

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

VOC !

Fondation de la Compagnie néerlandaise des Indes orientales

Argument

Nous sommes en 1602. Les marchands des riches provinces de la Hollande et de la Zélande voisine se réunissent pour discuter de la création d'un puissant consortium : une compagnie qui aurait le monopole du très fructueux commerce avec les Indes orientales. Une question occupe leurs esprits plus que tout : qui contrôlera la nouvelle compagnie ? Amsterdam se targue de sa puissance, mais un petit groupe de marchands de la riche cité de Middelbourg, en Zélande, a accumulé presque autant d'expérience, de richesse et de pouvoir aux Indes. L'un de ces personnages en particulier est perçu comme particulièrement puissant. Ce pourrait être vous !

Chaque joueur prend le rôle d'un marchand vivant à la fin du seizième siècle. Ces marchands envoyaient des navires en exploration, afin de développer leur lucratif négoce en Extrême-Orient, où ils faisaient commerce de clous de girofle, de noix de muscade, de soie et de thé dans des régions éloignées telles que l'Inde, l'Indonésie, la Chine et le Japon. Ces marchandises étaient revendues avec grand bénéfice en Occident. Le voyage, cependant, était périlleux et l'armement d'un navire d'un coût prohibitif. Les marchands coopéraient donc par petits groupes, appelés en hollandais *compagnies*, afin d'armer des navires ensemble.

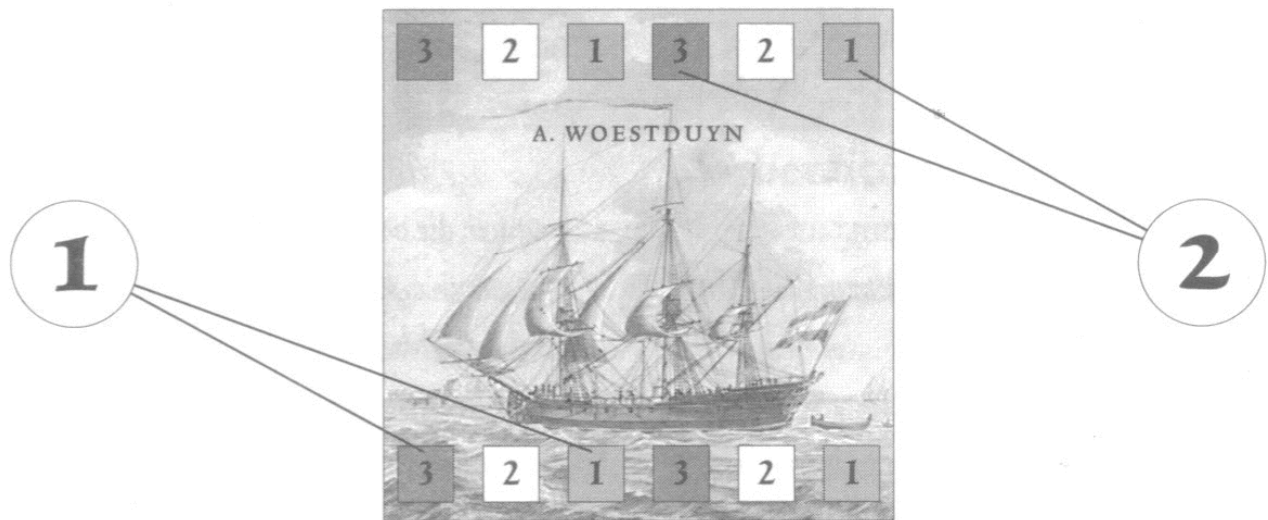
En même temps, la concurrence était très dure, non seulement chez soi, où Amsterdam était le rival le plus redoutable, mais aussi à l'étranger. En conséquence, une compagnie fut fondée en 1602 : la *Verenigde Oostindische Compagnie* (Compagnie Unie des Indes orientales), ou VOC en abrégé. Celle-ci était administrée par un conseil connu sous le nom de Conseil des 17. Historiquement, Amsterdam obtint environ la moitié des 17 sièges de ce puissant groupe, tandis que Middelbourg n'en remportait que 4, le reste allant à des villes de moindre importance. Votre objectif est d'améliorer ce destin historique de la Zélande. Si vous réussissez, Middelbourg rivalisera avec Amsterdam comme capitale des Provinces-Unies

Ce livret contient les règles de deux jeux : le jeu de base, qui peut être joué par 4 ou 5 joueurs, et le jeu avancé, pour 3 à 5 joueurs. Le jeu de base est décrit en premier.

Matériel

Ce jeu contient :

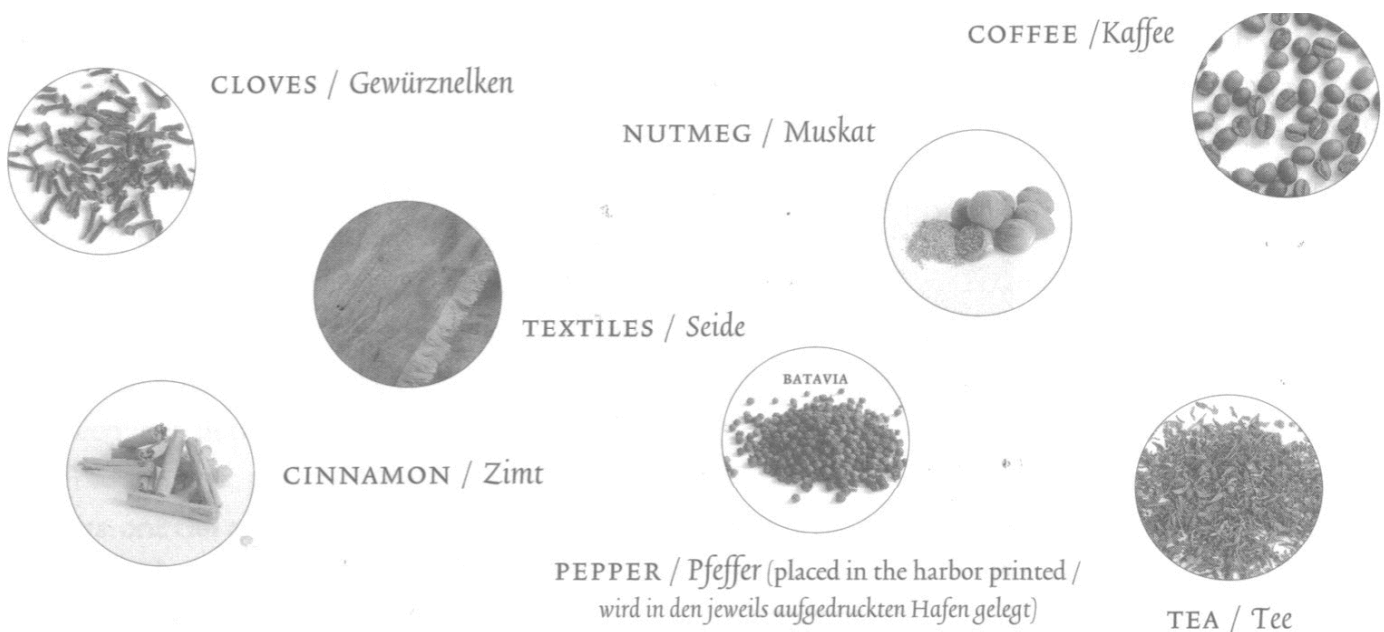
• *Des cubes de bois* représentant des hommes : selon leur placement sur le tablier de jeu, ils peuvent avoir différentes fonctions :



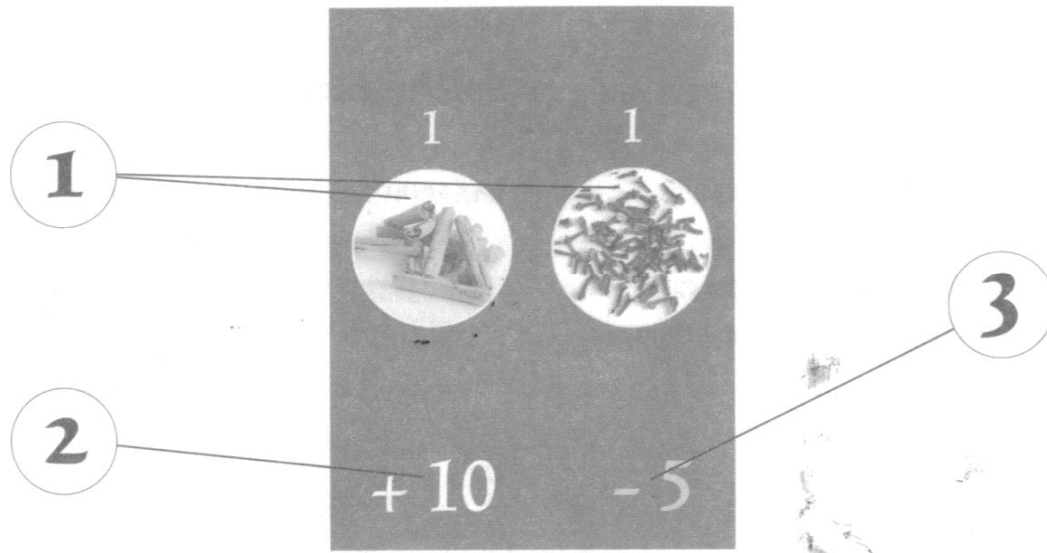
1. Les hommes placés ici sont appelés marchands. Ils peuvent transporter des marchandises en provenance d'Extrême-Orient.

2. Les hommes placés là sont appelés marins. Ils peuvent faire naviguer le navire. Le joueur possédant le marin le plus à gauche est le capitaine du bateau.

• *Des jetons* représentant les marchandises : clous de girofle, textile, café, thé, cannelle, noix de muscade, poivre (placés dans les ports imprimés sur la carte).



• *Des contrats :*

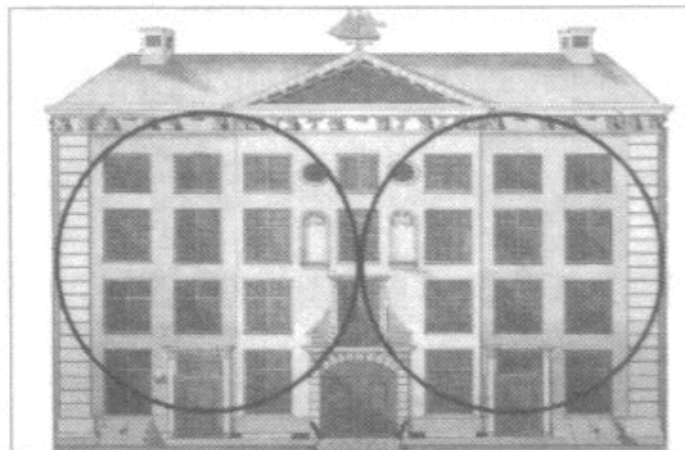


1. Les marchandises requises pour remplir ce contrat. Les nombres au-dessus des marchandises indiquent la quantité nécessaire (le contrat avec sur le côté gauche 2 cannelle, 2 noix de muscade et 2 clous de girofle et sur le coté droit 1 poivre est erroné. Comprenez-le comme une contrat pour 1 cannelle, 1 noix de muscade et 1 clou de girofle ou 2 poivres).

2. Le montant maximum que vous pouvez gagner en remplissant ce contrat.

3. (Pour le jeu avancé seulement) Le montant que perdrez si vous n'avez pas rempli pas le contrat à la date prévue.

• *Des magasins :* 1 pour chaque joueur. Vous pouvez y placer vos hommes et jusqu'à 2 marchandises.



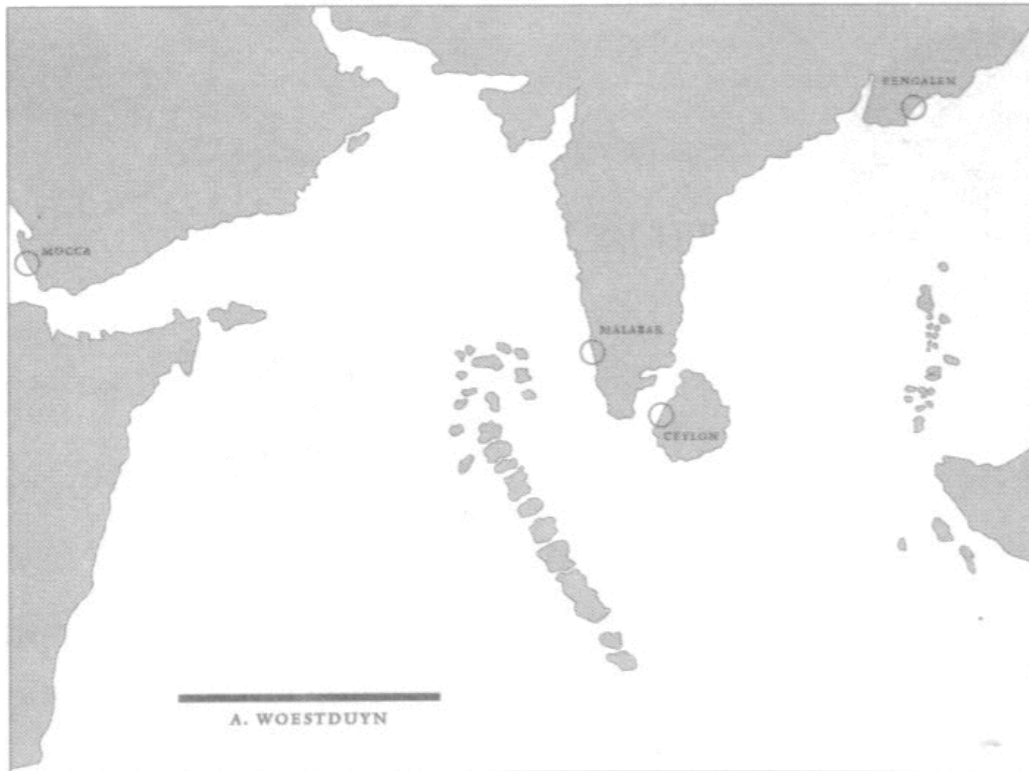
• *Un calendrier :*



1. Utiliser le bateau pour indiquer l'année en cours.

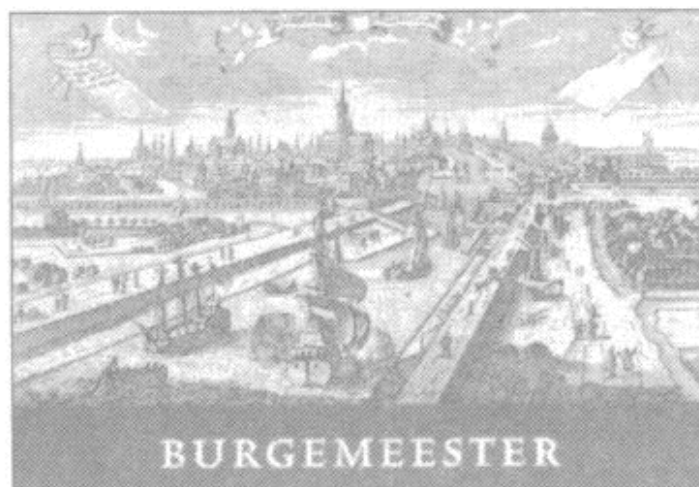
2. Lors des années marquées par un convoi de bateaux, le scorbut apparaît.

• *4 cartes de navigation plastifiées.* Utiliser le marqueur fourni pour écrire dessus (employez toujours un marqueur effaçable!). La ligne au bas de chaque carte de navigation montre le secteur de départ de chaque navire.



• *1 tablier de jeu.*

• *Les marqueurs d'année et la carte « Burgemeester »* sont employés que dans le jeu avancé



Le marqueur d'année est utilisé pour indiquer l'année à laquelle un contrat doit être rempli. La carte Burgemeester indique qui est le premier joueur pour la manche en cours.

Mise en place

Étalez le tablier de jeu sur la table. Triez les marchandises et placez-les dans les ports correspondants. La plupart des ports reçoivent quatre jetons de marchandise. Seuls les ports vendant du poivre ne reçoivent qu'un seul jeton.

Posez les quatre cartes de navigation à côté du plateau de jeu. Extrayez la carte VOC de la pile des contrats. Battez les cartes restantes. Prenez-en 6 sans les regarder. Mélangez ces 6 cartes avec la carte VOC. Posez cette pile face cachée sur la table. Placer les contrats restantes face cachée sur cette pile.

Chaque joueur choisit une couleur. À quatre joueurs, chacun reçoit 10 hommes (cubes en bois) de sa couleur. Dans ce cas, n'utilisez pas les hommes bleus. À 5 joueurs, chacun en reçoit 8. Ces hommes sont placés sur les navires représentés sur le tablier, de telle manière que leurs couleurs correspondent à celles cases. Certaines cases sont de deux couleurs : bleue et une autre. À quatre joueurs, placez les hommes rouges, jaunes, noirs et vers sur ces cases, suivant l'autre couleur indiquée. À cinq joueurs, placez-y les hommes bleus. Chaque joueur reçoit en outre un magasin.

Prenez les trois contrats du dessus de la pioche et posez-les face visible à côté du tablier, tous orientés dans le même sens, de manière que chacun convienne de ce qui est la gauche et la droite de cette rangée de cartes.

Une partie de VOC démarre en 1585. Placez le pion bateau sur cette année-là.

Déroulement du jeu

VOC se joue en un certain nombre de manches, chacune symbolisant une année de l'histoire de la compagnie. Chaque année se compose de 5 ou 6 phases. Dans certaines phases, tous les joueurs participent. Dans d'autres, non.

La phase 2 (le scorbut) est jouée uniquement les années identifiées par un convoi de navires. Lors de la première manche (1585), sautez les phases 1 et 2 et commencez par la phase 3. Nous allons maintenant décrire chaque phase de manière détaillée.

Phase 1 : nouveaux ordres

Piochez la carte supérieure de la pile de contrats. Si c'est la carte VOC, la partie prend fin immédiatement (voir le chapitre correspondant). Autrement, posez cette carte sur la table face visible, à la droite des cartes de contrat déjà retournées.

S'il se trouve à présent 6 cartes étalées, prenez la carte la plus à gauche (la plus ancienne) et donnez-la à la ville d'Amsterdam (posez-la sur le secteur marqué « Amsterdam » du tablier de jeu). Ceci représente un contrat rempli par Amsterdam, qui rapportera des points à cette ville à la fin de la partie.

Cette phase est ignorée lors de la première année (1585).

Phase 2 : scorbut

Cette phase est jouée uniquement les années identifiées par un convoi de navires. Chaque navire ne se trouvant pas dans le port de Middelbourg perd un marin à cause de la malnutrition à bord. Prenez le marin à l'extrême gauche de chaque navire concerné et rendez-le au propriétaire de cette couleur.

Si un navire n'a plus de marins, il fait naufrage. Remplacez toutes les marchandises qu'il transportait dans leurs ports d'origine. Rendez tous les hommes à leurs propriétaires respectifs. Le navire peut être réarmé plus tard au cours de la même année. Notez que les navires mouillant dans les ports d'Extrême-Orient sont également affectés par le scorbut. Seuls ceux de retour à Middelbourg en sont exempts.

Phase 3 : investissements

Tous les vaisseaux ayant fait naufrage ou bien rentrés au port en Zélande doivent être affrétés à nouveau. Tous les joueurs replacent leurs hommes sur les cases indiquées sur chacun des navires concernés. Les cartes de navigation correspondantes sont essuyées avec un morceau de tissu humide. Les navires venant d'être armés ne peuvent pas naviguer lors de la phase suivante, ils doivent attendre la prochaine manche.

Phase 4 : en route vers l'est et retour

Lors de cette phase, les navires A, B, C et D naviguent l'un après l'autre, chacun essayant de parcourir une certaine distance. Les navires sont commandés par leur capitaine, c'est-à-dire par le joueur possédant le marin situé le plus à gauche à son bord.

Au seizième siècle, naviguer n'était pas une mince affaire. Les cartes disponibles étaient souvent imprécises. En outre, il était impossible de déterminer la position exacte d'un navire en terme de longitude. La latitude, en revanche, pouvait être facilement calculée en observant les étoiles.

Dans le jeu, les bâtiments naviguent par le biais d'une carte de navigation. Chacun possède sa propre carte. Le capitaine prend le stylo fourni avec le jeu et le pointe sur la carte de navigation, à l'endroit exact marquant l'emplacement de son bateau. Les navires partant de Zélande démarrent de n'importe quel point de la ligne figurant au bas de la carte.

Puis le capitaine ferme les yeux et trace la route qu'il veut que son bateau suive. Les autres joueurs regardent et peuvent fournir une aide limitée. Pour chaque marin qu'il possède à bord, un joueur peut formuler un conseil. Les conseils sont cependant limités aux seuls mots « nord », « sud », « est », « ouest » et « stop ». Chacun de ses mots compte pour un conseil exprimé. Si un joueur prononce un autre mot ou

s'exprime plus souvent qu'il ne lui est permis, il doit verser 5 *daalders* à la banque. Le capitaine est néanmoins libre à tout moment de suivre ou d'ignorer les instructions données.

Quand le capitaine décide qu'il a suffisamment navigué, il s'arrête, lève le stylo de la carte et rouvre ses yeux. Puis, il trace une petite croix sur la carte pour marquer la nouvelle position de son bâtiment.

Si la ligne tracée par le capitaine vient à rencontrer une côte, les autres joueurs lancent : « Terre ». Le navire se trouve alors échoué. Parfois il est difficile de savoir si un navire s'est échoué à la côte ou s'il s'en est simplement approché de très près. Il est alors recommandé de laisser le capitaine continuer et de juger après coup s'il a touché terre. C'est le cas si la ligne tracée coupe le contour de la côte, autrement dit si une partie de cette ligne est visible à l'intérieur du littoral. Le fait de sortir de la carte est traité de la même manière.

Si le navire s'échoue, son capitaine ne pourra naviguer plus loin cette année-là. Toute la partie de trajectoire tracée après l'échouement est ignorée. En outre, le marin situé le plus à gauche sur le bateau tombe par-dessus bord et est rendu à son propriétaire. S'il reste alors au moins un marin à bord, cela signifie qu'il y aura un nouveau capitaine pour prendre le commandement l'année suivante, à partir de l'endroit où le navire s'est échoué

S'il n'y a plus aucun marin à bord, le navire fait naufrage (voir plus bas).

Si le capitaine réussit à atteindre un port (autrement dit, si la ligne qu'il trace sur la carte vient à rencontrer un des secteurs marqués d'un cercle), les joueurs sont en droit d'acheter des marchandises. Tous les marchands présents à bord ont une chance de le faire, en commençant par celui situé le plus à gauche. Si les marchandises, dans le port, viennent à s'épuiser, la phase de commerce prend fin.

Chaque marchand ne peut transporter qu'un seul article. Il n'y est pas obligé, il peut également passer, dans l'espoir de se procurer des marchandises de plus grande valeur dans un autre port. Les marchands ne payent rien pour les marchandises qu'ils ont acquises. Chaque article est placé à bord du navire sous le marchand qui le transporte. Les marchandises, une fois acquises, ne peuvent pas être jetées par-dessus bord, elles y restent jusqu'à ce que le bateau ait regagné la Zélande. Ainsi, un marchand qui s'est chargé d'une marchandise ne peut en embarquer d'autre jusqu'à son retour en Zélande.

Un navire n'est pas obligé de jeter l'ancre quand il entre dans un port, pourvu que le capitaine ne rouvre pas les yeux. Il est ainsi possible de visiter plusieurs ports durant la même année. Ces ports sont alors traités l'un après l'autre.

Les ports sont sûrs : aussi longtemps que l'on reste à l'intérieur du cercle, on ne peut s'échouer même si la ligne tracée par le capitaine coupe le contour de la côte. Le navire ne s'échoue que si sa trajectoire pénètre le littoral en dehors du cercle représentant le port. Dans ce cas les marchands peuvent tout de même acquérir des marchandises, l'échouement du bateau, et la perte de son capitaine ne se produisant

qu'ensuite.

Si un navire achève son déplacement sur la ligne située au bas de la carte de navigation, il est automatiquement rentré chez lui, au port de Middelbourg. Tous les hommes encore présents à bord, ainsi que les marchandises qu'ils transportent, sont rendus à leurs propriétaires respectifs. Le navire doit alors être réaffrété l'année suivante.

Notez qu'il est possible, et même assez probable, que tous les joueurs ne soient pas capitaines au cours d'une année donnée. Certains peuvent même commander deux navires. C'est normal : ceux qui ont exercé peu de contrôle lors d'une manche, feront mieux l'année suivante.

Bateaux coulés

Dès qu'un navire n'a plus aucun marin à son bord, il fait naufrage. Remplacez toutes les marchandises dans leurs ports d'origine. Rendez tous les hommes à leurs propriétaires respectifs. Le bateau doit être réaffrété l'année suivante.

Phase 5 : ventes

Cette phase n'a lieu que si les joueurs ont rapporté des marchandises en Zélande cette année-là ou lors des années précédentes. Tous les joueurs peuvent négocier entre eux pendant une minute pour s'échanger ou se vendre des marchandises. Seules les marchandises venant d'être rapportées peuvent faire l'objet de négoce. Les joueurs ont la possibilité de se payer l'un l'autre en *daalders*.

Dès que cette minute est écoulée, tout joueur qui le souhaite peut remplir un ou plusieurs contrats parmi ceux qui ont été retournés. Il replace dans leurs ports d'origine les marchandises représentées sur la carte contrat et encaisse le montant en *daalders* indiqué sur cette même carte. La carte elle-même est défaussée.

Si un contrat montre un slash (/), vous êtes libre de livrer les marchandises figurant à gauche ou à droite du signe.

Si plusieurs joueurs sont en mesure de remplir le même contrat, ils peuvent coopérer en laissant l'un d'entre eux s'adjuger ledit contrat en échange d'une petite somme versée à chacun de ses concurrents. Sinon, ils peuvent aussi entrer en compétition en offrant d'encaisser un montant inférieur à celui indiqué sur la carte. Par exemple, un joueur peut déclarer : « Je prends le contrat de 2 thés pour 8 *daalders* au lieu de la somme imprimée sur la carte . » Si un joueur agit de la sorte, il devient immédiatement impossible de tirer davantage de cette vente. Si aucun autre joueur ne souhaite proposer moins de 8 *daalders*, le joueur ayant formulé l'offre remporte le contrat pour 8 *daalders*.

À la fin de la phase de ventes, chaque joueur peut stocker jusqu'à deux marchandises dans son magasin. Toutes les marchandises en surplus sont replacées

dans leurs ports d'origine. Un joueur peut librement décider quelles marchandises il garde et lesquelles il retourne.

Phase 6 : nouvelle année

Le pion bateau est déplacé d'une année.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que la carte VOC est retournée durant la phase 1. La compagnie est fondée, et seuls les joueurs les plus riches obtiendront un siège à son conseil d'administration. Tous les joueurs comptent leurs *daalders*. Celui qui en a gagné le plus remporte la partie.

Cependant, toutes les cartes qui sont allées à Amsterdam font également l'objet d'un décompte. Si Amsterdam a amassé plus de *daalders* que le plus riche des joueurs, tous les joueurs perdent. Aucun des grands marchands de la Zélande n'intègre alors le Conseil des 17.

JEU AVANCÉ

Le jeu avancé diffère en plusieurs points du jeu de base, le plus important étant que les joueurs sont à présent libres de choisir dans quels navires investir.

Les différences sont répertoriées ci-après phase par phase.

Mise en place

Ne placez pas les cubes de bois sur les navires, mais distribuez-les tous aux joueurs. Quel que soit leur nombre, ces derniers reçoivent chacun 10 cubes d'une même couleur. Le plus jeune joueur se voit attribuer la carte *Burgemeester*, laquelle indique qu'il sera le premier à jouer dans la phase 3. Chaque joueur reçoit en outre 10 *daalders*.

Déroulement du jeu

Phase 1 : nouveaux ordres

Cette phase est à présent jouée uniquement les années identifiées par un convoi de navires (mais pas en 1585).

Toutes les cartes contrats sur lesquelles ne serait placé aucun homme (cube) au commencement de la phase, sont attribuées à Amsterdam.

Après quoi trois nouveaux contrats sont retournés face visible et placés à la droite des contrats déjà révélés sur la table. Si la carte VOC apparaît, le jeu prend fin sur-le-champ (voir le chapitre *Fin de la partie*).

Phase 2 : scorbut

Pas de différences

Phase 3 : investissements

Cette phase est complètement différente de celle du jeu de base.

À présent, les joueurs peuvent investir pour armer des navires. Le bourgmestre de Middelbourg, autrement dit le joueur détenant la carte *Burgemeester*, commence, suivi des autres dans le sens horaire.

Par deux fois, chaque joueur choisit à son tour d'effectuer l'une des actions suivantes. Quand tous les joueurs ont effectué 2 actions, la phase prend fin.

- *Armement des navires* : le joueur actif place 4 hommes sur un des navires actuellement ancré à Middelbourg. Sur chaque navire, les cases marquées 1 doivent toutes être remplies avant qu'aucune des cases 2 puisse être occupée. De même, les cases 3 ne peuvent être occupées qu'à la condition que toutes les cases 1 et 2 le soient déjà. Dans le jeu avancé, les couleurs des cases n'ont pas d'importance.

On ne peut placer moins de 4 hommes à bord que si l'on manque d'hommes ou de cases à remplir sur le navire : dans ce cas, on doit néanmoins en placer autant que possible.

Il n'est pas permis d'embarquer plus de marins que de marchands sur un même bâtiment.

Quand il y a deux cases disponibles présentant le même numéro, on doit occuper en priorité celle située le plus à droite. La même règle s'applique aux marins et aux marchands.

Un joueur peut investir dans plusieurs navires, mais les 4 hommes placés lors d'un tour doivent tous embarquer au même bord. On ne peut ajouter des hommes dans un navire naviguant déjà en Extrême-Orient.

- *Signature d'un contrat* : le joueur actif place un homme sur un contrat qui n'a pas encore été signé (sur lequel aucun homme n'a encore été posé). Il choisit ensuite un marqueur d'année et le pose également sur la carte. Ce marqueur indique l'année avant la fin de laquelle vous vous engagez à remplir le contrat en question.

Il est possible de s'adjuger un contrat déjà signé par un concurrent, en ôtant le marqueur d'année qui s'y trouve, pour le remplacer par un autre indiquant une échéance plus proche. Le joueur qui détenait jusqu'à présent le contrat récupère alors l'homme qu'il avait placé dessus. Pour empêcher d'autres joueurs de s'emparer de vos contrats, il vous est permis de poser vous-même un marqueur d'année indiquant une échéance plus proche sur un contrat que vous avez déjà signé. Dans ce cas, votre homme déjà en place reste sur la carte concernée.

Les marqueurs d'années ôtés des cartes contrats sont remis dans la rangée sur le tablier de jeu, de manière à être réutilisés pour d'autres contrats.

Au cas où tous les marqueurs d'année seraient utilisés ou que tous ceux restants indiqueraient des années antérieures à celle en cours, on se contentera de poser simplement un homme sur le contrat qu'on s'est adjugé. On s'engage alors à exécuter ledit contrat avant l'année 1602.

- *Passer ou ramener des hommes* : Le joueur actif peut également passer ou bien ôter tous ses hommes d'un navire ancré en Zélande. Les autres hommes présent à bord sont alors tous décalés vers la droite : ceux dans la moitié gauche le plus loin possible vers le centre, ceux dans la moitié droite le plus loin possible vers la droite. On ne peut débarquer des hommes de plusieurs navires à la fois, non plus que de navires naviguant déjà en Extrême-Orient.

Quand tous les joueurs ont effectué une action, ils peuvent chacun leur tour en effectuer une seconde — la même s'ils le désirent.

Phase 4 : en route vers l'est et retour

Les navire affrétés durant la phase 3 peuvent appareiller immédiatement.
Pas d'autres différences avec le jeu de base.

Phase 5 : ventes

On ne peut exécuter que les contrats qu'on s'est adjugés en plaçant un de ses hommes dessus. Les joueurs ne sont plus admis, dans le jeu avancé, à marchander lors de cette phase les contrats en cours ; ils peuvent toujours cependant négocier des marchandises entre eux, de la même manière que dans le jeu de base.

À l'issue de cette phase, on vérifiera s'il reste des contrats signés qui n'auraient pas été honorés à la date prévue. Le joueur qui s'était adjugé un tel contrat doit verser le nombre de *daalders* indiqué sur la carte. La carte contrat est défaussée, et l'homme qui s'y trouvait rendu à son propriétaire.

Si un joueur est dans l'incapacité de payer intégralement la pénalité qui lui est imposée, il est contraint d'abandonner la partie.

Phase 6 : nouvelle année

Le bourgmestre remet sa carte *Burgemeester* au joueur placé à sa gauche.
Le pion bateau est déplacé d'une année.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que la carte VOC est retournée. Les contrats en cours ne rapportent ni ne coûtent aucun *daalder*.

La fortune de chacun (y compris la ville d'Amsterdam) est estimée comme dans le jeu de base.

Auteurs : Joris Wiersinga & Jeroen Doumen.

Thématisation : Tobias van Gent, Ville de Middelbourg.

Réalisation: Splotter Spellen.

Graphisme :Caroline de Lint, Voorburg.

Photographie : Gert Germeraad, La Haye.

Prototypes :Tamara Jannink.

Réalisation technique : Afterpress, Arnhem.

Tests :Merci à tous ceux qui ont testé ce jeu ! Bas de Bakker, Nadja deBeer, Dorien Bernard, Lennart Boone, Gerben Dirksen, Jeroen Doumen, Nina van den Driest, Bianca van Duijl, Stefan van Duin, Mireille van Dullemen, Vincent van Exel, Tobias van Gent, Ralf Gramlich, Herman Haverkort, Lisa Huibregtse, Marc Jager, Tamara Jannink, Roel Jansen, Ronald Hoekstra, Lotte de Kam, Ragnar Krempel, Marloes Krieger, Aldo Kroese, Johan Lieven, Caroline de Lint, Berbel Lippe, Marnix Manni, Corn van Moorsel, Levitah Numeijer, Marc Overwijk, Mathijs Pag, Davie Poortvliet, Iris de Regt, Chantal van Rijswijk, Hannah Saija, Pieter Simoons, Chantal Sterkenburg, Anahita Torabi, Willemien Troelstra, Connie

Wielemaker, Joris Wiersinga, Marnix van Wijngaarden and Arthur Zonnenberg.

Illustration de couverture : Tableau de Jacob van Strij, 1785, Maritiem Museum, Rotterdam.

Version numérisée aimablement fournie par The Walburg Pers, Zutphen.

Carte : Atlas Van der Hagen, Den Haag, Koninklijke Bibliotheek, 1049 B 13, 2. Merci à la Koninklijke Bibliotheek de nous en avoir fourni une copie numérique.

Pièces de monnaie : collection privée, Leiden.

Autres documents : Ville de Middelbourg et Koninklijk Zeeuwsch Genootschap der Wetenschappen. *Copyright* 2002 Splotter Spellen, Arnhem.

Traduction des règles : Frédéric Bizet pour Jeux en Boîte

Relecture et mise en page : Paul Lequesne.