 4 lacs de la voie fluviale.

Vous posez en outre un meeple sur la rivière de droite, ce qui vous rapporte immédiatement 5 points supplémentaires (3 tuiles + 2 poissons), puisque la rivière est maintenant complète.



Lorsque vous placez la **fosse à pieux**, vous réalisez immédiatement une « petite évaluation de prairie », en comptant tous les animaux occupant les tuiles adjacentes (ce sont les tuiles situées à gauche, à droite, en haut, en bas et en diagonal de votre fosse à pieux) et faisant partie de la même prairie que celle de votre fosse à pieux. Chaque smilodon présent sur ces tuiles mange un cerf (s'il y en a). Recouvrez chaque paire de smilodon-cerf. Vous gagnez les points habituels pour les mammoth, les aurochs et les cerfs restants. Enfin, recouvrez tous les animaux évalués avec les jetons Décompte. Ils ne seront pas pris en compte lors de l'évaluation finale des prairies.

Vous placez la fosse à pieux et l'évaluez. **1** Tout d'abord, **vous** recouvrez le smilodon et un cerf. Vous gagnez 4 points (1 pour le cerf restant et 3 pour le mammoth). Le mammoth situé en haut à droite ne compte pas puisqu'il n'occupe pas la même prairie que la fosse à pieux. **2** Ensuite, **vous** recouvrez tous les animaux évalués avec un jeton Décompte.



Lorsque vous placez le **chamane**, vous pouvez reprendre immédiatement un de vos meeples en jeu et le remettre dans votre réserve (ne faites pas d'évaluation). Peu importe la zone dans laquelle se trouvait votre meeple.

Tuiles Menhir pour évaluation finale

Ces tuiles modifient la valeur de la voie fluviale ou de la prairie lors de l'évaluation finale.



La **grande fosse à pieux** donne plus de valeur à la prairie à laquelle elle est reliée. Chaque gibier (mammoth, aurochs, cerf) occupant les tuiles adjacentes (à gauche, à droite, en haut, en bas et en diagonal de votre grande fosse) et dans la même prairie, rapporte le double de points au joueur qui contrôle la prairie. Recouvrez chaque paire de smilodon-cerf avant l'évaluation.

Vous évaluez votre prairie dans laquelle se trouve la grande fosse à pieux. Tout d'abord, le smilodon mange un cerf, ensuite vous gagnez 20 points (12 points pour les 2 mammoths, et 8 points pour les 2 aurochs). Le cerf situé en bas à droite ne compte pas. Il est certes adjacent à la fosse mais n'est pas dans la même prairie.



Le **feu fait fuir tous les smilodons** de la prairie à laquelle il est relié. Lors de l'évaluation finale, vous recouvrez seulement les smilodons de cette prairie. Vous évaluez donc tous les cerfs gambadant dans cette prairie, en ignorant les smilodons.



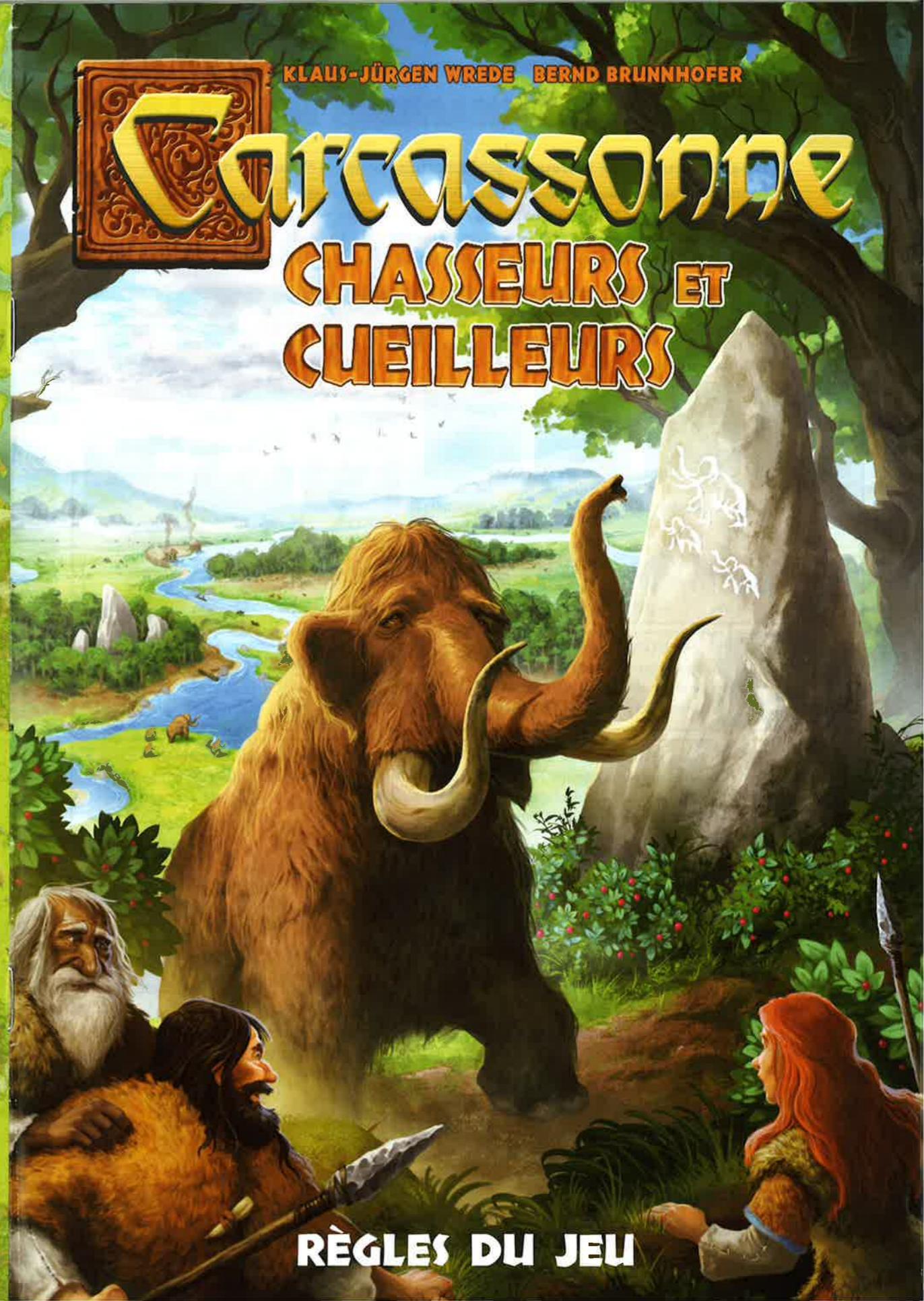
Le **radeau** donne plus de valeur à la voie fluviale à laquelle il est relié. Lors de l'évaluation finale, chaque poisson rapporte 1 point comme d'habitude mais chaque lac rapporte également 1 point.



KLAUS-JÜRGEN WREDE BERND BRUNNHOFER

CARCASSONNE

CHASSEURS ET CUEILLEURS



RÈGLES DU JEU

Carcassonne CHASSEURS ET CUEILLEURS

KLAUS-JÜRGEN WREDE BERND BRUNNHOFER

Un passionnant jeu de placement préhistorique pour 2 à 5 joueurs dès 8 ans

Des milliers d'années avant la construction de la cité de Carcassonne et de son imposant château, la région était déjà fortement peuplée. On y chassait des animaux sauvages, cueillait des baies et pêchait des poissons afin de survivre. Aujourd'hui encore, des peintures rupestres et des découvertes préhistoriques témoignent de la vie de cette époque.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Tout d'abord, observons les **95 TUILES TERRAIN**. Vous pouvez y voir des forêts (certaines avec un menhir), des rivières et des lacs (avec des poissons) entourés de prairies où de nombreux animaux gambadent.



Tuile Forêt
Tuile Forêt avec un menhir
Tuile Rivière
Un Lac (poissonneux) et 3 rivières



Animaux dans les prairies

Les tuiles Terrain présentent trois dos différents.



1 tuile de départ
78 tuiles Terrain ordinaires
16 tuiles Menhir*

* Un **menhir** est un gros bloc de pierre planté verticalement dans le sol par les hommes préhistoriques. Il est parfois appelé « monolithe ».



24 JETONS DÉCOMPTE

(pour recouvrir les animaux évalués). Vous en aurez besoin à la fin de la partie. Mettez-les de côté pour le moment.



5 TUILES SCORE

(recto 50, verso 100). Elles vous seront utiles lors du calcul des points.

Placez la **tuile de départ** (celle avec le **C foncé** au dos) au centre de la table. Séparez les tuiles ordinaires des tuiles Menhir. Mélangez les tuiles Menhir face cachée, puis empilez-les et mettez-les de côté. Mélangez les tuiles ordinaires et constituez plusieurs piles, face cachée, que vous placez à portée de main de tous les joueurs.



Tuile de départ



Plusieurs piles de tuiles Terrain ordinaires face cachée



Une pile de tuiles Menhir face cachée

Ensuite, placez la **PISTE DE SCORE** un peu en retrait de la surface de jeu.

Enfin, regardons de plus près les **MEMBRES DE LA TRIBU** (les meeples, se prononce : « mipeul ») afin de terminer cette mise en place. Le jeu comporte **30 meeples**, 6 de chaque couleur – **Jaune, Rouge, Vert, Bleu** et **Violet**. Il y a également **15 huttes**, 3 de chaque couleur.

Distribuez à chaque joueur **5 meeples** et **3 huttes** de la couleur de son choix (sans vous oublier). Ces pièces de jeu constituent la réserve personnelle de chaque joueur.

Placez ensuite le sixième meeples de chaque joueur sur la case 0 de la piste de score. Il s'agit de son pion Score.

Si vous jouez une partie à moins de 5 joueurs, remettez dans la boîte tous les meeples et huttes des couleurs inutilisées.



Membres de la tribu



Huttes

BUT DU JEU

Quel est le but du jeu **Carcassonne – Chasseurs et Cueilleurs** ? Tour après tour, les joueurs placent des tuiles Terrain sur la surface de jeu. C'est ainsi que vous constituez petit à petit un paysage de forêts, de longues rivières reliées entre elles par des lacs et d'immenses prairies sur lesquelles gambadent des animaux. Vous posez les membres de votre tribu dans ces différentes zones, de telle sorte que votre tribu puisse se nourrir des ressources produites par la forêt, l'eau et les prairies. Tout cela vous rapporte des points pendant et à la fin de la partie. Seule l'évaluation finale permettra d'établir celui ou celle qui, ayant obtenu le plus de points, sera déclaré vainqueur !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. Une partie de **Carcassonne – Chasseurs et Cueilleurs** se déroule en sens horaire. Le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) réalise toujours les actions suivantes, dans l'ordre indiqué. Après vient le tour du joueur à sa gauche et on continue ainsi jusqu'à la fin de la partie. Voyons tout d'abord les actions, puis les différentes zones (rivière et lac, forêt et prairie). Les actions sont :

1 Placement d'une tuile : Vous devez toujours piocher 1 nouvelle tuile et la placer, face visible, de façon à prolonger des zones existantes d'une autre tuile déjà placée.



2 Pose d'un meeples ou d'une hutte : Vous pouvez ensuite poser un meeples ou une hutte de votre réserve sur la tuile que vous venez de placer.



3 Évaluation des zones : Vous devez évaluer toutes les zones qui ont été complétées par la tuile que vous venez de placer.



Les rivières et les lacs

1. Placement d'une tuile

Vous piochez une tuile avec une rivière. Placez-la de façon à prolonger des zones existantes.



Vous placez la tuile entourée en rouge. La rivière prolonge la rivière existante et les sections de prairie s'accroissent entre elles.

2a. Pose d'un meeples-pêcheur sur une rivière

Après avoir placé la tuile, vous pouvez poser un meeples sur la section de rivière de cette tuile, celui-ci devient alors un **pêcheur**. Mais cela n'est possible que si aucun autre pêcheur (quelle que soit sa couleur) n'occupe cette rivière.

Important : vous pouvez tout de même poser un meeples sur une rivière occupée par une **hutte** (quelle que soit la couleur de cette hutte).

Comme cette rivière n'est pas complète, on ne procède à aucune évaluation (action 3) et c'est au tour du joueur suivant. Celui-ci pioche une tuile et la place. Il y a déjà un pêcheur sur la rivière de gauche, il ne peut donc y poser aucun meeples. En revanche, sur la tuile qu'il vient de placer, le lac permet de compléter cette rivière de gauche, il peut donc poser un meeples sur la section de rivière qui part vers la droite.



Vous posez un meeples-pêcheur sur la tuile que vous venez de placer. Cela est possible puisqu'aucun autre meeples n'occupe cette rivière.



Comme la rivière s'étirant à gauche est déjà occupée, **Bleu** pose son meeples sur la rivière qui part vers la droite.

2b. Pose d'une hutte sur une rivière ou un lac

Au lieu de poser un meeples, vous pouvez poser une hutte sur la **rivière** ou sur le **lac** de la tuile que vous venez de placer. Cela n'est possible que si aucune autre hutte n'occupe la voie fluviale.

Une **voie fluviale** englobe la totalité du réseau de rivières et n'est pas interrompue par un lac (contrairement aux rivières). Une voie fluviale est considérée complète, lorsque ses extrémités atteignent une source ou un bord de la surface de jeu, ou lorsqu'elle forme une boucle fermée.

Important : vous pouvez poser une hutte sur une rivière occupée par un meeples (quelle que soit la couleur de ce meeples). Vous ne pouvez poser les huttes que sur des rivières ou des lacs. Elles restent ensuite à leur place jusqu'à la fin de la partie où elles seront alors évaluées.



Vous placez une tuile qui prolonge deux voies fluviales. La voie fluviale de gauche est occupée par une hutte de **Bleu**, c'est pourquoi vous posez votre hutte sur la voie fluviale de droite. Le pêcheur de **Bleu** ne vous bloque pas.

3. Évaluation d'une rivière

Une rivière est évaluée lorsqu'elle est complète, c'est-à-dire lorsque ses deux extrémités sont reliées à une forêt ou à un lac, ou encore lorsqu'elle forme une boucle fermée.

Peu importe que la tuile qui permet de compléter la rivière soit placée par vous-même ou par un autre joueur. Vous gagnez des points du moment que votre meeples occupe cette zone.

Chaque tuile qui compose votre rivière vous rapporte **1 point**. De plus, vous gagnez **1 point** pour **chaque poisson** qui nage dans la rivière ou dans des lacs situés aux extrémités de votre rivière.



Bleu a complété la rivière occupée par votre meeples, **vous** devez donc l'évaluer. **Vous** gagnez **5 points** : **3 points** pour les 3 tuiles qui composent la rivière et **2 points** pour les 2 poissons nageant dans les lacs aux extrémités.



Vous avez gagné 5 points, vous avancez votre pion Score de 5 cases.

Lorsque votre pion Score a fait une fois le tour complet de la piste de score et revient sur la case 0, prenez une **tuile Score** et posez-la devant vous **face 50** visible. Après un deuxième tour complet retournez-la sur la **face 100**.



Et maintenant, regardons la piste de score. Vous y reportez vos points en faisant avancer votre pion Score.

Après une évaluation, chaque joueur ayant un meeples dans la zone évaluée, le récupère et le **remet dans sa réserve personnelle**.

Vous remettez votre pêcheur dans votre réserve. Le meeples **bleu** reste en jeu puisqu'il ne fait pas partie de la zone évaluée.



Nous venons de découvrir les principes de base du jeu. Voyons comment ils s'appliquent aux autres zones.

■ Les Forêts

1. Placement d'une tuile

Comme d'habitude, piochez d'abord une tuile et placez-la de façon à prolonger des zones existantes.

Seule une section de forêt peut être placée à côté d'une section de forêt.



2. Pose d'un meeples-cueilleur dans une forêt

Vérifiez ensuite qu'aucun autre meeples n'occupe la forêt. S'il n'y en a pas, vous pouvez y poser un de vos meeples qui devient alors un **cueilleur**.



Vous placez cette tuile pour prolonger la forêt existante. Celle-ci étant inoccupée, **vous** pouvez y poser votre meeples.



3. Évaluation d'une forêt

Évaluation ordinaire

Une forêt est considérée complète lorsqu'elle est totalement entourée de prairies (c'est-à-dire qu'elle n'a plus de côté ouvert par lequel on pourrait la prolonger) et qu'il n'y a pas d'espace vide à l'intérieur. Puisque vous seul possédez un cueilleur dans la forêt complète ci-contre, vous seul marquez des points.

Chaque tuile d'une forêt complète vous rapporte **2 points**. Comme lors de l'évaluation d'une rivière, vous remettez ensuite votre meeples dans votre réserve personnelle.



Après quelques tours, **vous** arrivez à compléter la forêt. **Vous** gagnez **8 points** pour les 4 tuiles Forêt. Et puisque vous avez complété une forêt contenant des menhirs, vous pouvez continuer de jouer.



Tour bonus grâce aux menhirs

Après avoir évalué une forêt, vérifiez si celle-ci contient un ou plusieurs menhirs. Si tel est le cas, le **joueur qui a complété la forêt** pioche **1 tuile** de la pile de **tuiles Menhir**. Il la place ensuite en respectant les règles habituelles de placement et peut y poser 1 meeples ou 1 hutte. S'il complète une zone, il l'évalue immédiatement. Cependant il ne peut piocher aucune autre tuile Menhir, même s'il a de nouveau complété une forêt dans laquelle se dressent un ou plusieurs menhirs (autrement dit, **une seule tuile Menhir peut être jouée à chaque tour**). Lorsque la pile de tuiles Menhir est vide, vous ne pouvez plus ni piocher, ni poser de tuile Menhir !



Comme **vous** avez complété la forêt dans laquelle se dressent des menhirs, vous piochez une tuile Menhir. Vous la placez et posez un meeples dans la section de forêt.

La forêt en haut à droite est maintenant complète et **vous** gagnez 6 points pour les 3 tuiles. Certes d'autres menhirs se dressent dans cette forêt, mais vous n'obtenez **aucune autre tuile Menhir** puisque vous en avez déjà bénéficié pendant votre tour.

Les tuiles Menhir rapportent plus de points que les tuiles Terrain ordinaires et certaines d'entre elles permettent de mener des actions particulières. Vous trouverez à la page 8 une présentation détaillée des tuiles Menhir.

■ Les prairies

1. Placement d'une tuile

Piochez une tuile puis placez-la de façon à prolonger des zones existantes.

Les prairies sont séparées par les forêts, les rivières et les lacs.



Cette tuile possède 3 sections de prairie distinctes.

2. Pose d'un meeples-chasseur dans une prairie

Un meeples posé dans une prairie devient un **chasseur**. Contrairement au pêcheur ou au cueilleur, que vous posez debout, le meeples-chasseur est posé « couché » sur la tuile. Ceci pour indiquer que ce meeples est bloqué dans sa zone pendant toute la partie et qu'il ne retournera pas dans votre réserve. Essayez de poser votre chasseur dans une prairie où gambadent de nombreux animaux. Bien entendu, vous devez vous assurer qu'aucun autre chasseur n'occupe déjà la prairie dans laquelle vous voulez poser le vôtre. Vous n'évaluez les prairies qu'en fin de partie (voir « Évaluation finale et Vainqueur »).



Vous placez une tuile et pouvez poser votre meeples dans la prairie du haut, puisque celle-ci est séparée de la prairie occupée par le chasseur **bleu** par la rivière et la forêt.

Vous connaissez désormais l'essentiel des règles pour commencer une partie. Vous trouverez ci-après un résumé de ces règles ainsi que quelques précisions supplémentaires.

■ Résumé

1. Placement d'une tuile

- La tuile que vous venez de piocher doit toujours être placée de façon à prolonger des zones existantes.
- Dans le cas exceptionnel où vous ne pourriez pas placer la tuile, remettez-la dans la boîte et piochez-en une nouvelle.

2. Pose d'un meeples

- Vous ne pouvez poser un meeples que sur la tuile que vous venez de placer.
- Faites attention à ce que la zone ne soit pas déjà occupée par un autre meeples.

3. Évaluation des zones

- Une **rivière** est considérée complète, lorsque chacune de ses extrémités mène à une forêt ou à un lac, ou bien lorsqu'elle forme une boucle fermée. Chaque tuile Rivière vous rapporte 1 point et chaque poisson dans la rivière ou dans des lacs situés aux extrémités de la rivière vous rapporte 1 point.
- Une **forêt** est considérée complète lorsqu'elle est entourée de prairies et qu'il n'y a pas d'espace vide à l'intérieur. Chaque tuile Forêt vous rapporte 2 points.
- L'évaluation des zones a toujours lieu **à la fin du tour**. À ce moment-là, **tous les joueurs** disposant de meeples dans des zones complètes peuvent marquer des points.
- Après une évaluation, chaque joueur récupère dans sa réserve **ses meeples** impliqués dans la zone évaluée.
- Si vous avez complété une **forêt à menhirs**, piochez une tuile Menhir et effectuez immédiatement toutes les actions d'un tour. Vous ne pouvez obtenir qu'une seule tuile Menhir par tour.
- Si **plusieurs joueurs** occupent une même zone, c'est celui qui contrôle la zone (celui qui a le plus de meeples) qui remporte les points. Si les joueurs possèdent le même nombre de meeples dans cette zone, chacun d'eux marque la totalité des points.
(Important : Comment cela est-il possible ? Allez voir les deux exemples de la page suivante...)

Plusieurs meeples dans une même zone

La tuile que **vous** placez pourrait prolonger la rivière existante. Mais comme le pêcheur **bleu** occupe déjà cette zone, vous ne pourriez pas y poser le vôtre. C'est pourquoi **vous**



Lors d'un tour suivant, **vous** piochez cette tuile et la placez de telle façon que les deux rivières se retrouvent maintenant reliées. Désormais 2 pêcheurs occupent une seule et même rivière. La rivière étant complète, vous l'évaluez. **Vous** et **Bleu** gagnez chacun 9 points (4 tuiles et 5 poissons).



Dans l'espoir de ravir la forêt à **Bleu**, **vous** placez la tuile Forêt et y posez un meeples-cueilleur. Ceci est tout à fait possible puisque cette section de forêt est inoccupée et n'est pas reliée aux autres sections de forêt.



Vous piochez la tuile qui permet de compléter cette forêt en reliant toutes les sections de forêt entre elles. Et puisque **vous** contrôlez cette forêt (vous y avez plus de meeples que **Bleu**), vous seul gagnez 10 points. **Vous** reprenez vos deux meeples et **Bleu** reprend le sien. Ensuite vous piochez une tuile Menhir, puisque vous avez complété une forêt à menhirs.



FIN DE PARTIE, ÉVALUATION FINALE ET VAINQUEUR

À la fin du tour, au cours duquel un joueur place la dernière tuile Terrain (il est possible qu'il reste encore des tuiles Menhir), effectuez les deux points suivants :

- Les huttes sur les rivières et les chasseurs dans les prairies restent à leur place sur la surface de jeu !
- Tous les autres meeples occupant des forêts ou des rivières incomplètes sont retirés du jeu. Forêts et rivières incomplètes ne rapportent aucun point !

ÉVALUATIONS FINALES

Évaluation des huttes sur les voies fluviales

Si vous possédez une hutte sur une voie fluviale, vous gagnez 1 point par poisson nageant dans cette voie fluviale (rivières et lacs inclus).

Si les huttes de plusieurs joueurs occupent la même voie fluviale, c'est le joueur qui contrôle la voie fluviale (celui qui possède le plus de huttes) qui gagne la totalité des points. Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de huttes sur cette voie fluviale, chacun d'eux marque la totalité des points.

Le statut complet/incomplet d'une voie fluviale n'a aucune importance pour l'évaluation des huttes. Ainsi on peut évaluer toutes les huttes.



Vous avez deux huttes sur la voie fluviale de gauche, **Bleu** une seule, vous contrôlez donc cette voie fluviale. Vous gagnez 8 points pour les 8 poissons nageant dans les lacs et rivières.

Jaune et **Bleu** contrôlent tous les deux la voie fluviale de droite. Ils gagnent chacun 10 points pour les 10 poissons.

Évaluation des chasseurs dans les prairies

Vos chasseurs vous rapportent des points en fonction du gibier qui occupe les prairies avec eux.

Un mammoth rapporte 3 points, un aurochs 2 points, un cerf 1 point.

Les terribles smilodons sont vos concurrents directs. Ils ne chassent que les cerfs, ils ne s'aventurent pas auprès des mammoths et des aurochs. Pour chaque smilodon dans la prairie, éliminez un cerf.



Vous trouverez un récapitulatif des points sur la piste de score.

Pour rendre l'évaluation plus lisible, prenez les jetons Décompte et recouvrez 1 smilodon et 1 cerf pour chaque paire présente dans la prairie. Comptez ensuite les mammoths, aurochs et cerfs restants. S'il y a plus de smilodons que de cerfs dans une prairie, vous ne gagnez aucun point des cerfs mais les smilodons surnuméraires ne vous en font pas perdre.

Si les chasseurs de plusieurs joueurs occupent la même prairie, c'est le joueur qui contrôle la prairie (celui qui possède le plus de chasseurs) qui gagne la totalité des points. Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de chasseurs dans une prairie, chacun d'eux marque la totalité des points.

Le statut complet/incomplet d'une prairie n'a aucune importance pour l'évaluation des chasseurs. Ainsi on peut évaluer tous les chasseurs.

Prairie 1 : 1 Aurochs.

Vert gagne 2 points

Prairie 2 :

1 cerf, 1 mammoth, 1 smilodon.

Rouge et Violet gagnent chacun 3 points ; le cerf est mangé par le smilodon.

Prairie 3 :

1 cerf, 2 smilodons.

Bleu ne gagne aucun point, mais n'en perd pas non plus.



Prairie 4 :

2 mammoths, 2 aurochs, 2 cerfs, 1 smilodon.

Rouge contrôle la prairie, lui seul gagne 11 points

(2 mammoths = 6 points, 2 aurochs = 4 points, 1 cerf = 1 point)

Le vainqueur de la partie est celui ou celle qui à l'issue de cette évaluation finale possède le plus de points ! Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils se partagent la victoire.

La version allemande de Carcassonne – Chasseurs et Cueilleurs (Jäger und Sammler) a été publiée pour la première fois en 2002 par Hans im Glück. Vous avez entre les mains la version révisée de 2020 avec de nouvelles illustrations et des règles actualisées. Amusez-vous avec ce jeu du présent sur des temps révolus !



© 2002, 2020 Hans im Glück Verlags-GmbH.
© 2020 Z-Man Games. Z-Man Games et le logo Z-Man sont © de Z-Man Games. Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de trois ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Danger d'étouffement. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne.

Auteurs : Klaus-Jürgen Wrede, Bernd Brunnhofer

Illustration : Marcel Gröber

Conception graphique : Christof Tisch

Version Française Edge Entertainment

Traduction : Stéphanie-Patricia Torest

Responsable de gamme : Jean-François Jet

Responsable Éditorial : Stéphane Bogard

Plus d'informations sur

ASMODEE.FR

EDGE