

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



Les Voleurs de Bagdad

Section 1 : introduction

Description

Lorsque à Bagdad le Grand Vizir émet un désir quelconque, tout le monde se plie en quatre pour le satisfaire. Or voilà qu'il vous a demandé pour son anniversaire un bijou orné des plus fines pierres précieuses de l'Orient. Voleur à la tête d'une organisation composée de marchands, assassins et j'en passe, vous devrez donc tenter de trouver les gemmes nécessaires à la commande du Grand Vizir. Pour cela, tous les moyens sont bons : commerce, marchandage, mais aussi vol. Attention, les autres joueurs ont également reçu une commande semblable ! Lequel (voire lesquels) d'entre vous réussira (réussiront) à satisfaire le Grand Vizir ?

Inventaire du matériel

Une boîte des Voleurs de Bagdad contient :

- Un magnifique plateau de jeu colorié à la main par les meilleurs artistes de l'Orient. Cette inestimable œuvre d'art représente la ville de Bagdad et ses cinq quartiers bien connus séparés par des remparts : le Souk, le Port, le Bazar, la Casbah, et enfin, le Palais. Plus la case désert à l'entrée de la ville qu'on vous fait gratuitement. Chacun de ces quartiers composés de rues et de boutiques est accessible par des portes.
- Deux planches de pions en carton premier choix, représentant des caravaniers, des marchands, des négociants, et enfin, des assassins.
- Un jeu de 80 cartes uniques au monde réparties de la façon suivante :
 - Un paquet de 6 cartes "Anniversaire du Grand Vizir "
 - Un paquet de 6 cartes "voleur "
 - Un paquet de 13 cartes de commerce provenant du Bazar
 - Un paquet de 14 cartes de commerce provenant du Port Fluvial
 - Un paquet de 14 cartes de commerce provenant du Souk
 - Un paquet de 14 cartes de commerce provenant de la Casbah
 - Un paquet de 13 cartes de commerce provenant du Palais
- Des gemmes presque authentiques certifiées en cinq couleurs : les diamants (transparents), les rubis (rouges), les émeraudes (vertes), les saphirs (bleus), et les fausses gemmes (jaunes).
- Six sacs en simili cuir de chameau garanti sans hormones.
- Une babouche de collection.
- Un très beau casier de rangement en plastique véritable.
- Un livret de règle offert dans chaque boîte.

Alors, il est pas beau ce jeu ? A ce prix, j'y suis de ma poche, mais comme vous m'êtes sympathique je vous le laisse quand même (note de l'éditeur).

Nombre de joueurs

Les Voleurs de Bagdad se jouent de 3 à 6 joueurs, selon le bon principe : plus on est de fous, plus on rit.

Durée d'une partie

Une partie dure en moyenne 1h30.

Age des joueurs

A partir de 10 ans.

Mise en place du jeu

Enfilez votre djellaba. Etalez le plateau sur le tapis du salon et servez un thé à la menthe. **Posez sur le plateau les 5 plaquettes qui portent le nom des 5 quartiers de la ville.** Placer les pions et les gemmes dans le casier de rangement selon leur type. Posez le pion du Grand Vizir dans le désert à l'entrée de Bagdad. Triez les 80 cartes selon leur type et posez les faces cachées à côté du jeu. Chaque joueur doit alors prendre :

- Une carte "Voleur" qui le représentera
- Une carte "Anniversaire du Grand Vizir" dont il prendra connaissance secrètement
- Trois pions : le pion Voleur qui lui correspond ainsi que deux pions Caravaniers de sa couleur
- Enfin, un sac vide.

Le joueur le plus jeune pose alors l'un de ses trois pions sur l'une des cases du Bazar. Le joueur à sa gauche peut ensuite faire de même, et ainsi de suite dans l'ordre des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé leurs trois pions. Les pions sont obligatoirement posés dans des cases vides, les pions Voleurs dans des cases de rue et les pions Caravaniers dans des cases de boutique. Les rues sont de couleurs délavées alors que les boutiques sont de couleurs vives. Ils pourront plus tard dans le jeu être déplacés librement. Sur le plateau de jeu, vous remarquerez des chiffres marqués sur certaines des cases. Ils indiquent la distance d'une case par rapport au désert. Lorsque tout le monde s'est ainsi placé, le joueur le plus jeune prend la babouche et la partie peut commencer.

Section 2 : la séquence de jeu

Le jeu est divisé en Tours de Jeu (tours) qui doivent être résolus en respectant trois étapes successives : les revenus, les échanges et les achats.

1ère étape : les revenus

Chaque joueur pioche une carte de commerce provenant d'un quartier pour chacun de ses pions qui occupe une boutique de ce quartier. Les assassins constituent cependant une exception car ils ne rapportent jamais de cartes de commerce. C'est le joueur qui détient la babouche qui commence. Ainsi, au premier tour, c'est le joueur le plus jeune qui tire ses cartes en premier, puis le joueur à sa gauche et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple 1 : Lors du premier tour, chaque joueur pioche deux cartes de commerce dans le paquet du Bazar, car tout le monde possède deux pions dans les boutiques de ce quartier. Le pion voleur des joueurs ne leur rapporte rien car il est au départ posé dans une case de rue.

Exemple 2 : Pion négociant - boutique du Port Fluvial, pion assassin - boutique du port fluvial, pion marchand - rue de la Casbah, pion voleur - boutique de la Casbah, pion caravanier - boutique de la Casbah. Le joueur qui est en possession de ces cinq pions à la première étape pioche une carte dans le paquet du Port Fluvial et deux cartes dans le paquet de la Casbah. L'assassin ne lui rapporte rien dans tous les cas, et le Marchand dans la Casbah ne lui rapporte rien non plus puisqu'il n'est pas dans une boutique.

Une fois que tous les joueurs ont pioché leurs cartes de commerce, on peut passer à l'étape des échanges.

2ème étape : les échanges

Les joueurs peuvent librement s'échanger ou même se donner les cartes de commerce qu'ils possèdent. Par contre, ils ne peuvent en aucun cas s'échanger des gemmes ou des pions. Les cartes de commerces ont une valeur marchande qui va servir pendant la phase des achats. Cette valeur s'exprime en dinars. Les joueurs ne sont pas autorisés à se monter leurs cartes au moment des échanges, ni à en donner la valeur. De même, les joueurs n'ont pas le droit de mentir sur la provenance (quartier) de leurs cartes. Ils sont par contre parfaitement en mesure de mentir sur le nom de ces cartes. Une fois que les joueurs se sont mis d'accord, ils s'échangent leurs cartes sans les montrer. Il existe trois types de cartes de commerce différentes : les marchandises, les surprises, et les gemmes. Toute l'astuce consiste à se les échanger de la manière la plus profitable possible.

Les marchandises : Ces cartes présentent la particularité d'avoir une valeur marchande différente pour chaque

joueur. Ainsi, la carte marchandise "cuivre" du Bazar vaut 6 dinars pour David, mais seulement 1 dinar pour Saïd. Les surprises : Il n'y en a que trois dans tout le jeu. Elles ont la même valeur pour tous les joueurs mais cette valeur augmente si on en possède plusieurs. Ainsi, une seule carte surprise vaut 1 dinar, un lot de deux cartes surprises vaut 10 dinars, un lot de trois cartes vaut 50 dinars.

Les gemmes : Ces cartes permettent directement d'obtenir une gemme gratuitement sans avoir à l'acheter. Elles n'ont pas de valeur en dinars, et s'utilisent pendant l'étape des achats. Ainsi, le joueur qui possède la carte "saphir" du Port Fluvial pourra obtenir un saphir gratuitement mais ne pourra rien acheter d'autre au moyen de cette carte. Les cartes gemmes sont réparties de la manière suivante :

- une fausse gemme au Bazar,
- un saphir au Port Fluvial,
- une émeraude au Souk,
- un rubis à la Casbah,
- et un diamant au Palais.

Lorsque les joueurs ne souhaitent plus faire d'échanges, on peut passer à la phase d'achat.

3ème étape : les achats

C'est le joueur qui détient la babouche qui commence la phase d'achat. Lorsque le joueur qui détient la babouche a fini ses achats, il donne la babouche à un autre joueur de son choix qui possède au moins une carte en main. Celui-ci va, à son tour acheter ce dont il a besoin. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient défaussé toutes leurs cartes. Le joueur qui a la babouche en main est obligé d'acheter quelque chose. Cependant, il peut très bien décider de garder quelques cartes pour réaliser des achats plus tard dans l'étape. Pour faire un achat, un joueur doit défausser une ou plusieurs cartes d'une valeur au moins égale au prix de ce qu'il veut acheter.

Attention : les cartes marchandises ont des valeurs différentes en fonction des joueurs ! On ne peut acheter qu'une seule chose avec une carte ou un groupe de cartes. La monnaie n'est pas rendue. On peut acheter trois choses différentes : un nouvel agent (pion), une gemme ou un déplacement. Lorsqu'il n'y a plus de gemmes ou plus d'agents de sa couleur, on ne peut plus en acheter.

Achat d'un nouvel agent

Le joueur qui achète un nouvel agent prend un pion de sa couleur qui correspond à la nature de cet agent et le place dans le désert. Ces différents agents ont des compétences spéciales qui vont ensuite pouvoir être utilisées pendant un déplacement.

- Un Caravanier coûte 5 dinars
- Un Marchand coûte 9 dinars
- Un Négociant coûte 12 dinars
- Un Assassin coûte 12 dinars

Le pion acheté est aussitôt placé dans le désert.

Achat d'une gemme

Le joueur qui achète une gemme a deux façons de la payer : soit par une carte gemme, soit par une carte ou un groupe de carte de la valeur de la gemme. Une fois qu'il a acheté une pierre précieuse, le joueur la prend et la place dans son sac.

- Une fausse gemme (jaune) coûte 9 dinars
- Un saphir (bleu) coûte 12 dinars
- Une émeraude (verte) coûte 20 dinars
- Un rubis (rouge) coûte 27 dinars
- Un diamant (transparent) coûte 35 dinars

Achat d'un déplacement

L'achat d'un déplacement peut permettre à un joueur de bouger un pion au coût d'un dinar par case. Un joueur peut déplacer n'importe quel pion de sa couleur ou celui du Grand Vizir, que tout le monde peut déplacer. Un pion situé dans le désert doit rentrer dans la ville par une des cinq cases en bordure du Bazar. Un pion peut se déplacer dans n'importe quelle direction mais ne peut pas retourner dans le désert une fois qu'il est en ville. On ne peut passer d'un quartier à un autre que par les portes. S'il est permis de traverser une case occupée par un autre pion quelle que soit sa couleur durant un déplacement, il faut absolument terminer le mouvement du pion sur une case vide. Il ne peut jamais y avoir plusieurs pions sur une même case, sauf dans le désert. Enfin, on ne peut pas diviser la valeur d'une carte entre plusieurs pions, une carte ne peut être utilisée que pour déplacer un seul pion. La phase de déplacement peut également permettre d'utiliser les différentes compétences des agents. Cependant, la compétence d'un agent ne peut s'utiliser qu'une fois par déplacement, et n'a d'effet que si le pion que vous voulez utiliser fini son déplacement dans une case adjacente à celle du pion victime. Un pion ne peut pas agir à travers un rempart. Aucune action ne peut être commise à l'égard d'un pion situé dans le désert. Il est permis de faire un déplacement de 0 case si vous voulez que l'action de votre pion soit dirigée contre un pion d'une case déjà adjacente à la vôtre. Malgré tout, il vous en coûtera une carte de commerce.

La compétence du marchand ou du négociant est d'expulser un autre pion. Le pion sera aussitôt retiré de l'endroit où il se trouve pour être placé dans le désert.

- Le marchand peut expulser un caravanier.
- Le négociant peut expulser un marchand.
- Ils ne peuvent ni l'un ni l'autre expulser qui que ce soit d'autre.

Un assassin, lui, peut assassiner un pion qui est retiré du plateau de jeu (forcément, puisque c'est un assassin !). Cependant, nul ne peut assassiner le Grand Vizir ni un voleur. L'assassinat a des conséquences pour le pion assassin. S'il assassine un autre assassin, les deux pions sont retirés du jeu. S'il assassine n'importe quel autre pion, il est exilé dans le désert.

Le voleur peut voler un voleur adverse. Dans ce cas, le joueur propriétaire du voleur plonge sa main dans le sac de sa victime et prend une et une seule gemme au hasard. Après cela, il la place dans son propre sac sans la montrer aux autres joueurs. Bien évidemment, vous avez la possibilité de tuer ou d'expulser un de vos propres pions mais je n'en vois pas l'intérêt !

Exemple d'achats : David défausse la carte FER (valeur 8), et achète un caravanier (coût 5). Puis il défausse la carte AGNEAUX (valeur 4) et la carte DROMADAIRE (valeur 8) pour acheter un saphir (coût 12). Il décide alors de conserver les cartes qu'il lui reste pour un achat ultérieur et passe la babouche à Ali Baba. Celui-ci possède ces cinq pions : pion négociant - boutique du Port Fluvial, pion assassin - boutique du Port Fluvial, pion marchand - rue de la Casbah, pion voleur - boutique de la Casbah, pion caravanier - boutique de la Casbah). Ali Baba défausse la carte POISSON (valeur 7) et déplace son voleur de 6 cases en arrière (coût 6) et vole une gemme. Il passe ensuite la babouche à David. Lequel défausse alors la carte PEAUX (valeur 2) et déplace son négociant de façon à expulser le marchand adverse (coût 2). Il passe la babouche à Saïd, et ainsi de suite jusqu'à ce que plus personne n'ait de cartes en main.

Les cartes de commerce défaussées sont alors mélangées avec celles de la pioche, sauf celles de gemmes qui ne sont plus disponibles. Le tour est fini, un nouveau peut commencer. Le joueur qui possède la babouche la garde, en conséquence de quoi c'est lui qui débutera le tour suivant.

La fin de la partie

Quand la partie s'arrête-t-elle ?

Le jeu s'arrête lorsque le Grand Vizir se trouve, à la fin du tour, c'est à dire lorsque tout le monde a terminé ses achats, sur une des cases boutique du Palais.

Comment gagner ?

Il peut y avoir plusieurs gagnants. Il faut posséder les gemmes indiquées sur votre carte "Anniversaire du Grand Vizir". Si aucun des joueurs ne peut fournir au Grand Vizir ce qu'il a demandé, le gagnant est alors le plus riche en gemmes. Les fausses gemmes n'ont plus de valeur à ce moment là. Les autres pierres gardent leur valeur

d'achat, à savoir :

- Un saphir vaut 12 dinars
- Une émeraude vaut 20 dinars
- Un rubis vaut 27 dinars
- Un diamant vaut 35 dinars.

Section 3 : règles avancées, **simplifiées** et résumé

Les règles avancées

Les règles avancées offrent de nouvelles possibilités pour les joueurs confirmés. Cependant, nous vous conseillons vivement de ne pas vous lancer dans cette version sans avoir bien assimilé les règles normales de jeu.

Règle de refuge

Tous les pions caravaniers ou marchands qui se trouvent sur une case de rue sont protégés de l'expulsion. Par contre, ils peuvent toujours être assassinés.

Règle de blocage

Un pion qui se déplace ne peut pas traverser une case occupée par un **négociant** adverse et est obligé de la contourner. Il peut cependant toujours traverser une case occupée par un **négociant** de sa couleur.

Règle d'assassinat du Grand Vizir

Un pion assassin peut assassiner le Grand Vizir. Dans ce cas, l'assassin et le Grand Vizir retournent dans la case désert. On considère qu'un nouveau Grand Vizir a été nommé et qu'il formule de nouvelles demandes aux joueurs. On re-mélange donc les cartes "Anniversaire du Grand Vizir " et on les redistribue sans les montrer. Le Grand Vizir ne peut être assassiné qu'une fois dans la partie.

Règle d'échange

Lorsqu'un voleur commet un vol, il peut choisir entre voler une gemme au hasard ou procéder à un échange. Dans ce cas, il choisit dans le sac de sa victime la gemme qu'il veut et met à la place une vraie gemme de son choix, sans montrer aux autres joueurs les pierres qui ont fait l'objet de l'échange. Aucun voleur ne peut faire d'échange s'il ne possède pas une vraie gemme.

Règle de fluctuation des prix

Lorsqu'il ne reste plus qu'une gemme d'une couleur en vente, son prix augmente de 5 dinars.

Règle pour déterminer un seul gagnant

Si vous n'aimez pas terminer une partie avec plusieurs gagnants, vous pouvez décider au début du jeu de n'attribuer la victoire qu'à un seul joueur. Le gagnant sera alors celui qui non seulement aura réussi sa mission, mais aussi aura le plus grand nombre de gemmes dans son sac.

Règles simplifiées

Si les joueurs sont très jeunes ou débutants, vous pouvez décider que tous les agents valent 5 dinars et qu'ils n'ont aucune compétences. C'est à dire qu'il n'est plus possible d'assassiner ou d'expulser un agent adverse.

RÉSUMÉ DU JEU

Préparation : Installez le plateau de jeu avec les 5 plaquettes posées dessus. Ensuite, chaque joueur :

- Prend la carte du Voleur de son choix et la pose devant lui
- Pioche secrètement une carte "Anniversaire du Grand Vizir"
- Prend trois pions : son pion Voleur et deux pions Caravanier de sa couleur
- Prend un sac vide

Le plus jeune prend la babouche et pose un de ses pions dans le quartier du Bazar. Puis c'est au tour des autres, dans le sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé leurs trois pions : 1 pion voleur sur une case de rue, deux pions caravaniers sur des cases boutiques.

Le premier tour peut commencer. Un tour comporte 3 étapes consécutives.

1) Les revenus : Chaque joueur reçoit une carte du paquet d'un quartier pour chacun de ses pions qui occupe une boutique de ce quartier, en commençant par le joueur qui possède la babouche. Les pions Assassins sont une exception, ils ne rapportent aucune carte.

2) Les échanges : Tous les joueurs peuvent librement s'échanger ou se donner les cartes en leur possession. Il n'est pas permis de mentir sur la provenance d'une carte.

3) Les achats : Le joueur qui détient la babouche doit faire un achat en défaussant une ou plusieurs de ses cartes. Une ou plusieurs cartes défaussées en même temps ne permettent de faire qu'un seul achat.

ACHAT D'UN PION :

- 1 Caravanier coûte: 5
- 1 Marchand coûte: 9 (il peut expulser les Caravaniers)
- 1 Négociant coûte: 12 (il peut expulser les Marchands)
- 1 Assassin coûte: 12 (il peut assassiner)

Les nouveaux pions achetés sont posés dans le désert.

ACHAT D'UNE GEMME :

- 1 fausse gemme coûte: 9
- 1 saphir coûte: 12
- 1 émeraude coûte: 20
- 1 rubis coûte: 27
- 1 diamant coûte: 35

Une gemme est gratuite pour le joueur qui défausse la carte de cette gemme. Les gemmes achetées sont placées dans le sac de l'acheteur.

ACHAT D'UN DEPLACEMENT :

Le joueur déplace un pion de sa couleur d'un nombre de cases égal ou inférieur à la valeur de la (ou des) carte(s) défaussée(s) (ce nombre de cases peut être zéro). Les règles à respecter sont :

- Un pion hors de la ville ne peut y entrer que par une des cinq cases en bordure du Bazar.
- Un pion dans la ville ne peut en sortir que s'il est expulsé.
- Un pion ne peut jamais traverser les remparts.
- Un pion peut traverser une case occupée par un autre pion quelle que soit sa couleur et son type.

Un pion doit obligatoirement terminer son déplacement sur une case vide ; il ne peut pas le faire sur une case

déjà occupée par un autre pion.

Le déplacement d'un pion, Marchand ou Négociant : Un pion Marchand peut expulser un pion Caravanier s'il finit son déplacement sur case adjacente à celle de sa victime. Un pion Négociant peut expulser un pion Marchand s'il finit son déplacement sur case adjacente à celle de sa victime. Un seul pion adverse peut être expulsé hors de la ville lors d'un déplacement.

Le déplacement d'un pion Assassin : Si un pion Assassin termine son déplacement sur une case adjacente à celle occupée par un pion adverse, ce pion adverse peut être immédiatement assassiné et retiré du jeu. Un seul pion adverse peut être assassiné lors d'un déplacement. Si le pion assassiné est un Caravanier, Marchand ou Négociant, le pion Assassin est expulsé hors de la ville. Si le pion assassiné est un Assassin adverse, le pion Assassin est lui aussi retiré du jeu. Un Voleur ou le Grand Vizir ne peuvent jamais être assassinés ni être retirés du jeu.

Le déplacement d'un pion Voleur : Si un pion Voleur termine son déplacement sur une case adjacente à celle d'un Voleur adverse, il peut lui voler une gemme. Pour cela, le joueur qui a déplacé son Voleur plonge la main dans le sac de la victime et lui prend une gemme au hasard et sans la montrer. Un seul vol peut être commis lors d'un déplacement.

Le déplacement du pion Grand Vizir : le pion Grand Vizir est le seul qui peut être déplacé par tous les joueurs.

A la fin d'un achat, le joueur choisit entre :

- Faire un nouvel achat s'il possède au moins une carte en main.
- Passer la babouche à un autre joueur de son choix qui possède au moins une carte en main.

Le joueur peut passer la babouche même s'il possède encore des cartes en main afin de faire un achat plus tard dans le tour. La fin du tour intervient lorsque tous les joueurs ont défaussé toutes leurs cartes. Mélanger ensuite les cartes défaussées avec les cartes non piochées. Si un type de gemmes n'est plus disponible, retirez du paquet la carte de cette gemme. Le joueur qui détient la babouche à la fin du tour, la conserve.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête lorsque le pion Grand Vizir se trouve dans une boutique du Palais à la fin d'un tour de jeu. Les joueurs dévoilent alors leurs cartes "Anniversaire du Grand Vizir". Les vainqueurs sont ceux qui possèdent les gemmes que le Grand Vizir leur a demandées de trouver. Si personne ne possède les gemmes demandées, le gagnant est celui qui possède la plus grande valeur en gemmes (les fausses gemmes valent alors 0 dinar).

Le saviez vous ?

Le Voleur de Bagdad peut se vanter d'un passé légendaire. Il apparaît pour la première fois dans un conte des Mille et Une Nuits, œuvre littéraire que la tradition attribue à la belle Shéhérazade, épouse opiniâtre et fidèle du Calife. Le hors la loi entame ensuite une carrière au cinéma. Dès 1924, Raoul Walsh réalise un film sur ce thème dans lequel un Douglas Fairbanks acrobatique déjoue l'invasion mongole à grand renfort de cheval ailé et de tapis volant. En 1940, le réalisateur Michael Powell en conçoit une flamboyante version. Le génie sortant de sa lampe, le Technicolor et le charisme du jeune acteur indien Sabu en font un chef-d'œuvre incontournable dont certaines scènes inspireront les studios Disney pour la réalisation d'Aladin. Le réalisateur Arthur Lubin reprend le flambeau en 1960 pour la Cinecitta et le personnage se verra gratifié des biceps de Steve Reeves, ex Monsieur Univers. La télévision britannique s'y colle en 1978 dans une version signée Clive Donner opposant Kabbir Bedi au méchant Calife Peter Ustinov. 1999 marque une nouvelle étape puisque le Voleur de Bagdad investit le monde des jeux. Soyez sûr que Tilsit Edition est heureux de vous le présenter.

LES VOLEURS DE BAGDAD est édité par :

TILSIT Editions

37 Route de Versailles
91160 CHAMPLAN
France

e-mail : contact@tilsit.fr

Auteur : Francis PACHERIE.

Rédaction : Melanie Frerichs-Cigli

Tests : Pascal BERNARD, Didier JACOBEE, Sylvain GARET, Cédric JOUIN, Arnaud VOJINOVIC.

Documentation : Dominique GAVELLE, Jean DEPELLEY.

Fabrication : G.D. Productions.

Maquette : Asmodée.

©TILSIT Editions 1999.