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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

WOLFGANG HOHLBEIN

SALEM
L'OMBRE DE CTHULHU

Pour 2 à 4 joueurs — à partir de 12 ans

Idée du Jeu

Dans les années 20, en Nouvelle Angleterre, les Grands Anciens, d'horribles divinités maléfiques, entreprirent d'asservir l'humanité. Leurs projets furent heureusement contrecarrés et ils furent emprisonnés dans R'lyeh, une cité engloutie. Aujourd'hui cependant, l'un d'entre eux est sur le point de s'échapper pour revenir semer le chaos et la désolation sur terre. Les serviteurs déments de ce Grand Ancien, guidés par un puissant Nécromant, tentent d'ouvrir des portails dimensionnels au cœur de la ville d'Arkham pour lui permettre de pénétrer dans notre réalité. Face à eux se dresse Robert Craven, un sorcier. Dans sa lutte contre le mal, Craven fait appel à un groupe d'étudiants en sciences occultes : les joueurs.
Grâce à des lunettes magiques, ceux-ci devront localiser les différents portails cachés dans la ville d'Arkham, avant de les refermer à l'aide d'artefacts. Mais gare, car une mauvaise manipulation ouvrirait de nouvelles portes dimensionnelles ! Enfin, en se servant du Necronomicon, un grimoire de démonologie interdit, ils pourront découvrir l'identité de ce Grand Ancien et le rituel pour le bannir.
C'est une aventure périlleuse qui attend ces héros et nombre d'entre eux seront conduits aux portes de la folie. Des créatures effrayantes sous l'influence du Nécromant, le plus grand ennemi de Robert Craven, se dresseront sur leur route afin de les faire échouer. Les joueurs seront-ils capables de mettre fin à ce cauchemar ou laisseront-ils le Grand Ancien ravager notre monde ?

Salem : L'Ombre de Cthulhu est différent des jeux traditionnels. C'est en effet un jeu de coopération : les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres ; au contraire, ils doivent s'associer pour remporter la partie et gagneront ou perdront ensemble. L'objectif des joueurs, aidés du Sorcier Robert Craven, est d'empêcher le Nécromant d'invoquer une divinité maléfique appelé Grand Ancien dans la ville d'Arkham. Pour y parvenir, ils devront identifier le Grand Ancien que le Nécromant compte invoquer, réunir les objets nécessaires pour le bannir et fermer tous les portails dimensionnels. Leur temps est compté car la puissance du Nécromant augmente tout au long de la partie. Si celui-ci parvient à atteindre le maximum de sa puissance, il réussira à ouvrir la faille dimensionnelle qui permettra le retour du Grand Ancien.
Les chances de réussir des joueurs sont minces : s'ils ne parviennent pas à connaître l'identité du Grand Ancien avant que le Nécromant n'atteigne un certain niveau de puissance, il sera trop tard et ils perdront la partie. Il leur faudra également repérer où se trouvent les portails dans la ville d'Arkham et posséder les bons artefacts afin de les refermer. La moindre erreur leur sera fatale et l'utilisation erronée d'un seul artefact causera leur perte. Le Nécromant fera tout ce qui est en son pouvoir pour leur barrer la route, notamment en invoquant des créatures dont l'objectif sera de les retarder dans leur mission. Ils devront alors surveiller précieusement leur force mentale : la rencontre avec ses créatures affectera leur équilibre, au risque de les conduire tout droit vers la folie ! Heureusement, ils peuvent compter sur Robert Craven, le célèbre sorcier, qui leur apportera toute l'aide nécessaire pour qu'ils atteignent leur but.

Matériel

1 Sac en toile
1 Plateau de jeu

4 pions Personnages

1 pion Robert Craven

1 marqueur Nécromant

1 dé de perte

26 cartes Créature

6 cartes Grand Ancien

12 cartes Evénement

4 aides de jeu recto-verso

1 aide de jeu Grands Anciens

1 carte Premier Joueur recto-verso

32 petites cartes Lieu
(4 jeux de 8 cartes)

4 fiches de personnages

34 objets:

4 marqueurs Force Mentale

7x Necronomicon
7x Lunettes Magiques
7x Elixir de Nus
7x Dague de N'gaa

6 Artefacts
(2 de chaque couleur)

8 tuiles Portail :

4 x Mur

4 x Portail

Note : votre exemplaire de jeu peut contenir plusieurs sets de 8 tuiles Portail. N'en utilisez qu'un, les autres vous serviront de pièces de rechange.

Mise en place du jeu

- Avant votre première partie, détachez toutes les pièces. Seul un set de 8 tuiles Portail (4 murs et 4 portails) est nécessaire pour jouer. Les autres tuiles Portail sont remises dans la boîte.
- Sur le plateau de jeu vous trouverez la ville d'Arkham avec 7 lieux numérotés de 0 à 6 (0 Université de Miskatonic, 1 Asile, 2 Siège du Journal, 3 Manoir de Craven, 4 Hôtel, 5 Cimetière et 6 Eglise), R'lyeh et l'échelle de puissance du Nécromant.
- Mélangez les **6 cartes Grand Ancien**. Placez 5 cartes face cachée sur les 5 emplacements prévus pour les Grands Anciens et la dernière toujours **face cachée sur R'lyeh**. Ce sera le Grand Ancien à bannir pour cette partie. Révélez ensuite la carte de l'emplacement 1.
- L'**aide de jeu Grands Anciens** est placée à coté du plateau de jeu.
- Un joueur prend la **carte Premier Joueur** et la pose devant lui du coté correspondant au nombre de joueurs présents. Dans une partie à 3 joueurs, on commence avec la face représentant 1 créature. Ensuite il mélange les **26 cartes Créature** et les pose face cachée devant lui.
- Les **12 cartes Evénement** sont mélangées et 4 cartes sont **écartées** face cachée. Le joueur à la droite du premier joueur prend la pile des **8 cartes restantes** et la pose devant lui.
- **Chaque joueur** choisit une couleur et reçoit un **pion Personnage**, **8 cartes Lieu**, **1 aide de jeu** et la **fiche de personnage** correspondante.
- Il place ensuite un **marqueur de Force Mentale** sur le 6 en bas de sa fiche.
- Tous les pions Personnages sont placés sur l'**Université de Miskatonic**.
- Le pion **Robert Craven** est également placé à l'**Université de Miskatonic** sur la case notée 0.
- Le **Marqueur Nécromant** est placé sur la première case de l'**Echelle de Puissance du Nécromant** (grande case verte le représentant).
- Le **dé de perte** est placé à côté du plateau.
- Les **8 tuiles Portail** (4 murs et 4 portails) sont mélangées et placées sur les **cases Portail** des lieux 1 à 6. Les 2 tuiles restantes sont remises dans la boîte sans les regarder.
- Les **objets** sont mis dans le sac et chaque joueur en tire un au hasard qu'il place sur sa fiche de personnage. Les **objets normaux** sont placés sur une des 3 cases prévues et un **artefact** se place obligatoirement sur la case artefact.
- Pour chaque lieu, on pioche 3 objets un par un que l'on place sur les **cases Objet** de la gauche vers la droite. Le **sac** est ensuite posé près du plateau de jeu.

Résumé d'un tour de jeu

A. Piocher 1 ou 2 cartes Créature.
B. Actions des joueurs, dans l'ordre suivant :
1. Jouer une carte Lieu.
2. Résolution de la rencontre avec un autre joueur si nécessaire.
3. Résolution de la rencontre avec une Créature ou une Ombre, si nécessaire.
4. Utiliser un objet.
5. Prendre un objet présent sur le lieu.

C. Piocher une carte Evénement. Fin du tour.

Conditions de victoire

Les joueurs gagnent la partie s'ils réussissent à **identifier le Grand Ancien** avant que le marqueur Nécromant n'arrive sur la case Démon. Il doivent alors **bannir le Grand Ancien** et **fermer tous les portails.**
Voir le chapitre **Fin du jeu** en page 4.

Déroulement du jeu

A. Piocher une carte créature

- Au début du jeu, le premier joueur, **avant son tour**, retourne 1 ou 2 cartes de la pile des cartes Créature en fonction du nombre de joueur :
  - 2 joueurs : 1 carte,
  - 4 joueurs : 2 cartes,
  - 3 joueurs : alternativement 1 et 2 cartes d'un tour à l'autre. Il commence le jeu avec 1 carte.
- Chaque créature figure en 2 exemplaires dans la pile. Il y a aussi 2 cartes spéciales : le **Nécromant** et **Robert Craven** qui figurent en un seul exemplaire.
- Après avoir découvert une créature, 2 cas de figure s'offrent au joueur :

1. La créature avec la même illustration n'est pas encore sur le plateau de jeu. La carte est alors placée sur la première case Créature libre à partir de la position du pion Robert Craven et dans le sens des aiguilles d'une montre. En début de partie, la première créature est donc placée à l'Asile. Les cartes Nécromant et Robert Craven ne sont jamais placées sur le plateau.

Important: si les six cases sont occupées, la carte est simplement défaussée. Aucune créature ne peut apparaître sur la case Ombre de l'Université de Miskatonic.

2. La créature avec la même illustration est présente sur le plateau de jeu. Elle devient active. Elle inflige aux joueurs des dégâts selon les indications figurant au bas de sa carte. La nature des ces dégâts varie selon les créatures.

Exemple 1: un Zombie est découvert, la deuxième carte avec la même illustration est présente sur le plateau de jeu. Les joueurs avancent le marqueur Nécromant de 3 cases.

Exemple 2: Même cas de figure avec le Profond : les joueurs devront alors se défausser de 2 Lunettes Magiques

Exemple 3: Même cas de figure avec le Ver de Feu, les joueurs devront alors se défausser de 4 objets autres que des artefacts (objets identiques ou différents).

- Si les joueurs doivent se défausser d'objets, ils peuvent décider librement qui doit le faire et en quelle quantité. Les objets défaussés sont placés à côté du plateau.

- Une flèche rouge apparaît sur certaines cartes au-dessus des objets à défausser. Si les joueurs ne parviennent pas à fournir les objets requis, le marqueur Nécromant avance jusqu'à la prochaine case sur laquelle figure une illustration du Nécromant. Les joueurs doivent toujours se défausser des objets requis qu'ils possèdent même si ils n'en ont pas assez. Il n'est pas permis de faire avancer le marqueur Nécromant pour éviter de défausser des objets.

- Après l'activation de la créature , la carte Créature piochée est défaussée, mais celle qui était déjà sur le plateau reste en place.

Cartes Créature spéciales

Le Nécromant: Avancez le marqueur Nécromant d'une case vers la Faille Dimensionnelle par carte Créature présente sur le plateau de jeu. Si une ombre est présente sur l'Université de Miskatonic, avancez le marqueur de 2 cases supplémentaires. Mélangez la carte Nécromant et toutes les cartes Créature défaussées avec la pioche pour former une nouvelle pile de cartes Créature.

Robert Craven: Placez le pion Robert Craven et tous les pions Personnages sur l'Université de Miskatonic. Tous les joueurs reprennent en main leurs cartes Lieu. Si une Ombre est présente à l'Université de Miskatonic, les joueurs n'en subissent pas les effets. La carte Robert Craven est défaussée et une nouvelle carte Créature est tirée.

B. Actions des joueurs

Les joueurs ,en commençant par le premier joueur et en suivant le sens des aiguilles d'une montre, réalisent les actions dans l'ordre suivant :

1. Jouer une Carte Lieu et placer son pion Personnage sur le lieu choisi

- Le joueur choisit une de ses cartes Lieu, la place face visible devant lui et déplace son pion Personnage sur le lieu choisi.
- Si le joueur choisit la carte Passage Secret, il a la possibilité de déplacer son pion sur n'importe quel lieu. Le déplacement est obligatoire, il ne peut pas demeurer sur le même lieu. Le personnage utilisant cette carte Lieu doit réduire d'un point sa Force Mentale. Seule cette carte permet de placer son pion Personnage sur la case de

bannissement (R'lyeh).

- Ensuite le joueur défausse la carte Lieu qu'il vient d'utiliser.

2. Rencontre avec un autre joueur

- Si le pion Personnage d'un joueur se trouve dans le même lieu que celui d'un autre joueur, les joueurs peuvent s'échanger ou se donner un seul objet.
- Si le joueur arrive sur un lieu occupé par plusieurs joueurs, il doit choisir un des joueurs présents avec lequel il procède à un échange ou à un don.

Important : Les artefacts ne peuvent pas être échangés ni donnés.

3. Rencontre avec une Créature (ou une Ombre)

Il est important de distinguer une **Créature** d'une **Ombre** : une **Créature** provient de la pile des **cartes Créature**, et une **Ombre** est une **carte Grand Ancien** placée sur la case **Ombre** de **l'Université de Miskatonic** suite à une **carte Evénement**.

- Si une créature (ou une Ombre à l'Université de Miskatonic) est présente sur le lieu où arrive le pion Personnage, le joueur doit lancer le dé de perte et en subir les effets :

Se défausser d'un objet indiqué par le dé, s'il en possède plusieurs, un seul est défaussé. S'il n'en possède pas, rien ne se passe.

Réduire sa Force Mentale de 1. Si la Force Mentale du personnage tombe à 0, il devient fou et est éliminé du jeu.

Avancer le marqueur Nécromant de 1 case vers la Faille Dimensionnelle.

Important : Si le pion Robert Craven se trouve sur le même lieu que la créature (ou que l'Ombre à l'Université Miskatonic), le joueur est protégé et ne lance pas le dé de perte.

- Une fois le jet de dé effectué et les dégâts éventuels appliqués, le joueur peut essayer de vaincre la créature. Il peut également le faire s'il n'a pas dû lancer le dé en raison de la présence de Robert Craven. Pour réussir à la vaincre, le joueur doit posséder sur sa fiche de personnage, les deux (trois pour une Ombre) objets figurant en haut de la carte Créature. **Important :** Le joueur ne se défausse pas des objets pour vaincre la créature. (Exception : Thul Saduun, créature puissante qui oblige à se défausser d'un artefact).
- Les créatures vaincues sont défaussées, tandis que les Ombres vaincues sont remises dans la boite (elles ne peuvent plus revenir dans le jeu).

4. Utiliser <u>un</u> objet

- Le joueur est autorisé à utiliser **un seul** objet par tour. Après l'avoir utilisé il doit le défausser à coté du plateau de jeu.

Lunettes Magiques : le joueur regarde la tuile Portail du lieu où il se trouve et le replace face cachée. Cela lui permet de savoir si un mur ou un portail se dissimule à cet endroit. **Important : Il n'a pas le droit de communiquer cette information aux autres joueurs.** Cette action n'est pas possible à l'Université de Miskatonic puisque le portail est visible et connu de tous dès le début de la partie.

Necronomicon: Le joueur découvre la **prochaine carte Grand Ancien**. La première carte étant visible dès le début de la partie, la prochaine sera celle située à l'emplacement 2 puis l'emplacement 3 et ainsi de suite jusqu'à la découverte du Grand Ancien à bannir posée à R'lyeh.

Elixir de Nus: Le joueur récupère 1 point de **Force Mentale**. Si le pion Robert Craven se trouve sur le même lieu il en récupère 2. Il n'est pas possible d'avoir une Force Mentale supérieure à 6.

Dague de N'gaa: Si le joueur arrive sur le même lieu que le **pion Robert Craven** où se situe une créature, celle-ci est **immédiatement vaincue** en défaussant la dague de N'gaa. Il en est de même avec une Ombre à l'Université de Miskatonic.

Artefact: Le joueur peut utiliser un artefact pour fermer le portail du lieu où il se déplace s'il est identique à celui qui est représenté sur la case Artefact de ce lieu. Il pose alors son artefact sur la tuile Portail qui reste face cachée. **Important :** Si à la fin de la partie, il s'avère que le portail était un mur, les joueurs perdent immédiatement.

Le portail de l'Université de Miskatonic peut être fermé avec n'importe quel artefact seulement lorsque le Grand Ancien a été banni par un joueur.

Il est également possible d'utiliser un artefact pour vaincre Thul Saduun. L'artefact est alors placé à coté du plateau de jeu comme un objet normal.

5. Prendre <u>un</u> objet

- A la fin de son tour de jeu, le joueur peut prendre **un seul** objet présent dans le lieu où il se trouve et le placer sur sa fiche de personnage. Si il possède déjà 3 objets, il devra alors l'échanger avec un des objets présents sur sa fiche. L'objet échangé est placé à coté du plateau de jeu. Un artefact s'échange de la même façon.
- Après avoir pris l'objet, le joueur doit en payer le coût . Si un ou deux symboles sont présents au dessus de la case Objet correspondante, le coût sera différent :

Le marqueur Nécromant avance de 1 ou 2 cases

Réduire sa Force Mentale de 1 ou 2

Piocher une carte Créature

Piocher une carte Evénement

- Le joueur peut décider de prendre ou non un objet.
- L'objet pris ce tour ne pourra lui servir qu'à partir de son prochain tour de jeu.
- Lorsque le dernier objet d'un lieu vient d'être pris, les joueurs en piochent 3 nouveaux, un par un, dans le sac et les placent de la gauche vers la droite dans les cases Objet.
- **Si le sac est vide**, tous les objets posés à coté du plateau sont remis à l'intérieur.

Résumé des pouvoirs du pion Robert Craven

Rappel : ses pouvoirs ne s'appliquent que lorsqu'un pion Personnage arrive sur le même lieu que lui.

- Vous n'avez pas à lancer le dé de perte lors d'une rencontre avec une Créature ou une Ombre.
- Si vous utilisez la Dague de N'gaa, la Créature ou l'Ombre est immédiatement vaincue.
- Si vous utilisez l'Elixir de Nus, vous récupérez 2 points de Force Mentale au lieu d'1.

C. Piocher une carte Evénement

- Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour de jeu, le **dernier joueur** pioche une carte Evénement.
- Le **pion Robert Craven** est ensuite déplacé dans le sens des aiguilles d'une montre d'un nombre de lieux indiqué par le chiffre en haut à gauche de la carte. Il est à noter qu'après l'Eglise (6) le pion se déplace vers l'Université de Miskatonic (0).
- Ensuite la **carte Evénement** est résolue.
- Lorsque la pile des cartes événement est épuisée, les12 cartes sont remélangées et 4 sont écartées face cachée afin de reconstituer une nouvelle pioche.

Le premier joueur commence ensuite un prochain tour en piochant une ou deux cartes Créature en fonction du nombre de joueurs. Le premier joueur reste le même durant toute la partie.

Les Ombres des Grands Anciens

❋ Il y a 6 Grands Anciens dans le jeu. Les 5 cartes placées autour du plateau de jeu peuvent apparaitre, **grâce à des cartes Evénement, sous forme d'Ombre** à l'Université de Miskatonic. Lorsqu'un pion Personnage se rend à l'Université de Miskatonic alors qu'une Ombre y est présente, il devra lancer le dé de perte et en appliquer les effets. Ensuite il peut tenter de vaincre l'Ombre s'il possède les 3 objets requis (il conserve ses objets comme pour les Créatures). **Important : Tant que l'Ombre est présente à l'Université de Miskatonic, son effet (le texte sur la carte) s'applique.**

❋ Si par une carte Evénement un autre Grand Ancien doit être placé à l'Université de Miskatonic, il remplace celui qui est éventuellement déjà présent. Ce dernier est alors remis dans la boîte. Si plus aucun Grand ancien n'est présent autour du plateau de jeu, rien ne se passe.

❋ Rappel : les joueurs doivent découvrir toutes les cartes Grand Ancien avant que le marqueur Nécromant n'atteigne la case Démon, sinon la partie est perdue (la première est dévoilée au début de la partie).

R'lyeh

❋ Dès que les **6 cartes Grand Ancien** ont été devoilées (par l'effet de l'objet Necronomicon), les joueurs savent lequel est présent à R'lyeh. Et donc celui à bannir. Tant que celui-ci est **découvert et non banni**, son effet s'applique.

❋ Afin de gagner la partie, un joueur doit d'abord se rendre à R'lyeh et bannir le Grand Ancien. Ensuite les joueurs pourront fermer le portail de l'Université de Miskatonic.

❋ Pour atteindre R'lyeh, le joueur doit utiliser le **passage secret** (et donc réduire de 1 sa Force Mentale) et posséder les 3 objets situés en haut de la carte du Grand Ancien. Il place alors son pion Personnage sur la case de bannissement. Note : Pour Cthulhu, les 3 objets requis doivent être identiques et pour Dagon ils doivent être différents.

❋ Le Grand Ancien est alors neutralisé et son effet s'arrête immédiatement. Le joueur n'a pas à lancer le dé de perte. Il ne peut plus réaliser aucune action jusqu'à la fin de la partie et à chaque fois que viendra son tour de jeu, il devra perdre un point de Force Mentale. Il n'est également plus affecté par les cartes Evénement ainsi que les cartes Créature. Si son total de Force Mentale tombe à 0, il est éliminé du jeu et perd tout son équipement. Un autre joueur devra alors renouveler l'opération de bannissement. ***Conseil : Sur l'aide de jeu Grand Ancien, les joueurs peuvent savoir quels sont les objets nécessaires pour bannir les Grands Anciens.***

Force Mentale à 0

Si la Force mentale d'un joueur tombe à 0, il devient fou. Il est éliminé du jeu, tout son équipement est perdu et remis à coté du plateau de jeu.

Fin du jeu

Il y a plusieurs possibilités de perdre la partie mais une seule de la remporter.
La partie se termine sur une défaite des joueurs si :

❋ le marqueur Nécromant atteint la **case Démon** avant que la carte Grand Ancien présente à R'lyeh (celui à bannir) ne soit découverte.

❋ le marqueur Nécromant atteint la case **Faille Dimensionnelle** situé au bout de son échelle de puissance.

❋ tous les joueurs, sauf un, ont leur **Force Mentale réduite à 0**. En effet un joueur ne peut pas bannir le Grand Ancien et fermer le portail de l'Université de Miskatonic en même temps.

❋ les joueurs ont utilisé un artefact pour fermer un portail qui s'est avéré être un mur.

Le jeu se termine sur une victoire des joueurs dès que le **Grand Ancien est banni** et que **tous les portails sont fermés** sans oublier celui de l'Université de Miskatonic.

Afin de vérifier que les portails ont été correctement fermés avec les artefacts correspondants, on retourne les tuiles Portail. Si aucun artefact n'a été posé sur un mur, les joueurs remportent la partie. Sinon, ils la perdent.

Calcul des points

Pour ceux qui souhaiteraient quantifier leur victoire : comptez le nombre de cases séparant le marqueur Nécromant de la Faille Dimensionnelle, puis ajoutez 1 par objet et artefact que les joueurs possèdent encore, et enfin ajoutez la Force Mentale de chaque joueur. Le résultat vous donne votre score final.

Augmenter le niveau de difficulté

Afin de rendre le jeu plus corsé, vous pouvez appliquer les règles suivantes :

❋ Commencez avec une force mentale de 5 ou 4 pour des missions encore plus difficiles.

❋ Le marqueur Nécromant est avancé de 3 cases vers la Faille Dimensionnelle.

❋ Une paire de cartes Créature est retirée de la pioche.

Coopération

Il est particulièrement important que les joueurs discutent ensemble de leur tour de jeu avant de commencer. Attention, il n'est pas permis de donner les informations concernant les portails. Le groupe de joueurs devra alors décider lequel d'entre eux ira bannir le Grand Ancien à R'Lyeh et le ou lesquels iront fermer les différents portails.

Auteur: Michael Rieneck
Equipe rédactionnelle: TM-Spiele
Graphismes: Franz Vohwinkel
Nous remercions tous les testeurs et relecteurs.

© Wolfgang Hohlbein

© 2009
IELLO
pour la version française
309 BD des Technologies
54710 LUDRES
France
Tél.: 03 83 44 96 60
www.iello.info

© 2008
KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de
Art.-Nr: 690489
Tous droits réservés
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE