



SUPER AS D'OR 1999 au Festival des Jeux de Cannes

Capitaine d'un bateau représentant une des principales Compagnies des Indes du début du XVIIIe siècle, vous avez pour mission de traverser les océans pour revenir chargé d'une précieuse cargaison d'épices. Il vous faudra pour cela braver les intempéries, vaincre la maladie et éviter les pirates qui sèment la terreur sur ces mers lointaines.

MATÉRIEL

- 18 diffuseurs d'odeurs renfermant les senteurs des épices et autres matières premières assimilées. Ils seront mis en début de partie dans le sac prévu à cet effet,
 - 1 plateau de jeu,
 - 5 plans de bateaux, contenant les tonneaux de vivres, le coffre et la soute aux épices,
 - 5 bateaux faisant office de pions,
 - 2 bateaux pirates (voiles avec tête de mort),
 - 9 marqueurs,
 - 72 ballots d'épices :

- 18 ballots d'Afrique Occidentale :	Rouge,
- 18 ballots d'Afrique Orientale :	Vert,
- 18 ballots d'Inde :	Jaune,
- 18 ballots d'Extrême-Orient :	Bleu,
 - 60 pièces d'une valeur de 1, 5 et 10 Livres,
 - 1 dé,
 - 110 cartes :
 - 1 carte avec la liste des épices à reconnaître. Elle sera mise de côté,
 - 70 cartes indiquant la variation des «COURS DE LA BOURSE» des épices et parfois le nombre de cases autorisées pour le déplacement d'un des bateaux pirates,
 - 3 cartes «BONUS» à utiliser, si on le souhaite, lorsque l'on est attaqué,
 - 18 cartes «ÉVÈNEMENT» : en Français - Flamand,
 - 18 cartes «ÉVÈNEMENT» : en Anglais - Espagnol,
- Les cartes «ÉVÈNEMENT» dans les langues qui ne vous concernent pas seront éliminées.

BUT DU JEU

Revenir le premier en Europe avec son bateau chargé de trois ballots d'épices issus des quatre régions figurées sur le plan de jeu : Afrique Occidentale, Afrique Orientale, Inde et Asie.

Des tactiques de jeu différentes ont été établies en fonction de l'âge et de l'habileté des joueurs.

NOMBRE DE JOUEURS : de 2 à 5.

ÂGE : - 8 à 10 ans : version simplifiée,
- 10 à 13 ans : version intermédiaire,
- 13 ans et plus : version tactique.

PRÉPARATION

Chaque joueur tire au hasard un bateau représentant l'un des pays européens. Il recevra, de la part de ses armateurs, une cassette dont la valeur dépendra du lieu de départ.

Le bateau rouge représente l'Angleterre. Départ de Liverpool. Cassette allouée : 34 Livres.

Le bateau vert représente les Provinces Unies. Départ d'Amsterdam. Cassette allouée : 35 Livres.

Le bateau bleu représente la France. Départ de Lorient. Cassette allouée : 32 Livres.

Le bateau violet représente le Portugal. Départ de Lisbonne. Cassette allouée : 30 Livres.

Le bateau jaune représente l'Espagne. Départ de Cadix. Cassette allouée : 30 Livres.

Un joueur gèrera les ressources de la banque.

Règle simplifiée pour les 8/10 ans

PRÉPARATION

- Dans cette version du jeu, il faut retirer les cartes «BONUS». Les cartes «ÉVÈNEMENT» et «COURS DES ÉPICES» sont séparées et posées en deux piles sur le plateau de jeu.
- Le bateau est chargé de 50 tonneaux de vivres (marqueur sur le tonneau 50).
- On place 2 bateaux pirates sur leur repaire indiqué par un bateau à tête de mort : le Défiance vogue au large de l'Inde, et le Fancy du Capitaine Long Ben Every avait pour base la baie d'Antongil à Madagascar ou Sainte Hélène (au choix).
- Le premier joueur est celui qui part d'Amsterdam, le deuxième celui qui part de Liverpool. Les autres bateaux suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT JOUER

- Il faut se rendre dans les différentes régions afin de faire du négoce - achat et revente - dans les ports et de se constituer le plus gros pécule. On peut y acheter également des vivres.
- Le déplacement se fait en fonction de la valeur indiquée par le lancer du dé.
- On peut avancer de case en case verticalement, horizontalement ou en diagonale.
- Lorsque l'on obtient un 6, on tire une carte «ÉVÈNEMENT».

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

1 • DÉPLACEMENT

On lance un dé pour savoir de combien de cases on peut avancer.

2 • ÉVÈNEMENT (éventuel)

Lorsque l'on obtient un 6, on tire une carte «ÉVÈNEMENT», dont on applique immédiatement les directives, puis on relance son dé pour avancer du nombre de cases indiqué sauf s'il faut passer son tour.

3 • NÉGOCE (éventuel)

Si l'on veut faire du négoce, il faut aller dans un port. Le prix d'achat des épices est fixé par un nouveau lancer de dé. Ce prix, considéré comme un prix «expert», ne sera applicable que si le joueur reconnaît une des épices prise au hasard dans le sac. S'il ne la reconnaît pas, il est néanmoins obligé d'en acheter au moins une, mais au double du prix indiqué. Dans tous les cas, il peut acheter jusqu'à trois ballots d'épices.

Les vivres s'achètent au même prix que les épices. On obtient 10 tonneaux pour le prix d'un ballot. On peut vendre ses épices en relançant le dé pour en connaître la valeur, mais on n'est pas obligé pour autant de s'exécuter.

4 • BATEAUX PIRATES

À la fin de chaque tour, le joueur retourne une carte «COURS DES ÉPICES». En bas de certaines cartes, se trouve un drapeau pirate. Un chiffre indique de combien de cases on peut déplacer l'un d'eux. On peut ainsi devenir momentanément pirate et attaquer des bateaux adverses. Il y a alors combat au dé.

- Si le bateau attaqué tire le meilleur chiffre : il reçoit 5 Livres de la Banque qui le remercie ainsi d'avoir supprimé un pirate malfaisant.

- Si le bateau «pirate» gagne, il enlève 20 tonneaux de vivres au vaincu et 5 Livres reviennent au joueur attaquant.

• En cas d'égalité, on relance le dé.

Si le vaincu n'a plus assez de vivres, le pirate peut prendre 5 Livres supplémentaires. Aussi est-il conseillé d'acheter parfois des vivres.

• Après une attaque, le pirate est replacé sur l'un de ses repaires.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin dès que l'un des joueurs, après avoir rempli ses cales de trois ballots d'épices de chacune des quatre régions, est de retour dans les mers d'Europe, au Nord-Ouest du quarantième parallèle.

NOTES VALABLES POUR LES TROIS RÈGLES DU JEU

1 • ROUTES

On peut, si on le souhaite, passer par l'isthme de Suez, mais comme le canal de Suez n'existe pas encore, faut payer 10 Livres pour transférer ses richesses à travers le désert avant d'affréter un autre bateau.

2 • VIVRES

Il faut toujours avoir au moins un tonneau de vivres sur son bateau. Ceux-ci sont décomptés grâce au marqueur en bois que l'on enfonce dans l'encoche correspondante.

3 • ÉPICES

Durant les premières parties, il est autorisé de s'aider pour identifier les épices de la liste qui se trouve sur la carte avec une rose des vents bleu ciel.

Règle du jeu pour amateur de tactique

Dans cette version du jeu, les déplacements se font au gré de la volonté du joueur d'utiliser plus ou moins de vivres. Le «plan du bateau» contient une cale de vivres avec 50 tonneaux. Un marqueur permettra de suivre son stock qui variera à chaque tour en fonction du nombre de cases dont on aura avancé. La consommation des vivres nécessaire à l'avancement est indiquée sur le premier pont.

PRÉPARATION

- On mélange bien les cartes, on en distribue 3 à chaque joueur. Si des cartes «ÉVÈNEMENT» sont distribuées, on les remet dans le paquet et on complète la main des joueurs concernés. Le paquet restant devient la pioche. Il est placé à côté de la bourse sur le plateau de jeu.
- On place sur la «BOURSE DES ÉPICES» un marqueur au niveau 5 de chaque colonne correspondant à une région.
- On place les 2 bateaux pirates sur leur repaire : Le Défiance au large de l'Inde, et le Fancy dans la baie d'Antongil à Madagascar. Il pourra trouver refuge à Sainte Hélène également en cours de partie.
- Le bateau représentant les Provinces Unies partira en premier, suivi de celui d'Angleterre. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

1 • PIOCHE

Le joueur prend une carte de la pioche :

- s'il s'agit d'une carte «ÉVÈNEMENT», il en lit le contenu à haute voix et applique aussitôt les directives. Après avoir rejeté la carte «ÉVÈNEMENT» à côté de la pioche, il prend une nouvelle carte.
- s'il s'agit d'une carte «COURS DES ÉPICES» ou «BONUS», le joueur la garde en main.

2 • DÉPLACEMENT

Ayant 4 cartes en main, le joueur peut avancer de 1 à 6 cases selon la tactique qu'il a choisie, et soustrait de son stock le nombre de vivres correspondant au barème suivant, indiqué également sur les bateaux.

1 case = 0 vivre	2 cases = - 2 vivres	3 cases = - 5 vivres
4 cases = - 9 vivres	5 cases = - 15 vivres	6 cases = - 20 vivres

Les bateaux se déplacent horizontalement, verticalement et en diagonale*. Ils peuvent passer par une case occupée par des bateaux adverses. Ils peuvent s'arrêter sur une case occupée, à condition qu'il ne s'agisse pas d'un port (un seul bateau à quai ou dans la rade), d'une case présentant deux bateaux ou une case occupée par un bateau pirate, sauf à ses risques et périls.

3 • NÉGOCE (éventuel)

S'il s'est arrêté dans un port, il peut :

- Acheter des vivres,

On achète les vivres par 10 au prix indiqué sur la «BOURSE DES ÉPICES» de la région où l'on se trouve. Le prix des vivres est 10 fois moins cher que celui des épices. C'est à dire qu'on s'avitaille de 10 tonneaux de vivres pour le prix d'un ballot d'épices.

- Et/ou acheter des épices

On achète les épices au cours indiqué sur la «BOURSE DES ÉPICES» de la région. Le prix est donné pour un ballot d'épices et l'on peut acheter jusqu'à 3 ballots dans chaque port. Cependant, pour bénéficier du meilleur cours de la bourse, il faut être un expert et pour cela reconnaître l'odeur d'une des épices contenue dans le sac. Si celle-ci n'est pas reconnue, le prix des épices double. On est obligé d'en acheter au moins une.

Remarque : en cours de partie, il est possible de posséder plus de 3 ballots d'épices de la même région.

- Vendre ses épices

On peut vendre ses ballots d'épices au cours de la bourse de la région d'origine (voir la couleur des ballots), à condition d'être dans une autre région. On peut vendre jusqu'à 3 ballots par port.

4 • VARIATION DES COURS

Qu'il soit au port après avoir achevé son commerce ou qu'il vogue au large, le joueur choisit et abat côté face l'une des cartes «COURS DES ÉPICES» qu'il a en main et effectue les opérations qui y sont indiquées.

- La flèche marron permet de modifier le cours de la «BOURSE DES ÉPICES» et des vivres de n'importe quelle région, soit pour le faire baisser (flèche marron avec chiffre négatif), soit pour le faire monter (flèche marron vers le haut avec chiffre positif). Ces variations ne peuvent toutefois conduire à des cours de la bourse inférieurs à 1 ou supérieurs à 9. On procède de même pour les flèches de couleurs qui identifient chaque région.

- Certaines cartes indiquent un drapeau pirate sous les flèches.

5 • BATEAUX PIRATES

Le joueur qui abat une carte «COURS DES ÉPICES» avec la présence d'un drapeau «pirate» déplace le bateau pirate de son choix du nombre de cases indiqué.

S'il peut atteindre un bateau adverse, il y a combat.

• À l'abordage !

Le joueur attaqué en possession d'une carte «BONUS», peut décider de l'abattre (il récupérera ensuite une carte de la pioche).

- Chacun des joueurs engagés dans le combat lance le dé.

- En cas d'égalité, on rejoue.

- Celui qui a le résultat le plus élevé gagne le combat.

- Si le gagnant est le joueur attaqué, il reçoit de la Banque 5 Livres.

- Si le pirate gagne, il prend la moitié de l'argent et la moitié des vivres au bateau vaincu, ou les sommes indiquées si ce dernier avait abattu sa carte «BONUS». Les sommes vont à la banque, sauf 5 Livres qui vont à l'attaquant.

- Après une attaque, le pirate est replacé sur l'un de ses repaires.

*Pour les amateurs de difficultés, il est possible de ne permettre le déplacement des bateaux qu'horizontalement et verticalement.

FIN DU JEU

Les joueurs doivent revenir en Europe, c'est-à-dire au Nord-Ouest du quarantième parallèle, avec leur cargaison complète : 3 ballots d'épices de chaque région ; soit 12 ballots au maximum.

Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer la partie ou évaluer les cargaisons des autres joueurs.

L'évaluation se fait de la manière suivante : 5 Livres par épice, et évaluation de la cassette. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus proche de la ligne d'arrivée qui gagne.

Règle du jeu intermédiaire pour les 10/13 ans

PRINCIPE

La différence avec la règle précédente, consiste à avancer sur la carte à l'aide du dé. On ne gère donc pas ses vivres pour pouvoir avancer. Comme dans la première règle, il faudra cependant en avoir pour «amadouer» les pirates.

Il faut en revanche gérer les cartes «COURS DES ÉPICES» comme dans la règle précédente pour essayer d'acheter au cours le plus bas et revendre au meilleur cours ses épices.

INTÉRÊT

Cette règle est donc un compromis entre les règles précédentes. Elle permet aux enfants de comprendre progressivement la tactique du jeu, et les grands principes du négoce. Nous ne reprendrons ici que les principales différences qui seront ainsi vite assimilées.

PRÉPARATION

- Les cartes «ÉVÈNEMENT», «BONUS» et «COURS DES ÉPICES» sont mélangées, puis trois cartes sont distribuées aux joueurs. Les cartes «ÉVÈNEMENT» sont échangées car on ne doit jamais les garder en main. Le paquet de cartes est placé sur le plateau de jeu.
- Les bateaux partent dans le même ordre que précédemment.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

1 • PIOCHE

Application d'un éventuel «ÉVÈNEMENT». Le joueur doit avoir alors en main quatre cartes «COURS DES ÉPICES» et/ou «BONUS».

2 • DÉPLACEMENT

En fonction de la valeur du dé.

3 • NÉGOCE (éventuel)

Les achats et les ventes se font aux cours indiqués par la «BOURSE DES ÉPICES». Les vivres s'achètent par lot de 10 au cours de la région où l'on se trouve.

4 • VARIATION DES COURS

Le joueur rejette une carte et modifie le cours des épices comme dans la deuxième règle du jeu. Cette carte permet parfois d'avancer un bateau pirate. L'abordage se passe de la même manière que dans la première règle.

FIN DE PARTIE

Le navigateur gagnant est celui qui revient en premier dans les mers d'Europe, au Nord-Ouest du quarantième parallèle avec son bateau chargé de 3 ballots d'épices des quatre régions du plateau.

Annexes

APERÇU HISTORIQUE

L'action de ce jeu se déroule entre 1680 et 1720. Si Vasco de Gama découvrit la route maritime des Indes en 1497, permettant aux Portugais et aux Espagnols de s'implanter très tôt dans ces régions, il faudra attendre 1595 pour que des marchands amsterdamois fassent un premier voyage de deux ans vers ces nouveaux horizons. Peu de temps après le retour de Cornélius de Houtman en 1598, les différents marchands des ports des Provinces Unies créèrent 5 compagnies des Indes ! À partir de 1602, il n'y en aura plus qu'une, la Verenigde Oost Indische Compagnie (VOC).

Apprenant le succès des premiers voyages commerciaux des Hollandais, l'Angleterre encouragée par Elisabeth I^{re} créa en 1600 sa première Compagnie des Indes : la London East India Company (EIC). Très vite, les Suédois et les Danois feront de même. Il y eut quelques initiatives françaises au début du XVII^e siècle, mais la France ne réussira à s'implanter qu'à Fort Dauphin, à Madagascar, en 1638. Colbert donna une nouvelle dynamique en décidant de créer une Compagnie des Indes qui associerait tous les grands ports français (St Malo, Rouen, Nantes, Le Havre, Lorient) vers 1664.

Ces diverses compagnies des Indes, qu'elles soient totalement privées ou plus étatisées comme la compagnie française, seront à l'origine de la rencontre entre deux mondes et amorceront la création des grands empires coloniaux.

Durant tout le XVII^e siècle, la rivalité en Orient entre chacun des pays sera très forte. Les Portugais, seuls «étrangers» jusqu'alors agissaient comme de véritables souverains dans quelques états, ce qui agaçait les sultans, princes ou rois. Les Hollandais et les Anglais profitèrent de cette situation pour chasser les Portugais de nombreux ports comme par exemple celui de Surate.

Quant aux Espagnols, ils étaient présents en Extrême-Orient mais utilisaient la route de Christophe Colomb, rejoignant les Philippines depuis Acapulco au Mexique. Les alliances entre Européens se créaient ou se défaisaient au gré des guerres européennes, mais parfois avec quelques années de décalage.

Au XVIII^e siècle, il n'était pas rare de voir des bateaux européens voguer avec des lettres de marques françaises, anglaises ou autres. Elles étaient censées les protéger contre les corsaires. (Les corsaires, contrairement aux pirates avaient des lettres de marques et n'attaquaient ni les bateaux des pays qu'ils représentaient ni leurs alliés).

ADAPTATION DE LA CARTE

Pour des besoins pratiques, nous avons dû déformer la carte. Le positionnement des latitudes et longitudes a été fait aussi fidèlement que possible compte tenu de ces déformations. Pour créer le plateau de jeu et la boîte, nous nous sommes inspirés de la frise et d'un cartouche d'une carte portugaise tant approximativement de 1570. Les villes présentes sur la carte ont bien existé et représentent les principaux lieux d'échanges ou les comptoirs des différentes nations. Certains ports ont été retirés de la carte car ils étaient trop proches, comme Madras et Pondichery.

LES PIRATES

Madagascar était en 1700 le royaume de la flibuste. Les pirates venaient parfois d'Amérique pour caréner leur bateau dans la baie d'Antongil ou à côté, sur l'île Sainte Marie. Deux pirates s'y étaient créés un véritable royaume : Baldrige, le roi des Corsaires et quelques années plus tard, Plantain, roi d'Antongil. Madagascar était un repaire idéal grâce à ses baies profondes, l'accueil des indigènes, les sources d'eau douce, ainsi que les fruits qui y poussaient en abondance.

Ce repaire était stratégique, car il était proche du détroit du Mozambique par lequel passaient pratiquement tous les bateaux avec leur précieuse cargaison, pour rejoindre Capetown et l'Europe, mais également de l'Asie Mineure. Les marchands indiens négociaient énormément entre Surate et le Golfe Persique ou la Mer Rouge. Les bateaux du grand Moghol transportaient toujours des cargaisons très convoitées de soieries ou de pierres rares.

Long Ben Every avec son navire Le Fancy est le mythique pirate du livre de Daniel Defoe : Capitaine Singleton. (Daniel Defoe, journaliste anglais, est également l'auteur de Robinson Crusoé). Il enfouit plusieurs trésors à Madagascar et Sainte Hélène. Le Défiance était, quant à lui, un bateau pirate qui sévissait au large des côtes du Bengale. Son équipage était constitué de Français, d'Anglais, de Danois, de Suédois et d'Indiens.

LES ÉPICES

Pour des questions pratiques dans le jeu, nous n'avons pas défini les épices par régions d'origine, mais le paragraphe suivant vous renseigne à ce sujet. Les grandes épices, qui ont enflammé la guerre économique que se livraient les Compagnies des Indes étaient : la Cannelle, le Poivre, la Muscade et le Clou de Girofle. On négociait aussi d'autres épices mais les enjeux étaient moindre pour le Gingembre, la Badiane, la Cardamome, le Cumin, la Coriandre, l'Origan, la Vanille ou le Carvi.

Afin que ce jeu présente une palette très large d'odeurs sur la thématique des épices, nous avons rajouté d'autres denrées exotiques encore utilisées aujourd'hui pour agrémenter notre cuisine, et qui proviennent de ces régions. Au gré des dictionnaires, elles peuvent être assimilées à des épices : citronnelle, noix de coco ainsi que le cacao et le thé qui ont été découverts à cette époque-là. Les mélanges d'épices tel que le curry et le Raz-el-Hanout présents sur les marchés d'épices du Moyen et Extrême-Orient font partie de cet univers.

LES ESSENCES DU JEU

• Les huiles essentielles d'épices :

- **Anis étoilé ou badiane** : essence de *Illicium verum*. Cultivé en Chine, au Vietnam, en Espagne et en Russie. Rendement : 50 kg de graines pour 1 kg d'essence.
- **Cannelle** : essence de *Cinnamomum ceylanicum* Breyne. Cultivée au Sri Lanka, au Sud de l'Inde, en Indonésie, à Madagascar, aux Comores. Partie traitée : le bois, les feuilles. Rendement : 100 à 200 kg de bois ou 75 kg de feuilles pour 1 kg d'essence.
- **Cardamome** : essence de *Elettaria cardamomum* Maton. Cultivée en Inde, en Tanzanie et au Guatemala. Rendement : 100 kg de graines pour 1 kg d'essence.
- **Carvi** : essence *Carum carvi*. Cultivé en Pologne et en Yougoslavie. Partie utilisée : les graines séchées. Rendement : 30 kg de graines pour 1 kg d'essence.
- **Citronnelle** : essence de *Cymbopogon winterianus* Jowitt. Cultivée principalement au Sri Lanka et à Java. Partie traitée : l'herbe. Rendement : 100 kg pour 1 kg d'essence.
- **Coriandre** : essence de *Coriandrum sativum*. Cultivée en Inde, en Tunisie, au Maroc, en Russie. Traitement des graines. Rendement : 100 kg pour 1 kg d'essence.
- **Cumin** : Essence de *Cuminum Cuminum*. Cultivé en Inde et dans le bassin méditerranéen. Partie traitée : les graines séchées. Rendement : 30 à 50 kg pour 1 kg d'essence.
- **Gingembre** : essence de *Zingiber officinale* Roscoe. Cultivé au Japon, en Chine et aux Indes. Partie utilisée : les rhizomes. Rendement : 25 kg pour 1 kg d'essence.
- **Girofle** : essence *Eugenia caryophyllata*. Cultivé en Indonésie, à Madagascar, à Ceylan et en Tanzanie. Traitement des griffes ou des feuilles. Rendement des griffes : 7 kg pour 1 kg d'essence. Feuilles : 50 kg.
- **Muscade** : essence de *Myristica fragrans*. Cultivée en Indonésie et au Sri Lanka. L'écorce de la noix de muscade s'appelle le macis. L'odeur est presque identique.
- **Origan** : essence de *Origanum vulgare*. Cultivé au Moyen Orient et en Espagne. Partie traitée : les fleurs séchées. Rendement : 35 à 50 kg pour 1 kg d'essence.
- **Poivre** : essence de *Piper nigrum*. Cultivé en Inde, en Indonésie, au Sud-Est asiatique et au Brésil. Traitement des baies. Rendement : 50 kg pour 1 kg d'essence. Partie traitée : noix pelées. Rendement : entre 7 et 20 kg pour 1 kg d'essence.

• Les compositions :

- **Vanille** : composition vanillée reproduisant l'odeur de la gousse. La gousse de vanille est obtenue à partir du *Vanillia Planifolia*. Cette orchidée est actuellement cultivée à Madagascar, à la Réunion, en Indonésie et aux Caraïbes.
- **Noix de coco** : composition de parfumerie.
- **Curry** : composition de plusieurs épices utilisées en particulier en Inde.
- **Raz-el-Hanout** : mélange d'épices d'Afrique du Nord, du Moyen-Orient et d'Extrême-Orient.
- **Thé** : composition parfumée reprenant l'odeur du thé fumé.
- **Cacao** : composition parfumée.

INFORMATIONS DIVERSES

- Pour reconnaître l'odeur des épices, il faut trouver les adjectifs permettant de les décrire afin de les mémoriser. Exemple : l'odeur de l'origan ressemble à celle du thym, de la Provence...
- Ne pas approcher les diffuseurs à moins d'un centimètre du nez. Bien remettre bien chaque bouchon sur son diffuseur après utilisation. Ne pas laisser les diffuseurs dans le sac après la partie.
- L'olfaction est déconseillée aux asthmatiques.
- Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Présence de petits éléments pouvant être avalés.

En cas de réclamations ou pour toutes informations contacter :
SENTOSPHERE, 59 boulevard du Général Martial Valin. 75 015 Paris.

Ce jeu a été créé par Véronique Debroise avec la collaboration de Victor Lucas.