

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LA COURSE A L'HERITAGE

AU 13, IMPASSE DU SANS-RETOUR



La vieille (très vieille) Tante Agatha

Ancienne reine de beauté devenue milliardaire, Tante Agatha vient tout juste de rendre l'âme. Méprisée pour ses modestes origines et sa fortune rapide et douteuse, elle n'en était pas moins "adorée" pour ses millions. A ses funérailles, ses plus proches et tendres amis (ainsi que ses meilleurs ennemis) se retrouvent en espérant obtenir une part de l'héritage.

Les dernières volontés de Tante Agatha

L'histoire

Le fait est que Tante Agatha n'avait plus ni famille ni descendant. Sa fortune attire donc toutes les convoitises. Ses 12 amis et employés attendent tous avec impatience la lecture de son testament. Mais il est écrit qu'une seule personne héritera de la fabuleuse fortune de Tante Agatha ! Elle a légué tous ses biens à la personne qu'elle aimait le plus (ou peut-être à son chat !) dont le portrait est accroché au mur. Serez-vous l'heureux élu ?

L'action

Il est difficile de rester vivant au 13, Impasse du Sans-Retour... Le manoir est truffé de pièges contre les imprudents qui oseraient s'y aventurer (une statue en déséquilibre, un lustre branlant et bien d'autres encore). Il vous faudra certainement déclencher quelques uns de ces pièges pour supprimer vos adversaires et gagner la partie.

Qui est qui ?

Pour mieux connaître les 12 favoris de Tante Agatha, lisez l'histoire de chaque personnage sur les quatre côtés de la boîte.

2 à 4 joueurs

Contenu

- Le manoir en 3 dimensions avec 5 piéges en plastique :
1 escalier, 1 cheminée, 1 lustre, 1 bibliothèque et 1 statue ;
1 cadre en plastique ;
13 pions en carton ;
13 supports en plastique ;
54 cartes ;
2 dés ;
13 clips en plastique : 7 blancs, 2 rouges, 2 noirs et 2 verts ;
1 élastique ;
3 feuilles cartonnées ;
1 feuille d'autocollants.

Assemblage

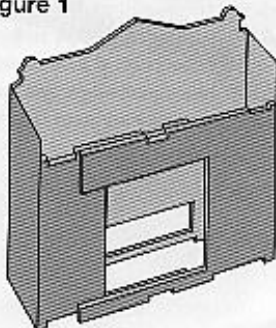
Tous les éléments en plastique sont marqués d'une lettre (de A à V) pour faciliter l'assemblage. Détachez-les de leurs supports en plastique et mettez-les de côté. (En cas de difficultés utilisez une paire de ciseaux.)

Pour vous aider à assembler le manoir, aidez-vous de la Figure 8, page 7 et de la photo en couleur au dos de la boîte.

Etape 1 : les murs

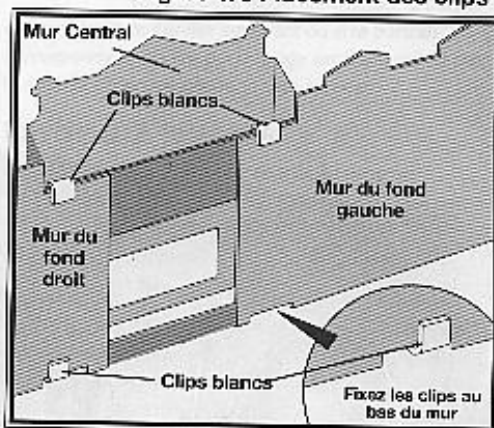
Détachez soigneusement le mur central de la feuille cartonnée et pliez-le selon les lignes pré-définies pour former une boîte comme indiqué Figure 1.

Figure 1



Fixez ensuite le mur du fond droit et le mur du fond gauche contre la boîte du mur central avec 4 clips blancs (voir Figure 1A).

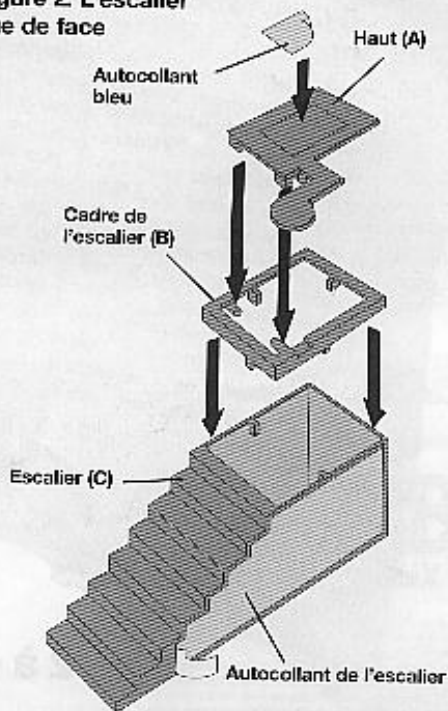
Figure 1A. Placement des clips



Etape 2 : l'escalier et les murs

Pour fixer l'escalier : Collez les autocollants de l'escalier. Placez le haut (A) de l'escalier dans son cadre (B) puis fixez-le à l'escalier (C). Collez l'autocollant carré bleu sur le haut de l'escalier (voir Figure 2).

Figure 2. L'escalier vue de face





Etape 3 : la cheminée

Pour fixer l'escalier au mur : Fixez d'abord les crochets de l'escalier sous la boîte du mur central (voir Figure 2A). Posez les murs à plat (sur la table). Ensuite, fixez 1 clip blanc au mur du fond gauche et à l'escalier (voir Figure 2B).

Figure 2A. Accrochez l'escalier au mur central

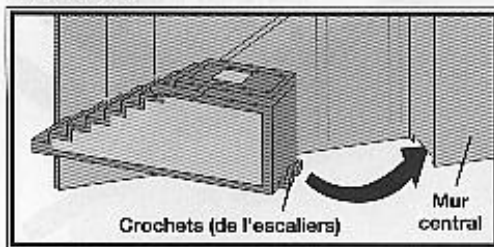
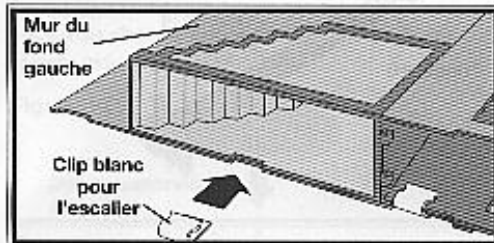
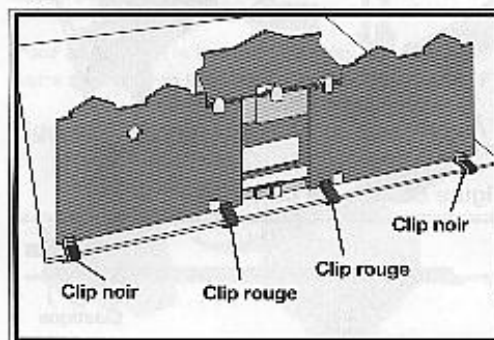


Figure 2B. Fixez l'escalier au mur du fond gauche



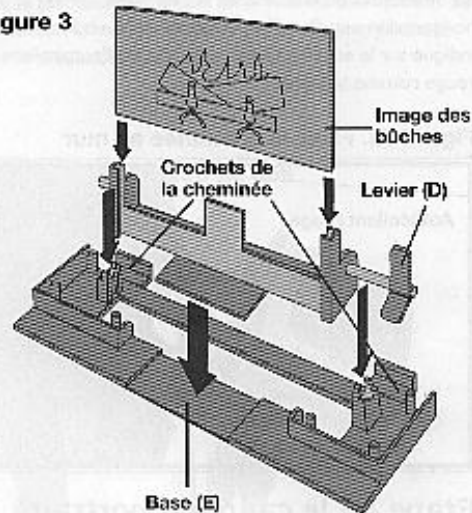
Pour fixer le mur au plateau de jeu : Glissez les 2 clips rouges sur les 2 triangles jaunes du milieu au bord du plateau de jeu, et les 2 clips noirs sur les 2 triangles extérieurs jaunes. Alignez le mur et insérez-le dans les clips rouges et noirs comme indiqué Figure 2C.

Figure 2C. Vue arrière ...



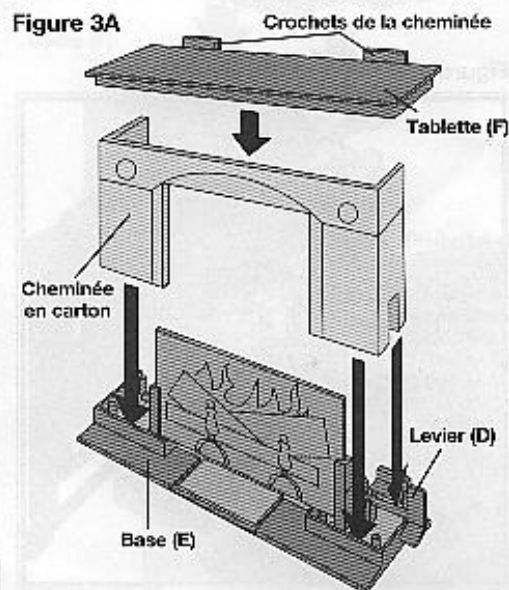
Pour fixer la cheminée : Glissez l'image des bûches dans les fentes du support en plastique du levier (D) et le tout dans la base (E) (voir Figure 3).

Figure 3



Pliez soigneusement la cheminée en carton le long des lignes pré-définies. Insérez-la dans la base, en la plaçant sur le levier. Puis placez la tablette en plastique (F) au-dessus de la cheminée en carton (voir Figure 3A).

Figure 3A

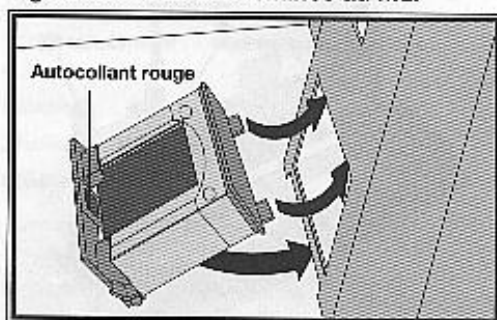




Pour fixer la cheminée au mur :

Inclinez légèrement le mur contral vers l'arrière et insérez les crochets du dessus de la cheminée dans les ouvertures du mur. Placez la cheminée horizontalement. Puis fixez les crochets du bas comme indiqué sur le schéma (Figure 3B). Collez l'autocollant rouge comme indiqué.

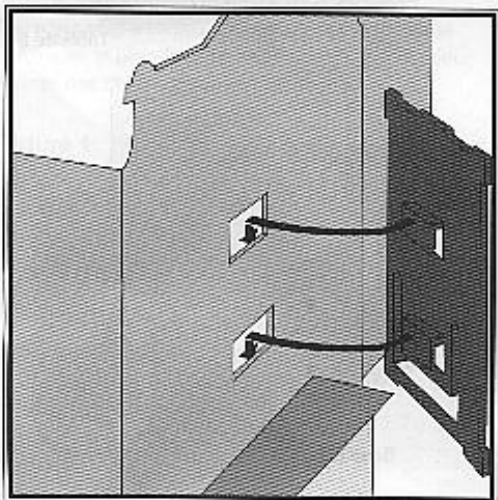
Figure 3B. Fixez la cheminée au mur



Etape 4 : le cadre du portrait

Pour fixer le cadre du portrait au mur : Insérez les 2 crochets du cadre au milieu du mur (voir Figure 4).

Figure 4. Fixez le cadre du portrait



Etape 5 : le lustre

Pour former la poutre : Glissez la tringle (H) (côté strié dessus) sur le rail de la poutre (I) (voir Figure 5). La Figure 5A montre la tringle correctement placée le long de la poutre.

Figure 5. Installez la poutre

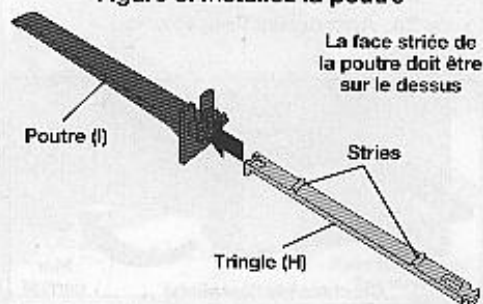
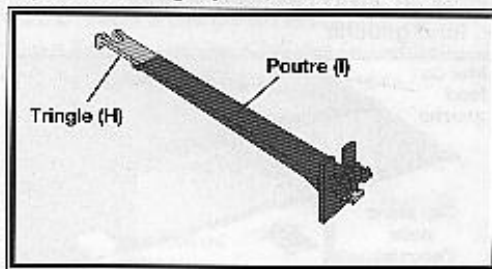


Figure 5A. Tringle placée correctement



Placez ensuite la gâchette (J) sur la poutre en insérant sa partie en forme de V dans la fente de la tringle (voir Figure 5B). Accrochez l'élastique à la fois sur la gâchette et la tringle dans les encoches prévues à cet effet (voir Figure 5C).

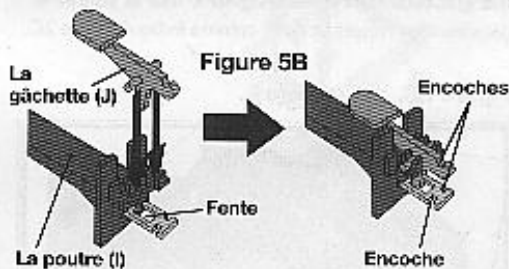


Figure 5C. Vue de côté

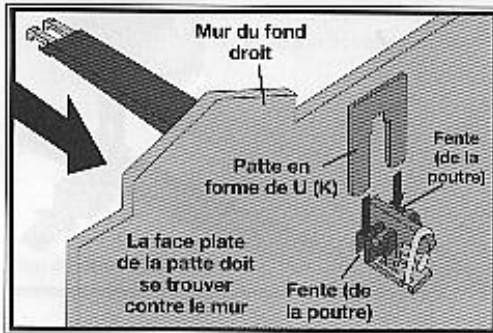




Etape 6 : la statue

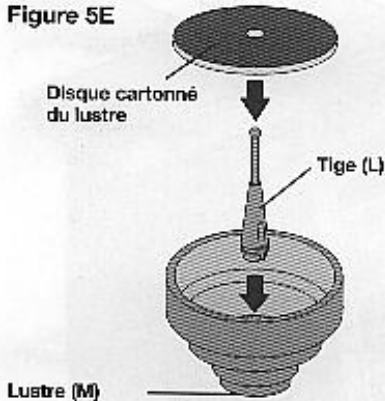
Pour fixer la poutre au mur : Face au décor, fixez la poutre ainsi assemblée dans l'ouverture du mur du fond droit. Ensuite, glissez la patte en forme de U le long du mur, derrière le décor, afin d'encadrer la poutre (voir Figure 5D).

Figure 5D. Vue arrière du mur du Fond Droit



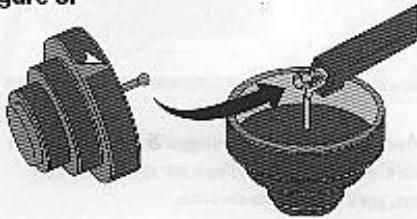
Pour fixer le lustre : Introduisez la tige (L) dans le lustre (M). Un clic vous assure que la tige est bien en place. Puis placez le disque cartonné dans le lustre comme indiqué Figure 5E.

Figure 5E



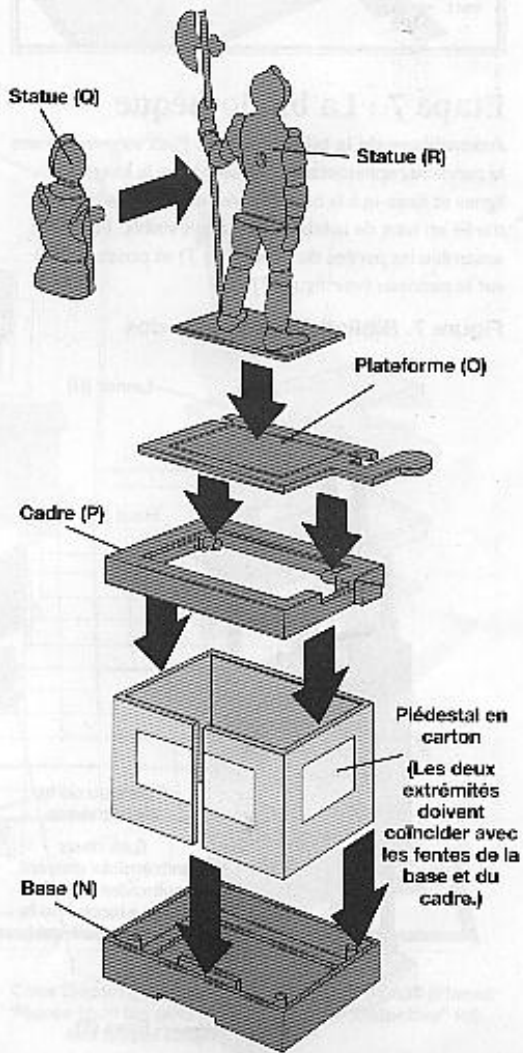
Pour suspendre le lustre : Collez les autocollants du lustre et accrochez le lustre à la poutre (voir Figure 5F).

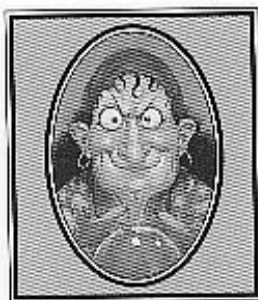
Figure 5F



Assemblage : Ploiez le piédestal de la statue le long des lignes et fixez-le sur la base (N). Puis posez la plateforme (O) sur le cadre (P) et posez le tout sur le piédestal de carton. Emboîtez les deux parties de la statue (Q et R) l'une dans l'autre et placez la statue sur le piédestal. Voir figure 6.

Figure 6. Statue vue de dos

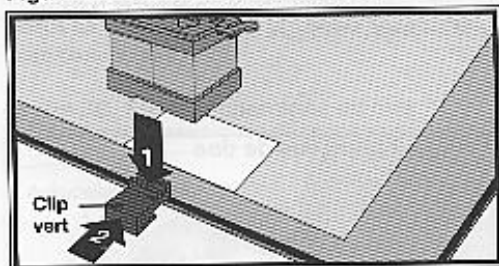




Fixez la statue au plateau de jeu :

Fixez d'abord la statue sur le clip vert et accrochez le clip au plateau de jeu (voir figure 6A).

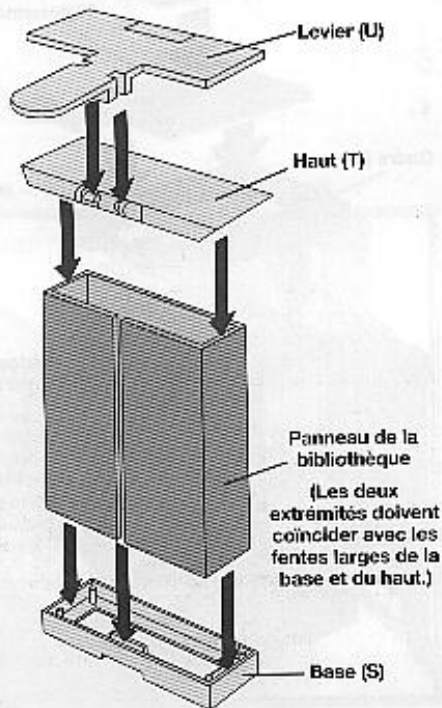
Figure 6A. Placement de la statue



Etape 7 : La bibliothèque

Assemblage de la bibliothèque : Pliez soigneusement le panneau représentant la bibliothèque le long des lignes et fixez-le à la base (S). Veillez à ce que la statue dorée en haut de la bibliothèque soit visible. Puis fixez ensemble les parties du haut (U et T) et posez le tout sur le panneau (voir figure 7).

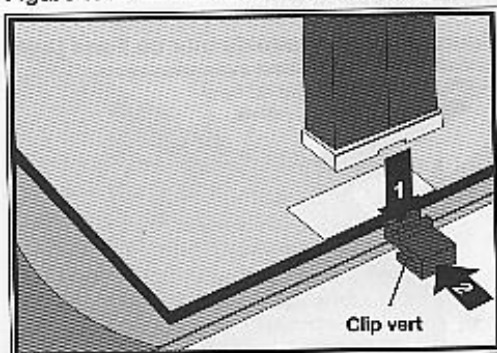
Figure 7. Bibliothèque vue de dos



Placement de la bibliothèque sur le

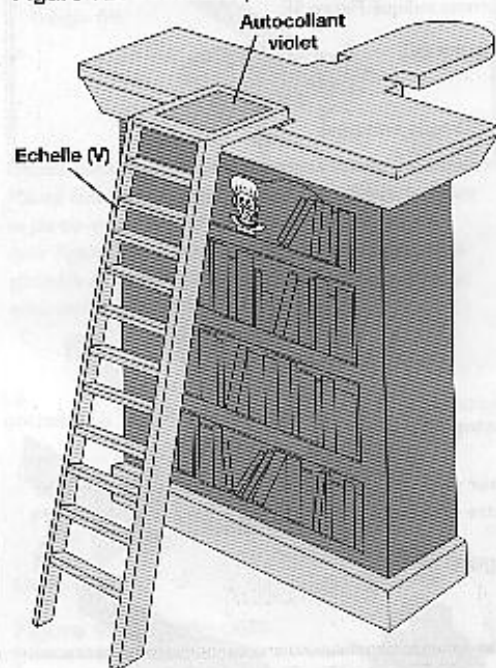
plateau : Fixez d'abord le clip vert à la bibliothèque et accrochez le tout au plateau de jeu (voir figure 7A).

Figure 7A. Placement de la bibliothèque



Appelez l'autocollant violet sur le haut de l'échelle (V) et posez-la contre la bibliothèque comme indiqué figure 7B.

Figure 7B. Bibliothèque vue de dos



Enfin, détachez les 12 personnages et le détective de leur cadre et fixez chacun d'eux sur un support en plastique, puis mettez-les de côté.

But du jeu



Préparation du jeu

Vous pouvez gagner le jeu de 3 façons :

1. Si votre personnage est sorti du manoir et que son portrait est accroché au mur. Ou...
2. Si votre personnage est le dernier survivant. Ou...
3. Si le portrait de votre personnage est accroché au mur quand le détective arrive à la porte d'entrée.

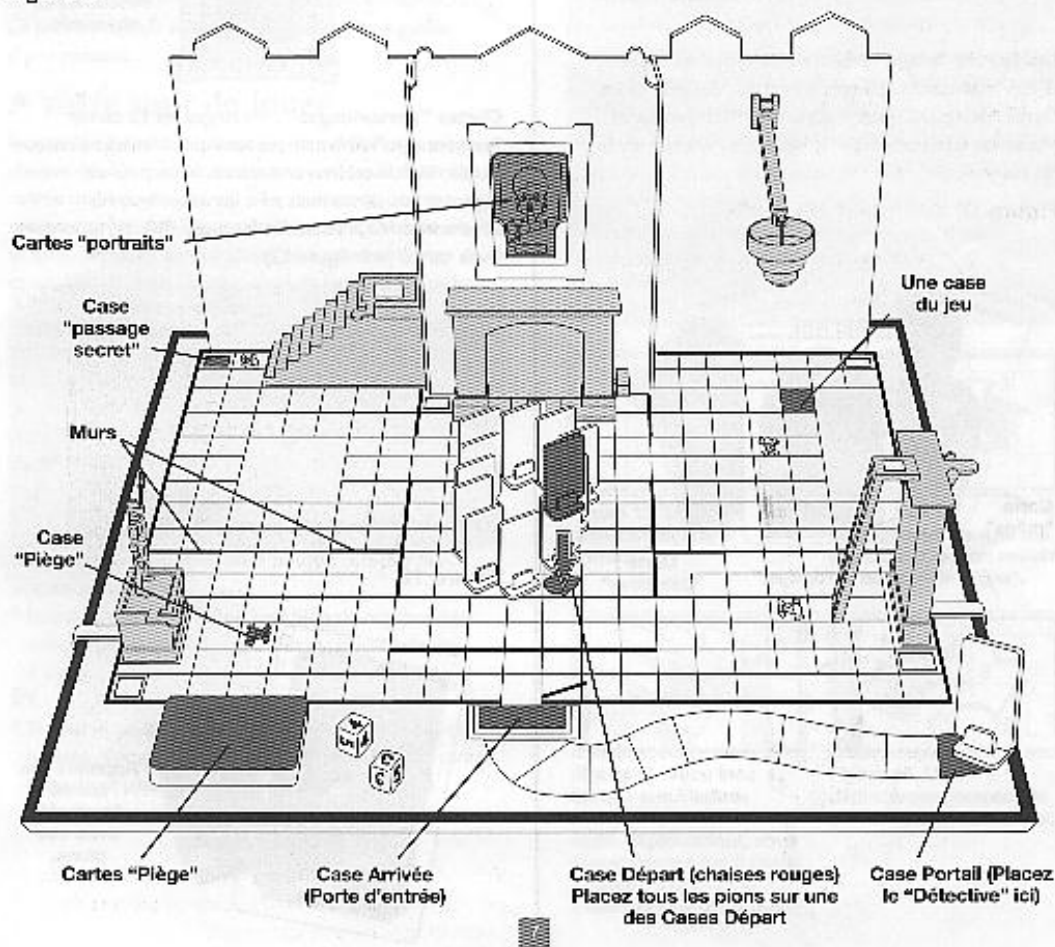
1. Le plateau de jeu

Regardez le plateau de jeu prêt pour une partie, Figure 8. Tous les joueurs doivent se placer en face du manoir.

2. Les pions

Placez le pion "Détective" sur la Case Portail du plateau de jeu (voir Figure 8). Posez chacun des autres pions sur une Case Départ (chaise rouge) au centre du plateau de jeu, dans n'importe quel ordre.

Figure 8





3. Les cartes

Séparez les cartes en 3 tas (29 cartes "pièges", 13 cartes "portraits" et 12 cartes "personnages") (voir Figure 9).

Figure 9



Carte "piège"

Carte "portrait"

Carte "personnage"

Les Cartes "piège" Il existe trois types de cartes "Piège": les cartes "piège", les cartes "danger" et les cartes "détective" (voir Figure 10). Mélangez-les et placez-les face cachée sur le plateau à l'endroit qui leur est réservé.

Figure 10



Carte "piège"

Carte "danger"

Carte "détective"

Cartes "portrait" : Enlevez le "portrait" de tante Agatha et mettez-le de côté. Mélangez les cartes et empilez-les face cachée. Glissez la carte "portrait" de Tante Agatha face cachée sous la pile et retournez le paquet : vous voyez maintenant le "portrait" de Tante Agatha. Vous ne devez pas regarder l'ordre des cartes ! Mettez les 13 cartes dans le cadre des portraits comme indiqué figure 11.

Figure 11



Carte "portrait" dans le cadre au dessus de la cheminée

Cartes "personnages" : Mélangez les 12 cartes "personnages" et distribuez-les équitablement à chaque joueur. Voir le tableau ci-dessous. Vous pouvez regarder vos cartes mais sans les montrer à vos adversaires. Vous possédez les pions qui correspondent à vos cartes (voir figure 12).

Nombre de joueurs	Nombre de cartes "personnages" par joueurs
4	3
3	4
2	4 (plus 2 cartes en réserve par joueur)*

* Voir paragraphe "Partie à deux joueurs"

Figure 12



Appariez vos cartes "portrait" avec vos pions.

Déroulement du jeu



Commencez par ôter le "portrait" de Tante Agatha du cadre et placez-le face cachée sur le canapé du plateau de jeu. Le portrait qui apparaît dans le cadre est celui du personnage qui héritera de l'immense fortune. Pour gagner, le joueur qui possède le pion correspondant doit tenter de sortir du manoir par la porte d'entrée sans se faire éliminer ! Un pion est éliminé s'il se retrouve pris dans un piège.

Remarque : Au cours du jeu plusieurs "portraits" de personnages apparaîtront successivement. Vous avez donc intérêt à planifier votre sortie du manoir pour qu'elle corresponde au moment où votre "portrait" sera accroché au mur.

Pour commencer le jeu, chaque joueur lance les 2 dés. Le joueur qui obtient le plus de points commence. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour de jouer

Lancez les 2 dés et déplacez 2 pions *différents*, un pour chaque dé. Chaque pion doit toujours se déplacer du même nombre de cases que le nombre de points indiqué sur les dés. Par exemple, si vous obtenez un 4 et un 6, déplacez un des pions de 4 cases et l'autre de 6 cases. Voir la règle du déplacement des pions plus loin.

Important : Vous pouvez déplacer n'importe quel pion du plateau de jeu et pas seulement les vôtres. Ne dévoilez pas les pions que vous possédez afin de pouvoir vous échapper plus facilement lorsque le portrait de votre personnage apparaîtra dans le cadre. Vous pouvez également déplacer les pions de vos adversaires sur les cases pièges pour les éliminer.

Faire un double

Si vous faites un double, vous pouvez cumuler les actions suivantes :

• Vous pouvez déplacer un seul pion du nombre total indiqué par la somme des 2 dés ou bien déplacer 2 pions.

ET

• Si vous le souhaitez, (vous n'y êtes pas obligé), vous pouvez changer le portrait qui apparaît dans le cadre. Otez-le et placez-le à la fin de la pile. Un autre portrait apparaîtra.

Règle de déplacement des pions

1. Chaque carré du plateau de jeu compte pour une case. Les pions peuvent se déplacer verticalement, horizontalement mais pas en diagonale (voir figure 13).
 2. Tous les pions doivent avoir quitté leur chaise rouge de départ avant que l'un d'entre eux puisse être déplacé une deuxième fois ou atteindre une case piège.
 3. Pendant un même tour, un pion n'a pas le droit de s'arrêter ou de repasser deux fois sur la même case, y compris la case sur laquelle il se trouvait au début de son tour (voir figure 14).
 4. Les pions ne peuvent ni s'arrêter ni passer sur une case déjà occupée par un autre pion ou sur le mobilier dessiné sur le plateau de jeu (tel que les tables, canapés, chaises, vases, le bureau, la statue ou un cadre).
- Exception :** il est possible de déplacer un pion sur les chaises rouges de départ, uniquement s'il est bloqué par d'autres pions (voir figure 15).
5. Les pions peuvent aller sur les tapis.
 6. Les pions ne peuvent passer au travers des murs du plateau de jeu (voir figure 16).
 7. Votre tour est terminé lorsque vous avez déplacé deux pions (ou un seul, voir paragraphe "faire un double").

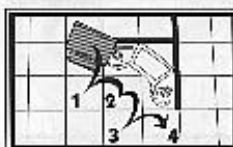


Figure 13. Un déplacement de 4 correct

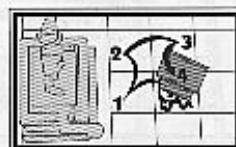


Figure 14. Un déplacement de 4 cases interdit car le pion revient sur la case de départ.

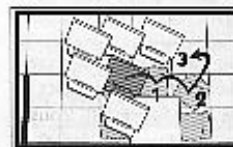


Figure 15. Vous êtes bloqué par d'autres pions. Pour effectuer votre déplacement, vous devez passer sur 2 cases chaises rouges pour atteindre une case vide.

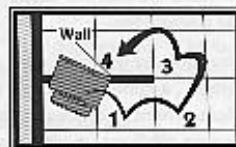


Figure 16. Un déplacement correct de 4 cases autour d'un mur.



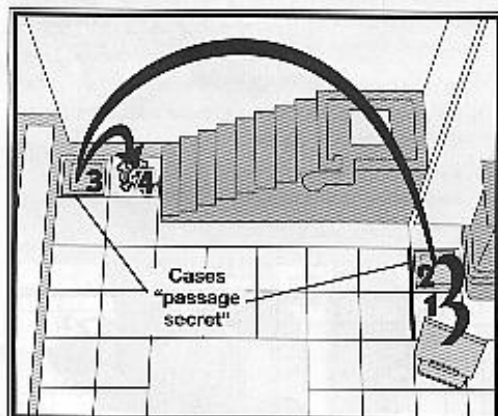
Cases "passage secret"

Il existe 5 cases "passage secret", chacune marquée d'une porte en bois. Dès que vous avez des cartes "pièges", vous pouvez utiliser les cases "passage secret" pour déplacer les pions de vos adversaires près des cases "pièges" pour lesquelles vous possédez des cartes "piège" correspondantes.

Vous pouvez déplacer n'importe quel pion d'une case "passage secret" à une autre case "passage secret". Cela compte pour un déplacement. Vous pouvez ensuite poursuivre vos déplacements avec les points qui vous restent.

Exemple : En figure 17, vous avez obtenu 4 avec votre dé. Déplacez votre pion de 2 cases pour atteindre une case "passage secret", puis faites sauter votre pion sur une autre case "passage secret". Cela compte pour 1 dans votre déplacement. Puis avancez d'une case pour terminer votre déplacement de 4.

Figure 17



Cases "piège"

Il existe 5 cases "piège", chacune indiquée par une tête de mort. Utilisez ces cases pour éliminer les pions de vos adversaires.

Vous pouvez déplacer n'importe quel pion sur une case "piège", à condition d'avoir effectué le nombre exact de déplacements indiqués par le dé (voir figure 18). Vous pouvez déplacer un pion adverse (ou l'un des vôtres) pour le placer sur une case "piège" (surtout lorsque vous souhaitez bluffer en faisant croire que ce n'est pas votre pion – voir paragraphe Bluffer). Si vous avez placé un pion sur une case "piège", vous aurez besoin d'une carte "piège" pour actionner le piège.

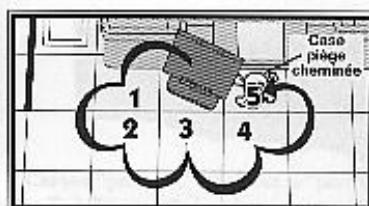


Figure 18

Le dé indique 5, vous pouvez poser votre pion sur la case "piège" devant la cheminée.

Prendre des cartes "piège"

Au début de la partie, dès que vous tombez sur une case "piège", piochez une carte "piège" de la pile sans la montrer à vos adversaires. Si elle correspond à la case sur laquelle se trouve le pion que vous avez déplacé, vous pouvez jouer la carte. Pour cela, placez la carte "piège" face visible dans une pile de cartes défaussées sur la pelouse devant le plateau de jeu et actionnez le piège (voir paragraphe Comment actionner un piège). Vous pouvez également garder la carte "piège" et l'utiliser plus tard dans le jeu.

Si vous tirez une carte "danger", vous pouvez aussi actionner le piège : une carte "danger" correspond à tous les pièges (voir figure 19).



Figure 19

Pour pouvoir actionner le piège de la bibliothèque, vous pouvez jouer soit une carte "piège" soit une carte "danger".

Si votre carte "piège" ne correspond pas à la case "piège", vous ne pouvez pas actionner le piège. Annoncez que vous n'avez pas la bonne carte, et gardez-la pour l'utiliser lors d'un autre tour.

* Si, lors d'un autre tour, vous tombez à nouveau sur une case "piège", et que vous n'avez ni la carte correspondante ni une carte "danger", vous avez le droit de tirer une carte de la pile des cartes "piège". Si elle correspond à la case, vous pouvez actionner le piège.

Important : Vous ne pouvez, pendant le même tour, tirer une nouvelle carte et en jouer une autre que vous aviez déjà.

* Si vous avez déjà la carte correspondante ou une carte "danger" lorsque vous tombez sur une case "piège", vous



vous jouer votre carte et actionner le piège.

* Si vous tirez une carte "détective" à la place d'une carte "piège" ou d'une carte "danger" lorsque vous tombez sur une case "piège", déplacez le pion "détective" d'une case vers la porte du manoir et mettez la carte dans la pile des cartes utilisées. Puis tirez une autre carte "piège".

Important : Si le pion du détective atteint la case arrivée, la partie se termine aussitôt. On ne peut plus jouer aucune carte (voir paragraphe Le gagnant du jeu).

Si la pioche des cartes "piège" est épuisée, mélangez la pile des cartes déjà utilisées et poursuivez le jeu en mettant ce paquet à l'emplacement des cartes "piège".

Règles de déplacement et de déclenchement des pièges

1. Vous ne pouvez actionner un piège pour éliminer un pion que si ce pion est arrivé sur une case "piège" pendant votre tour.

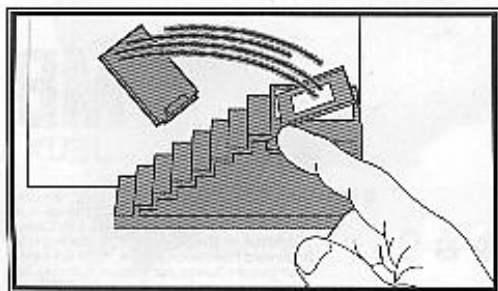
Exemple : Au début de son tour, Valérie remarque que le pion de l'un de ses adversaires est déjà sur la case "piège" de la bibliothèque. Bien que Valérie ait une carte "piège" bibliothèque, elle ne peut pas la jouer pour actionner le piège parce qu'elle n'a pas déplacé le pion durant le même tour. Mais elle peut choisir de déplacer ce pion pour laisser à un autre joueur possédant cette carte, la possibilité de remettre le pion sur la case "piège" et actionner le piège.

2. Si vous vous arrêtez sur une case "piège", votre tour se termine une fois que vous avez joué une carte "piège" et actionné le piège correspondant. Avant de déplacer un second pion, assurez-vous d'avoir terminé toutes les actions (déplacement, carte "piège" et déclenchement du piège) de votre premier pion.

Comment actionner un piège :

Pour déclencher un piège, procédez de la façon suivante :

* **Les escaliers :** Déplacez le pion jusqu'en haut des escaliers sur l'autocollant bleu et appuyez sur le levier pour pousser le personnage en bas des escaliers (voir figure 20).



* **La cheminée :** Déplacez le pion sur l'autocollant rouge du piège et actionnez le levier pour pousser le personnage dans la cheminée (voir figure 21).

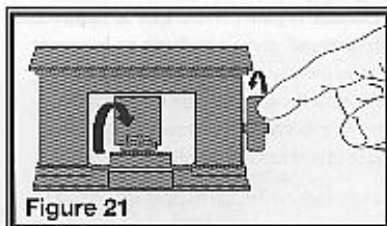


Figure 21

* **Le lustre :** Appuyez sur le levier pour faire tomber le lustre (voir figure 22).

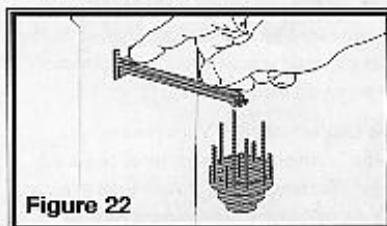


Figure 22

* **La statue :** appuyez sur le levier pour que la statue se renverse (voir figure 23).

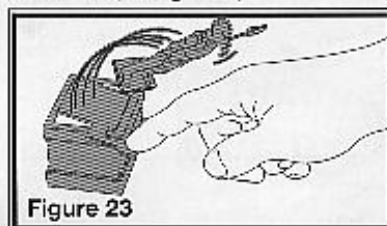


Figure 23

* **La bibliothèque :** Déplacez le pion jusqu'en haut de l'échelle sur l'autocollant violet et appuyez sur le levier à l'arrière de la bibliothèque pour faire tomber l'échelle (voir figure 24).

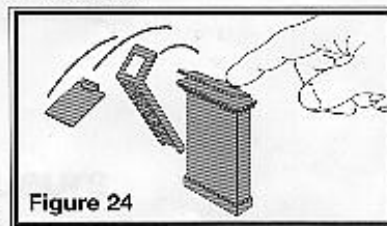


Figure 24



"Pions" éliminés

Lorsqu'un piège a fonctionné, le pion qui se trouvait dessus est automatiquement hors jeu. Remettez le piège en place pour la prochaine victime. Le joueur qui possède le pion éliminé doit se débarrasser de la carte "personnage" correspondante en la posant face visible près du plateau de jeu et poser le pion dessus. Pendant la partie, si le portrait du personnage éliminé apparaît dans le cadre, enlevez-le et placez-le face cachée sur le grand canapé du plateau de jeu.

Si vous perdez votre dernière carte personnage, vous êtes éliminé et vous devez vous débarrasser de toutes vos cartes "piège" (sauf dans une partie à 2 joueurs – voir paragraphe "Partie à 2 joueurs").

Bluffer

Comme vous ne souhaitez pas que les autres joueurs sachent quels pions sont les vôtres, vous pouvez bluffer en déplaçant les pions de vos adversaires en direction de la porte de sortie du manoir.

Bluffer sur les cases "piège" : Vous pouvez également bluffer en déplaçant vos propres pions sur des cases "piège". Ensuite, même si vous avez une carte "piège" ou une carte "danger" correspondante, tirez une autre carte "piège" de la pioche. Si elle correspond, ne l'utilisez pas ! Faites comme si ce n'était pas la bonne carte et gardez-la. De cette façon, votre pion sur la case "piège" reste en jeu et vous possédez une carte "piège" de plus.

Le gagnant de la partie

Pour gagner, votre pion doit quitter le manoir et s'arrêter sur la case arrivée tandis que son portrait apparaît dans le cadre accroché au mur. (Vous n'êtes pas obligé d'effectuer tous les déplacements indiqués par le dé pour vous arrêter sur la case arrivée).

Vous pouvez également gagner la partie si votre pion est le dernier survivant ou si le portrait correspondant à votre personnage est accroché au mur lorsque le détective atteint la case arrivée.

Partie à 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, distribuez 4 cartes "personnage" à chaque joueur, comme dans une partie à 3 joueurs ou plus : chaque joueur peut regarder ses cartes mais ne les montre pas à l'autre joueur.

Distribuez ensuite 2 cartes face cachée à chacun des 2 joueurs. Ces cartes dites "de réserve" doivent rester retournées pendant toute la partie. Ne les regardez pas même si vous perdez toutes vos cartes "personnage". Les joueurs poursuivent la partie en utilisant les 12 pions.

Si vous perdez votre dernière carte "personnage", les 2 joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que :

- l'un des pions atteigne la case Arrivée lorsque son portrait est accroché au mur ; ou
- un seul pion reste sur le plateau de jeu ; ou
- le pion "détective" atteigne la case de sortie.

Si vous possédez la carte "personnage" qui correspond au pion gagnant, vous avez gagné ! Si aucun de vous n'a la carte correspondante, retournez tous les deux les 2 cartes "personnage de réserve". Si l'une de vos cartes de réserve correspond au pion restant sur le plateau, vous avez gagné la partie.

Rangement du jeu

Lorsque vous voulez ranger le jeu, enlevez le cheminée, le lustre et les poutres d'assemblage, le cadre des portraits, la statue et la bibliothèque du plateau de jeu. Soigneusement, enlevez le mur du fond à droite (du côté du lustre). Ensuite enlevez les murs restants, en laissant les escaliers attachés au mur de gauche et au mur du centre. Rangez tous ces éléments dans la boîte.

MB
JEUX

© 1994 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par MB France S.A.,
73370 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 53/4, 1070 Etixhe les.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG,
Alle Brangartenstrasse 2, CH-0805 Berikon.