

DER PALAST VON ESCHNAPUR

De Inka et Markus Brand

Joueurs : 2 – 4 personnes

Âge : à partir de 10 ans

Durée : environ 60 minutes

Matériel



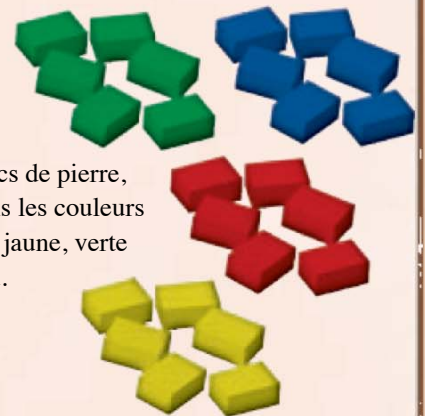
10 cartes Privilège



4 jetons Privilège



4 marqueurs de score



80 blocs de pierre,
20 dans les couleurs
rouge, jaune, verte
et bleu.



8 pièces de Palais
réversibles. Au recto, le
Palais « construit ». Au
verso, le Palais « en
construction ».



4 marqueurs
50 / 100



64 cartes Or

- 8 x valeur 0
- 8 x valeur 1
- 12 x valeur 2
- 16 x valeur 3
- 8 x valeur 4
- 12 x valeur 5



1 marqueur
Construction
Interdite



1 marqueur
Blocage



4 marqueurs
Ordre du Tour



4 plateaux individuels

1 piste de scores



32 cartes Lieu de Construction,
4 séries dans les couleurs de
chaque joueur correspondants
aux parties du Palais de 1 à 8.

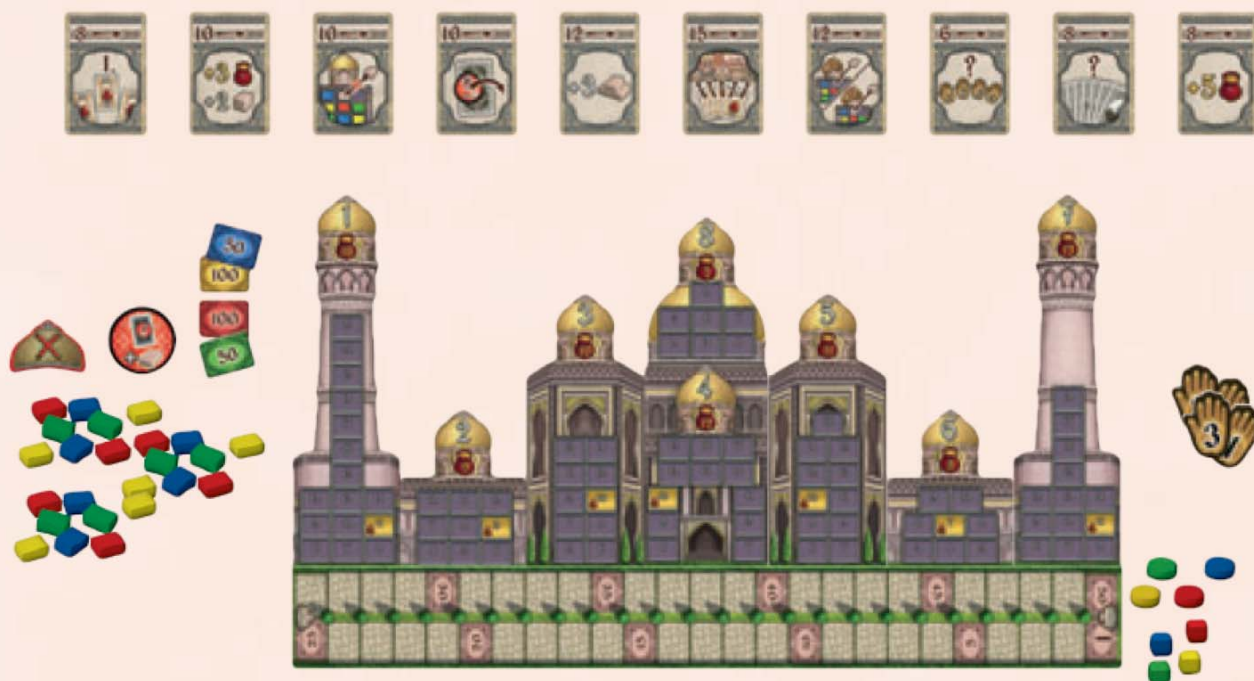
Idée et but du jeu

Les joueurs sont appelés à démontrer leurs capacités à construire le nouveau Palais d'Eschnapur. Avec de modestes réserves d'or, ils doivent s'assurer du bon vouloir des hauts fonctionnaires du Maharaja et tenir la concurrence à distance. A chaque tour de jeu, les « dons » aux fonctionnaires permettent d'obtenir l'un ou l'autre avantage ou inconvénient lors de la construction. La construction dans les délais des parties du Palais engendre un apport rapide d'or et des points décisifs pour la victoire.

Préparation du jeu

Les règles suivantes sont valables pour quatre joueurs. Les modifications lors de la préparation et le déroulement du jeu pour deux et trois joueurs se trouvent page 7.

- Les huit parties du Palais sont placées les unes à côté des autres au centre de la table conformément à l'image avec les cases Construction numérotées vers le haut et représentant le Palais « en construction ».



- La piste de scores est placée juste en dessous du Palais.
- Chaque joueur choisit un plateau individuel et reçoit les huit cartes Lieu de Construction, ainsi que le marqueur de score et le jeton Privilège de la couleur correspondante. Les joueurs placent leur marqueur de score et leur jeton Privilège à côté de la case 1 de la piste de scores.
- Chaque joueur reçoit 16 cartes Or qu'il prend en main :
2 x valeur 0 2 x valeur 1 3 x valeur 2
4 x valeur 3 2 x valeur 4 3 x valeur 5
- Les blocs de pierre sont entassés comme réserve générale à côté du Palais.
- Les 10 cartes Privilège sont triées selon leur valeur et placées face visible au dessus du Palais.
- Les marqueurs Construction Interdite, Blocage, Ordre du Tour et 50/100 sont placés à côté du Palais.
- Au début du jeu, la banque est vide, cependant durant la partie elle se remplira avec les cartes Or jouées, qui y seront triées par valeur.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule sur plusieurs manches. Chaque manche est composée de neuf phases.

Phase 1

Jouer face cachée 2 cartes Lieu de Construction.

Phase 2

Jouer face cachée une carte Or pour chacun des cinq hauts fonctionnaires.

Phase 3

Le marqueur Blocage bloque une carte Or de l'un des joueurs. Le joueur concerné reçoit un bloc de pierre.

Phase 4

Le marqueur Construction Interdite est placé et empêche la construction d'une des parties du Palais.

Chacune des cinq cases inférieures du plateau individuel représente un des cinq hauts fonctionnaires du Maharaja.

Phase 5

Chaque joueur reçoit des blocs de pierre de la réserve générale.

Phase 6

L'ordre du tour est à nouveau déterminé.

Phase 7

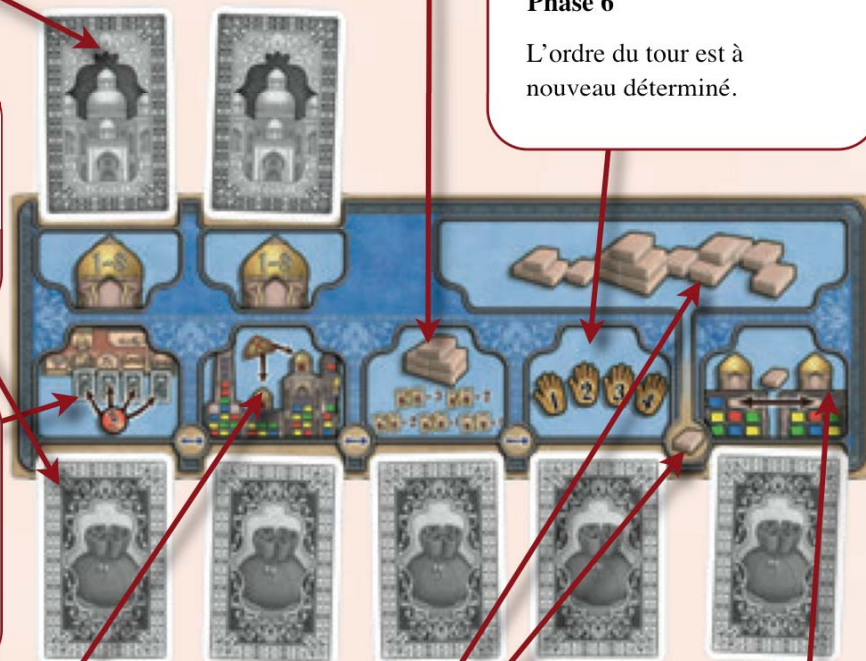
Les blocs de pierre sont utilisés et d'éventuelles primes encaissées.

Phase 8

Un joueur peut déplacer le dernier bloc de pierre de l'une des parties du Palais vers une autre partie du Palais.

Phase 9

Points Privilège, Jour de Paie et Evaluation



Phase 1 – Choix des Lieux de construction

Chaque joueur possède une série de cartes Lieu de Construction avec les valeurs de 1 à 8. Chaque carte correspond à la partie du Palais ayant le même chiffre. Les joueurs choisissent secrètement les deux parties du Palais dans lesquelles ils voudraient poser des blocs de pierre durant cette manche. Les joueurs posent, sur le bord supérieur gauche de leur plateau individuel, les deux cartes choisies face cachée.



Phase 2 – Poser les cartes Or

Les joueurs choisissent secrètement cinq cartes parmi leurs cartes Or, avec lesquelles ils veulent influencer les hauts fonctionnaires. On attribue une carte à chacun des cinq fonctionnaires. Les joueurs posent leurs cartes face cachée sur le bord inférieur de leur plateau individuel, sur les cases avec les symboles correspondant aux hauts fonctionnaires. (cf. l'aperçu à la page 3). Quand un joueur possède moins de cinq cartes Or, il peut laisser libre les cases symboles de son choix.



Phase 3 – Le marqueur Blocage

Quand tous les joueurs ont joué face cachée leurs cartes Lieu de Construction et Or, ils commencent à révéler leurs cartes Or. Durant cette phase, tous les joueurs révèlent simultanément leur première carte (la plus à gauche).



Le joueur qui a joué la carte Or la plus élevée, gagne l'influence du premier haut fonctionnaire et **reçoit** le marqueur Blocage. Il peut le placer **immédiatement** sur n'importe quelle carte Or encore face cachée de l'un de ses adversaires. La carte Or ainsi bloquée ne peut plus être révélée durant cette manche par le joueur qui la possède. Elle reste en place jusqu'à ce que le marqueur Blocage soit enlevé lors de la manche suivante. La carte n'est pas reprise et est considérée comme l'une des cinq cartes jouées lors de la **prochaine** manche.

Comme dédommagement pour sa carte Or bloquée, le joueur concerné reçoit immédiatement un bloc de pierre de sa couleur de la réserve générale, qu'il dépose sur l'emplacement prévu de son plateau individuel.

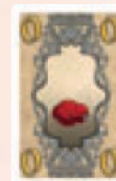
En règle générale: Le marqueur Blocage doit être placé sur un autre joueur et également sur un autre fonctionnaire durant les manches suivantes. Le marqueur Blocage peut aussi être placé à côté du Palais et reste ainsi sans effet durant cette manche. Si aucun joueur ne remporte cette phase, le marqueur Blocage est également placé à côté du Palais et reste sans effet.



Restitution des cartes: La carte Or, qui a remporté la phase, est directement placée dans la banque. Toutes les autres cartes restent en place sur leur plateau individuel jusqu'à l'évaluation Privilège en phase 9.

Carte Or de valeur 0

Une carte Or de valeur 0 ne peut jamais remporter une phase. Elle permet aux joueurs d'épargner des cartes Or pour des hauts fonctionnaires qui paraissent moins intéressants à leurs yeux. Après révélation, les joueurs reprennent leurs cartes Or de valeur 0 en main.



Règle pour les égalités

En cas d'égalité parmi les plus offrants lors des phases 3, 4, 6 et 8 (donc pas la phase 5), c'est la carte Or directement inférieure qui l'emporte. S'il y a encore égalité, personne ne remporte la phase.

Exemples:

- ★ Sont révélées : 5, 5, 3 et 0. Les deux cartes Or de valeur 5 se neutralisent et la carte 3 remporte la phase.
- ★ Sont révélées : 5, 5, 4 et 4. Toutes les cartes Or s'annulent et personne ne gagne cette phase.
- ★ Sont révélées : 4, 4, 4 et 0. Les cartes Or de valeur 4 s'annulent. Puisqu'un 0 ne peut jamais être vainqueur, personne ne l'emporte.



Phase 4 – Le marqueur Construction interdite

Tous les joueurs révèlent simultanément leur deuxième carte Or. Le joueur dont la carte Or est la plus élevée l'emporte, il gagne l'influence du second haut fonctionnaire et **reçoit** le marqueur Construction Interdite. Il peut placer **immédiatement** le marqueur Construction Interdite sur l'une des parties du Palais de son choix. Les joueurs ne peuvent pas placer de bloc de pierre sur cette partie du Palais durant cette manche.

En règle générale: Le marqueur Construction Interdite devra être déplacé vers une autre partie du Palais. Ainsi, aucune partie du Palais ne pourra être bloquée deux manches de suite. Le marqueur Construction Interdite peut aussi être déposé à côté du Palais et ainsi ne bloque aucune des parties du Palais. Si aucun joueur ne remporte cette phase, le marqueur Construction Interdite est, dans ce cas, placé à côté du Palais et reste sans effet.



En cas d'égalité, ce sont les règles d'égalité pour les cartes Or qui prévalent (voir page 4).

Restitution des cartes: La carte Or, qui a remporté la phase, est directement placée dans la banque. Toutes les autres cartes restent en place sur leur plateau individuel jusqu'à l'évaluation Privilège en phase 9.

Phase 5 – Attribution des blocs de pierre

Tous les joueurs révèlent simultanément leur troisième carte Or. Ici, au contraire des autres phases, chaque carte jouée a un effet. Une règle d'égalité spécifique s'applique dans ce cas ci.

Les cartes Or, dont la valeur apparaît une seule fois parmi les quatre cartes jouées, sont rétribuées en blocs de pierre du nombre correspondant à leur valeur. Une valeur jouée plusieurs fois, est divisée par deux et arrondie vers le haut. Les joueurs prennent le nombre correspondant de blocs de pierre de leur couleur dans la réserve générale et les déposent en haut à droite sur leur plateau individuel.



Exemples:

- Les cartes 5, 5, 4 et 3 sont jouées lors de cette phase. Pour les cartes 4 et 3 jouées une seule fois, on reçoit respectivement 4 et 3 blocs de pierre. Pour les cartes 5 jouées plusieurs fois, on reçoit seulement 3 blocs de pierre ($5 \text{ divisé par } 2 = 2.5 \text{ et arrondi } = 3$).
- Les cartes 5, 4, 4 et 4 sont jouées lors de cette phase. Pour la carte 5 jouée une seule fois, on reçoit 5 blocs de pierre. Pour les cartes 4 jouées plusieurs fois, on reçoit seulement 2 blocs de pierre.

Restitution des cartes: Lors de cette phase toutes les cartes Or ont un effet, chaque joueur place immédiatement sa carte dans la pile correspondante de la banque.

Phase 6 – Nouvel Ordre du Tour

Tous les joueurs révèlent simultanément leur quatrième carte Or. Le joueur dont la carte Or est la plus élevée l'emporte, il gagne l'influence du quatrième haut fonctionnaire et reçoit les quatre marqueurs Ordre du Tour de jeu, qu'il distribue arbitrairement aux quatre joueurs. Le nouvel ordre du tour est valable immédiatement. Si aucun joueur ne remporte cette phase, l'ordre du tour reste inchangé.

Si personne ne gagne lors du premier tour, les marqueurs Ordre du tour sont mélangés face cachée et on en distribue un à chaque joueur.

En cas d'égalité, ce sont les règles d'égalité pour les cartes Or qui prévalent (voir page 4).

Restitution des cartes: La carte Or, qui a remporté une phase, est directement placée dans la banque. Toutes les autres cartes restent en place sur leur plateau individuel jusqu'à l'évaluation Privilège en phase 9.



Phase 7 – Placement des blocs de pierre

En commençant par le joueur qui possède le marqueur Ordre du Tour 1, les joueurs placent leurs blocs de pierre de leur plateau individuel sur les parties du Palais. A son tour, le joueur révèle ses deux cartes Lieu de Construction et dépose ses blocs de pierres en tenant compte des règles de placement suivantes:



- Les blocs de pierre peuvent être uniquement placés dans les parties du Palais que le joueur a précédemment sélectionnées grâce à ses deux cartes Lieu de Construction.
- Aucun bloc de pierre ne peut être placé dans la partie du Palais où est posé le marqueur Construction Interdite.
- Quand il n'y a plus de place libre dans une partie du Palais, aucun bloc de pierre ne peut plus y être placé.
- Le joueur doit toujours placer un bloc de pierre sur la case libre la plus basse de la partie du Palais choisie.
- Il ne peut y avoir qu'un seul bloc de pierre par case.
- Le joueur doit toujours répartir tous les blocs de pierre de son plateau individuel sur les deux parties du Palais choisies. S'il y a suffisamment de cases libres, il peut aussi placer tous ses blocs dans une seule des deux parties du Palais.
- Des blocs de pierre peuvent rester sur le plateau individuel d'un joueur seulement s'il n'a plus la possibilité de les placer, soit parce que la partie du Palais souhaitée est bloquée par le marqueur Construction Interdite ou soit parce que la partie du Palais est à présent complète. Ces blocs restent à la disposition du joueur pour la manche suivante. Ainsi, un joueur peut placer plus de cinq blocs de pierre lors d'une phase construction.

La prime

Si on recouvre une case avec un sac d'or lors de la pose d'un bloc, une prime est immédiatement versée.

Tous les joueurs qui ont des blocs sur cette partie du Palais à cet instant, reçoivent immédiatement une prime pour une somme totale de 3 en carte Or, indépendamment du nombre de blocs qui y sont présents. Le joueur qui a le marqueur Ordre du Tour 1 commence et prend des cartes Or pour une somme totale de 3 à la banque. Soit une carte de 3, soit une carte de 2 et une de 1, ou trois cartes de 1. Ensuite les joueurs restants suivent dans l'ordre.

S'il n'y a plus ou pas assez d'or en banque, le joueur ne reçoit plus ou pas assez d'or. Les joueurs ne peuvent pas faire d'échange avec les cartes Or qu'ils ont en main.



Phase 8 – Déplacer un bloc de pierre

Tous les joueurs révèlent simultanément leur cinquième et dernière carte Or. Le joueur dont la carte Or est la plus élevée l'emporte, il gagne l'influence du cinquième haut fonctionnaire et peut déplacer un bloc de pierre. On peut choisir uniquement le dernier bloc de pierre de la plus haute case de l'une des parties du Palais et le déplacer sur la case libre la plus inférieure d'une autre partie du Palais. On ne peut pas choisir un bloc de pierre de sa propre couleur.



Le marqueur Construction Interdite empêche tout déplacement de blocs de pierre de ou vers cette partie du Palais.

En cas d'égalité, ce sont les règles d'égalité pour les cartes Or qui prévalent (voir page 4).

Restitution des cartes: La carte Or, qui a remporté une phase, est directement placée dans la banque. Toutes les autres cartes restent en place sur leur tableau individuel jusqu'à l'évaluation Privilège en phase 9.

Phase 9 – Points Privilège, Jour de Paie et Evaluation

Points Privilège

Chaque joueur a au maximum quatre cartes Or sur son plateau individuel. Les valeurs de ces cartes Or sont additionnées et le jeton Privilège avance de cette somme sur la piste des scores. Ensuite les cartes Or sont remises à la banque. Les cartes Or de valeur 0 ne vont pas à la banque mais retournent dans les mains des joueurs. Une carte bloquée par le marqueur Blocage ne rapporte aucun point Privilège. A tout moment, on peut échanger des points Privilège contre des cartes Privilège (voir page 8).

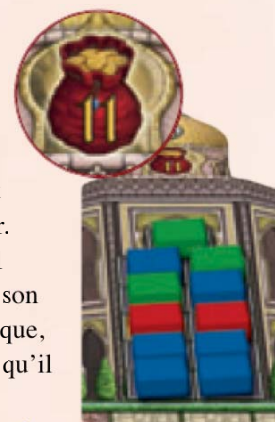


Exemple: Le joueur a encore les cartes Or 5, 1 et 3 sur son plateau individuel. Aucune de ces cartes n'a remporté de phase. On avance le jeton de la couleur du joueur de la somme des valeurs des cartes (=9) sur la piste des scores. Le joueur place les trois cartes sur les piles correspondantes de la banque.

Jour de paie

Maintenant, pour toutes les parties du Palais dont toutes les cases sont occupées par des blocs de pierre, les joueurs ayant participé à leur construction reçoivent un salaire. Dans ce cas ci, le nombre de blocs de pierre posés par les joueurs n'a pas d'importance. Si plusieurs parties du Palais ont été construites lors d'une même manche, on commence toujours par la partie du Palais avec le plus petit numéro Lieu de Construction. Comme salaire, les joueurs reçoivent la valeur affichée sur le sac d'or. S'il a participé à la construction de cette partie du Palais, le joueur avec le marqueur Ordre du Tour 1 reçoit son or en premier. Les autres joueurs poursuivent en suivant l'ordre du tour. Le joueur prend son salaire à la banque et décide de sa répartition en cartes Or. S'il n'y a plus assez de cartes Or à la banque, le joueur ne reçoit qu'une partie de son salaire ou rien. Le joueur ne peut pas échanger les cartes Or qu'il a en main.

Exemple : Chaque joueur participant reçoit la somme de 11 en carte Or indépendamment du nombre de pierre Construction qu'il y a placé. Le joueur jaune n'a pas participé, et ne reçoit pas d'or.



Evaluation

Après le jour de paie, les parties du Palais construites sont évaluées. Si plusieurs parties du Palais ont été construites lors d'une même manche, on commence toujours par la partie du Palais avec le plus petit numéro Lieu de Construction. Le joueur avec le marqueur Ordre du Tour 1 commence à calculer ses points de victoire, les autres joueurs suivent dans l'ordre du tour. Le nombre total de ses blocs de pierres sur cette partie du Palais est additionné à la valeur de la case la plus haute où se trouve l'un de ses blocs de pierre. Le marqueur Point de victoire est avancé de cette somme sur la piste des scores.

Exemple : Le joueur bleu reçoit 20 points de victoire (14 points pour son plus haut bloc de pierre et 6 points pour ses six blocs de pierre dans cette partie du Palais). Le joueur vert reçoit 19 points (16 pour son plus haut bloc de pierre et 3 pour tous ses blocs de pierre). Le joueur rouge reçoit 13 points (11 pour son plus haut bloc de pierre et 2 pour tous ses blocs de pierre).



Dès qu'un joueur atteint 50 points de victoire ou plus, il reçoit le marqueur 50/100 et le pose face 50 visible à côté de son plateau individuel. Si un joueur marque 100 points de victoire ou plus, il tourne son marqueur sur le côté 100. Une fois le marqueur 50/100 obtenu, le marqueur Point de Victoire du joueur revient sur la case "1".



Tous les blocs de pierre se trouvant sur une partie du Palais évaluée sont remis dans la réserve générale. La partie du Palais est retournée et montre sa face construite. Les cartes Lieu de Construction de cette partie du Palais ne sont plus nécessaires et sont mises de côté.

Fin de la partie

La partie se termine quand le nombre de parties du Palais construites est atteint:

A 4 joueurs, après la 6ème partie du Palais,

A 3 joueurs, après la 5ème partie du Palais,

A 2 joueurs, après la 4ème partie du Palais.

La manche en cours se poursuit jusqu'à sa fin et toutes les parties du Palais construites sont décomptées. Ainsi, il se peut qu'il y ait plus de parties du Palais construites que nécessaire. Pour terminer, les joueurs reçoivent des points de victoire en fonction de la position de leur jeton Privilège:

	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
Points de Victoire à 4 joueurs	10	6	3	0
Points de Victoire à 3 joueurs	10	6	0	
Points de Victoire à 2 joueurs	6	0		

Si les jetons Privilège de deux joueurs ou plus se trouvent sur la même position, les places suivantes sont passées. Si deux joueurs se trouvent ensemble en première position, les deux recevront l'entièreté des points pour la première position et la deuxième place sera passée.

Après avoir distribué les Points de Victoire en fonction des jetons Privilège, le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède la plus grande somme avec ses cartes Or.

Parties à 3 joueurs

La partie 1 du Palais n'est pas nécessaire et est retournée au début de partie. Les cartes Lieu de Construction correspondantes sont remises dans la boîte.

Les cartes Or inutilisées, du quatrième joueur, sont remises dans la boîte et non à la banque.

On peut placer le marqueur Blocage chez le même joueur durant la phase 3, mais il doit cependant être placé sur une carte Or face cachée différente de la précédente.

La partie se termine quand une cinquième partie du Palais est construite. La manche en cours est jouée jusqu'à son terme.

Parties à 2 joueurs

Les parties 1 et 7 du Palais ne sont pas nécessaires et sont retournées en début de partie. Les cartes Lieu de Construction correspondantes sont remises dans la boîte.

Les joueurs reçoivent des cartes Or supplémentaires: 2 x valeur 2 et 1 x valeur 1. Les cartes Or inutilisées sont remises dans la boîte et non à la banque.

Le premier haut fonctionnaire (marqueur Blocage) ne joue pas et peut être recouvert par une carte Lieu de Construction inutilisée. Les joueurs placent seulement quatre cartes Or face cachée sur leur plateau individuel lors de la phase 2.

Les cartes Privilège « Enlever le marqueur Blocage » (coût 10) et « Choisir le marqueur Ordre du Tour » (coût 6) ne sont pas utilisées et sont remises dans la boîte de jeu.

La partie se termine quand une quatrième partie du Palais est construite. La manche en cours est jouée jusqu'à son terme.

Les cartes Privilège

A tout moment durant la partie, un joueur peut utiliser les points Privilège qu'il a accumulé (indiqué par son jeton Privilège sur la piste des scores) pour acheter des cartes Privilège. Le coût d'une carte est indiqué à chaque fois sur son bord supérieur. Pour acquérir une ou plusieurs cartes Privilège, le joueur annonce son intention, prend les cartes choisies et les joue **immédiatement**. Le joueur paie le coût des cartes choisies avec ses points Privilège et recule son jeton Privilège en conséquence. Un joueur peut acquérir un privilège uniquement s'il possède suffisamment de points Privilège. Le joueur qui annonce en premier l'achat d'une carte Privilège est toujours prioritaire. La phase dans laquelle la carte Privilège peut être employée est à chaque fois indiquée dans les explications ci-dessous. Le privilège est utilisé une seule fois et est ensuite défaussé.



Choisir le marqueur Ordre du Tour

Si, en **phase 6**, un joueur doit déterminer un nouvel ordre du tour, le propriétaire de ce privilège choisit en premier son marqueur Ordre du Tour. Le gagnant de la phase 6 peut ensuite distribuer les marqueurs Ordre du Tour restants.



Interdiction de déplacer le dernier bloc de pierre

Aussitôt que le gagnant de la **phase 8** est déterminé, le propriétaire de ce privilège peut décider que le dernier bloc de pierre de n'importe quelle partie du Palais **ne peut pas** être déplacé. Cela doit se passer avant que le gagnant de la phase 8 ait choisi un bloc de pierre.



Remporter les égalités

Ce privilège doit être joué **au début de la phase 2**. Le joueur remporte les égalités chez chaque haut fonctionnaire où il a joué la plus haute carte. Pour les blocs de pierre (phase 5), il reçoit la quantité totale, ses adversaires à égalité au score reçoivent la quantité réduite conformément à la règle en cas d'égalité.



Cartes Or pour la somme de 3 et 2 blocs de pierre

Le joueur reçoit **immédiatement** de la banque des cartes Or pour la somme de 3 et 2 blocs de pierre de sa couleur pris dans la réserve générale, qu'il place dans la zone correspondante de son plateau individuel.



Liberté pour les Lieux de Construction

Indépendamment de ses deux cartes Lieu de Construction jouées, le joueur peut répartir ses blocs de pierre sur n'importe quelles parties du Palais lors de la **phase 7**. Il ne peut pas placer de blocs de pierres sur la partie du Palais bloquée.



Ignorer l'interdiction de construire

Le joueur peut placer ses blocs de pierre, même dans la partie du Palais interdite lors la **phase 7**, s'il a jouée la carte Lieu de Construction correspondante.

Ou le joueur peut jouer cette carte privilège lors de la **phase 8**, s'il gagne cette phase, il peut déplacer le dernier bloc de pierre de la partie du Palais bloquée ou vers cette dernière. Si la partie du Palais bloquée est complétée au moyen de ce privilège, elle est évaluée normalement lors de la phase 9.



Cartes Or pour la somme de 5

Le joueur reçoit **immédiatement** de la banque des cartes Or pour la somme de 5.



3 blocs de pierre

Le joueur reçoit **immédiatement** trois blocs de pierre de sa couleur de la réserve générale qu'il place dans la zone correspondante de son plateau individuel.



Enlever le marqueur Blocage

Le joueur qui a acquis ce privilège, peut **immédiatement** ôter le marqueur Blocage de sa carte et le mettre à côté du plateau de jeu. La carte maintenant libérée peut encore entrer en action. Le joueur peut conserver le bloc de pierre reçu précédemment.



Jouer les cartes de sa main

Ce privilège doit être joué **avant le début de la phase 2**. Le joueur ne place aucune carte face cachée sur les hauts fonctionnaires. A chaque fois que ses partenaires révèlent leur carte pour un haut fonctionnaire, le joueur joue une carte face visible de sa main sur son plateau individuel. Le haut fonctionnaire est joué normalement. Le privilège est

valable pour une seule manche.

Traduction française : LudiGaume - <http://www.ludigaume.net>

Distribution France / Belgique :



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, MMIX



B.P.30 - F 62930

Wimereux

www.gigamic.com