

# Le Monde de Reterra



10+

F8847





Parents :  
Scannez pour  
une vidéo  
d'instructions !



## BIENVENUE

Dans un avenir qui n'est pas si lointain, le monde est très différent. Nos villes ont été submergées par la nature ; et de notre passé, il ne reste que de rares vestiges. Et ce sont ces vestiges que nous devons maintenant utiliser pour construire le présent. Ensemble, nous devons trouver de nouveaux moyens de prospérer, car, dans un monde où tout a été anéanti, tout repose sur la communauté.

## BUT DU JEU

Créez une communauté chaleureuse et prospère ! Placez des tuiles représentant différents terrains, construisez des bâtiments et attirez des habitants. Collectez des reliques pour guider vos habitants et leur enseigner ce qu'était notre passé. Gagnez le plus de points pour être le vainqueur !

## CONTENU



104 tuiles  
de terrain



93 tuiles de bâtiment



15 cartes  
de bâtiment  
recto verso



30 jetons  
Bric-à-brac/  
Relique



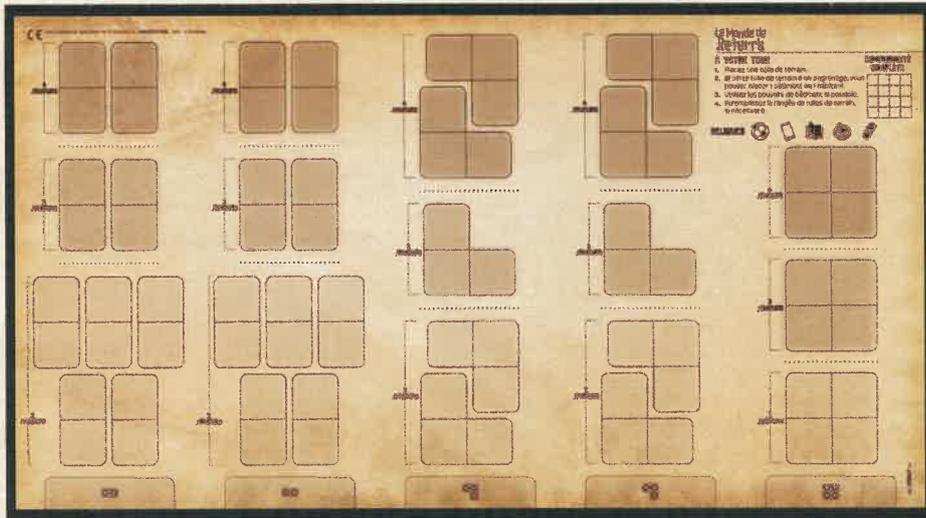
32 pions  
Habitant  
en bois



Bloc de feuilles  
de score



5 boîtes de  
rangement



Plateau de mise en place

# PREMIÈRE PARTIE

- Ouvrez la boîte de rangement au couvercle illustré et sortez les cartes de bâtiment. Séparez-les en trois catégories de bâtiment comme ci-dessous.



## CATÉGORIE 1 : INFRASTRUCTURE



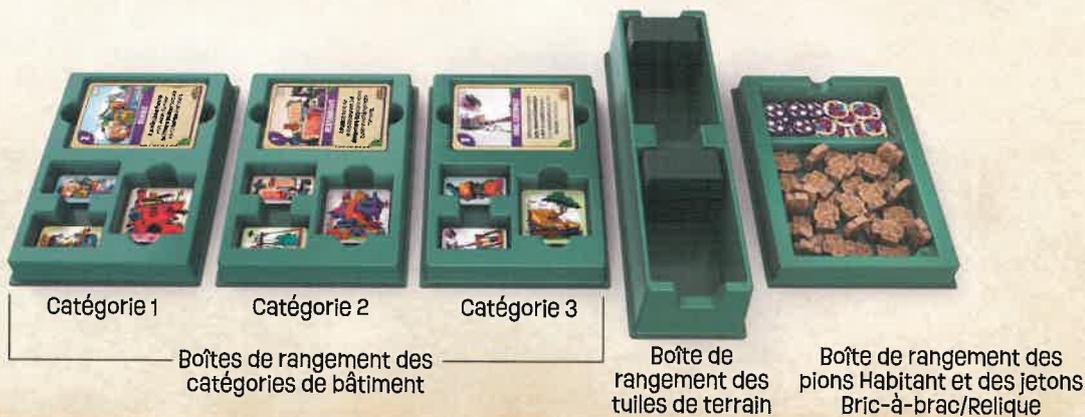
## CATÉGORIE 2 : COMMERCES



## CATÉGORIE 3 : LOISIRS



- Détachez les tuiles de bâtiment et les jetons Bric-à-brac/Relique de leur planche de carton.
- Triez les tuiles de bâtiment par catégories de départ en fonction des illustrations sur les cartes de bâtiment ci-dessus. Placez les tuiles de chaque catégorie dans leur boîte de rangement de bâtiment : les chiffres sur les couvercles correspondent à ceux des catégories, donc la catégorie 1 va dans la boîte 1, la catégorie 2 dans la boîte 2 et la catégorie 3 dans la boîte 3.
- Placez les cartes de bâtiment au-dessus des tuiles de bâtiment dans leurs boîtes de rangement respectives.
- Placez les jetons Bric-à-brac/Relique dans la boîte avec les pions Habitant et le bloc de feuilles de score.



# MISE EN PLACE

1. Dépliez le plateau de mise en place et placez-le au centre de la table.
2. Choisissez votre catégorie de bâtiment. Chaque catégorie de bâtiment a sa propre boîte de rangement. Remettez les autres boîtes de catégorie de bâtiment dans la boîte de jeu.

Pour votre première partie, utilisez la Catégorie 1 : Infrastructure.

3. Placez chaque carte de bâtiment sur la case au bas du plateau avec les symboles Engrenages correspondant à ceux du coin supérieur droit de la carte. **Ces cartes vous indiquent le pouvoir des tuiles de bâtiment que vous placerez dans votre communauté et elles restent sur le plateau pendant toute la partie.** Chaque face a un pouvoir différent, alors assurez-vous que la face avec le pouvoir que vous souhaitez utiliser pour chaque bâtiment soit visible. Vous ne pouvez pas retourner la carte pour utiliser son autre face plus tard.

Pour votre première partie, utilisez la face violette des cartes de bâtiment.

Valeur en points de la tuile de bâtiment correspondante.



Le segment des cases Engrenage nécessaire pour placer ce bâtiment dans votre communauté.

Pouvoir du bâtiment une fois placé dans votre communauté.

**ASSUREZ-VOUS QUE TOUS LES JOUEURS CONNAISSENT LES POUVOIRS DES BÂTIMENTS !**

4. Remplissez les cases au-dessus de chaque carte avec les tuiles de bâtiment correspondantes.



Si vous jouez à moins de 4 joueurs, vous n'utilisez pas toutes les tuiles de bâtiment, uniquement le nombre indiqué sur le plateau à côté des cases. Remettez les tuiles restantes dans leur boîte de rangement.

Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs



5. Si les pouvoirs de bâtiment que vous utilisez font référence à du **bric-à-brac** ou des **reliques**, formez des piles de jetons Bric-à-brac/Relique à côté du plateau de mise en place. Sinon, laissez-les dans leur boîte de rangement.

Pour votre première partie, vous utilisez uniquement le côté Bric-à-brac des jetons. Une fois que vous serez prêt à essayer les autres catégories, vous utiliserez également le côté Relique.



## LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE CHANCE DE SURVIVRE À UNE APOCALYPSE COMMENCE ET LE JEU SE POURSUIT SUR LA GAUCHE.

**Le Monde de Reterra**

**À VOTRE TOUR**

1. Placez une tuile de terrain.
2. Si cette tuile de terrain a un engrenage, vous pouvez placer 1 bâtiment ou 1 habitant.
3. Utilisez les pouvoirs de bâtiment si possible.
4. Remplissez la rangée de tuiles de terrain, si nécessaire.

COMMUNAUTÉ COMPLETE

RELIQUES

JOUEURS

JOUEURS

JOUEURS

JOUEURS



9. Placez une rangée de 5 tuiles de terrain aléatoires face visible à côté du plateau de mise en place. Empilez les tuiles de terrain restantes face cachée et placez-les à côté.



8. Mélangez le reste des tuiles de terrain et distribuez-en 3 à chaque joueur. Ce sont vos tuiles de terrain secrètes et vous n'aurez que ces 3 tuiles pour toute la partie. Vous pouvez les regarder, mais gardez-les secrètes !



7. Prenez les 4 tuiles de terrain avec le logo LE MONDE DE RETERRA. **Ce sont les tuiles de terrain de départ ; les fondations de vos communautés !** Placez 1 tuile aléatoire face visible devant chaque joueur et rangez les tuiles de départ restantes.

6. Placez les pions Habitant à côté du plateau de mise en place.



**INFIRMERIE**

À la fin de chaque tour, placez 1 habitant sur ce bâtiment ou sur n'importe quel autre bâtiment du même segment de terrain continu que ce bâtiment.

**PLACE PUBLIQUE**

Vaut 1 point pour chaque case de votre segment de terrain continu le plus grand.

**Le Monde de Reterra**

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
<b>DOCUMENT DE VIGNAN</b>				
10 points				
<b>BOISSON</b>				
10 points				
<b>PERMIS</b>				
10 points				
<b>RELIQUES</b>				
10 points				
<b>HAUTS-TOITS</b>				
10 points				
<b>BÂTIMENTS</b>				
10 points				
<b>BOIS-À-BRÛL</b>				
10 points				
<b>TOTAL</b>				

**VOUS N'UTILISEREZ PAS LES FEUILLES DE SCORE AVANT LA FIN DE LA PARTIE, MAIS GARDEZ-LES À DISPOSITION À TITRE DE RÉFÉRENCE PENDANT LA PARTIE !**



# PLACE AU JEU

Chacun votre tour, ajoutez des terrains, des bâtiments et des habitants à votre communauté.  
Une communauté est complète lorsqu'elle forme un carré de 4 tuiles de terrain par 4 tuiles de terrain (16 tuiles au total).

## À VOTRE TOUR

### 1. Placez une tuile de terrain.

Choisissez 1 tuile de terrain dans la rangée **ou** 1 de vos tuiles de terrain secrètes et ajoutez-la à votre communauté. À votre premier tour, vous devez la placer à côté de votre tuile de terrain de départ.



Les tuiles de terrain sont composées de 4 cases de terrain qui peuvent avoir différents symboles.

La tuile **doit** être alignée avec la **totalité** du bord d'une autre tuile de terrain.



Il n'est pas nécessaire que les cases de terrain soient du même type, **mais** si elles le sont, cela pourrait vous aider plus tard.

Vous pouvez **orienter la tuile** comme vous le souhaitez. Les symboles peuvent être à l'envers, ce n'est pas un problème !



#### Sources d'énergie :

Certaines tuiles de terrain ont une source d'énergie sur elles. On ne les trouve que sur les terrains d'eau.

Vous pouvez les placer comme n'importe quelle autre tuile de terrain et elles valent des **points**, **mais uniquement si elles sont entourées d'autres tuiles de terrain** (les autres sources d'énergie comptent également) à la fin de la partie. (Voir SOURCES D'ÉNERGIE, page 10).

S'il y a au moins 2 sources d'énergie dans la rangée de tuiles de terrain, vous pouvez choisir de vous en défaire au-dessous des piles de tuiles de terrain et de les remplacer par 2 nouvelles tuiles.

## 2. Placez un bâtiment ou un habitant.

Si vous avez placé une tuile de terrain avec un symbole Engrenages, vous pouvez choisir de placer 1 bâtiment **ou** 1 habitant **sur elle**. **Choisissez bien** : vous ne pourrez plus déplacer les habitants et les bâtiments une fois qu'ils sont placés ! Vous n'êtes pas obligé de placer quoi que ce soit si vous ne le souhaitez pas.

Placer un bâtiment :



Chaque case couverte par un bâtiment **doit** avoir un engrenage sur elle.



Chaque case couverte par un bâtiment **doit** avoir le **même type de terrain**.

Au moins 1 des engrenages **doit** être sur la tuile de terrain que vous avez placée **ce tour-ci**. Un bâtiment peut être placé sur plusieurs tuiles.



Voir pages 9 et 11 pour plus d'informations sur les bâtiments !



Placer un habitant :

Vous pouvez placer un habitant **uniquement** sur un engrenage, et **uniquement** sur la tuile de terrain que vous avez placée **ce tour-ci**.

*Certains pouvoirs de bâtiment vous permettent de placer plus d'habitants, sur des cases sans engrenage ou sur des tuiles de bâtiment. Ce n'est pas la même chose que l'action de placer un habitant sur un engrenage ; cela a lieu ensuite, quand vous utilisez les pouvoirs de vos bâtiments.*

Voir page 11 pour plus d'informations sur les habitants !

## 3. Utilisez les pouvoirs de vos bâtiments.

Si vous avez dans votre communauté des bâtiments qui ont un pouvoir que vous pouvez utiliser maintenant, faites-le ! Les pouvoirs de bâtiment s'activent au **prochain tour** après leur placement, **à moins que** la carte de bâtiment n'indique le contraire.



Si le pouvoir de votre bâtiment implique vos **voisins**, cela fait **uniquement** référence aux joueurs se trouvant **directement** à votre droite et/ou à votre gauche.

## 4. Reremplissez la rangée de tuiles de terrain.

Si vous avez pris une tuile dans la rangée de tuiles de terrain, remplacez-la par une tuile du dessus des piles de tuiles de terrain. **Rappelez-vous que vous n'avez que 3 tuiles de terrain secrètes**. Si vous avez utilisé une tuile secrète ce tour-ci, **ne la remplacez pas**.

## LA FIN DE LA PARTIE

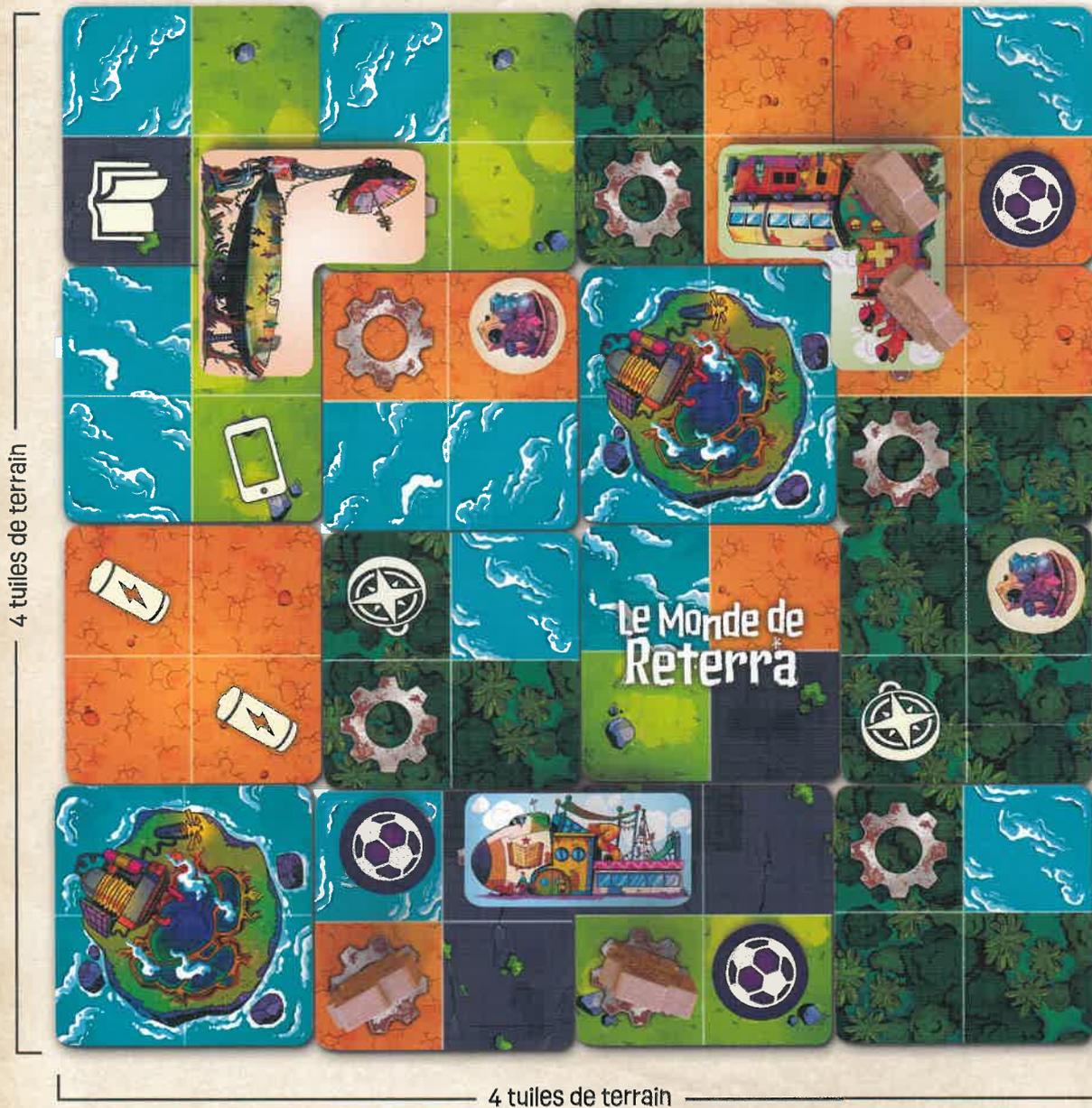
Vous continuez de jouer chacun votre tour jusqu'à ce que chaque joueur ait construit sa communauté de 4x4 tuiles de terrain. Utilisez les feuilles de score et suivez les instructions pages 10 et 11 pour compter vos points (exemple de score page 13). Le joueur qui a le plus de points gagne !

C'est tout ce qu'il faut savoir. Vous êtes prêts à jouer ! Tournez la page et gardez ce livret ouvert aux pages 8 et 9 à titre de référence. Consultez cette section au besoin.

# À VOTRE TOUR, N'OUBLIEZ PAS DE...

1. Placer une tuile de terrain.
2. Si cette tuile de terrain a un engrenage, vous pouvez placer 1 bâtiment ou 1 habitant.
3. Utiliser les pouvoirs de bâtiment si possible.
4. Reremplir la rangée de tuiles de terrain, si nécessaire.

Voici à quoi votre communauté pourrait ressembler une fois terminée !



RELIQUES

# LES BÂTIMENTS

Vous les utilisez pour faire prospérer votre communauté et gagner des points !

**Pour votre première partie, commencez** avec la face violette des cartes de bâtiment de la Catégorie 1 : Infrastructure.

**Puis** passez à la Catégorie 2 : Commerces ou à la face orange des cartes de la Catégorie 1 pour la partie suivante.

**Une fois que vous avez pris l'habitude des règles**, vous pouvez créer vos propres catégories de bâtiments ! Notez vos catégories personnalisées préférées aux pages 14 et 15.

## TUILES DE BÂTIMENT

- Utilisez-les pour construire votre communauté ! Vous les placez sur le plateau de mise en place au début de la partie, puis dans votre communauté pendant le jeu.
- Si vous jouez à moins de 4 joueurs, vous n'utilisez pas toutes les tuiles d'une catégorie de bâtiment. Les cases du plateau de mise en place vous indiquent combien de tuiles sont requises en fonction du nombre de joueurs.



## CARTES DE BÂTIMENT

- Les cartes de bâtiment vous indiquent le pouvoir et la valeur des tuiles de bâtiment correspondantes.
- Chaque face de la carte a un pouvoir spécifique, mais les deux faces utilisent les mêmes tuiles de bâtiment.
- Ces cartes restent au bas du plateau de mise en place pendant la partie pour référence.

Valeur en points de la tuile de bâtiment correspondante.



**FACE VIOLETTE DE LA CARTE DE BÂTIMENT**

À la fin de chaque tour, placez 1 habitant sur ce bâtiment ou sur n'importe quel autre bâtiment du même segment de terrain continu que ce bâtiment.

Pouvoir du bâtiment une fois placé dans votre communauté.



**FACE ORANGE DE LA CARTE DE BÂTIMENT**

Chaque fois qu'un voisin place un habitant, placez 1 habitant sur ce bâtiment ou sur n'importe quel autre bâtiment du même segment de terrain continu que ce bâtiment.

Le segment des cases Engrenage nécessaire pour placer ce bâtiment dans votre communauté.

## CATÉGORIES DE BÂTIMENT

- Les boîtes numérotées contiennent chacune une catégorie de bâtiments de départ.
- Une catégorie de bâtiments est composée de 5 cartes de bâtiment et des tuiles de bâtiment correspondantes.
- Vous pouvez mélanger et associer** la combinaison de votre choix de bâtiments et de pouvoirs des différentes boîtes quand vous mettez une partie en place. **Vous n'êtes pas contraint d'utiliser la même couleur pour toutes les cartes de bâtiment !**

Une catégorie de bâtiments doit inclure :



2 types de bâtiment à 2 cases



2 types de bâtiment à 3 cases



1 type de bâtiment à 4 cases

# CE QU'ON TROUVE SUR LES TUILES DE TERRAIN

## TUILES DE TERRAIN

UNE COMMUNAUTÉ SOLIDE COMMENCE PAR DES FONDATIONS SOLIDES.



Ces tuiles représentent les terrains de votre communauté. Chaque tuile est constituée de 4 cases de terrain.

## CASES DE TERRAIN

LA DIVERSITÉ EST L'ESSENCE DE LA VIE, MAIS IL NE FAUT PAS TROP EXAGÉRER.



Forêt



Désert



Asphalte



Pré



Eau

Toutes les cases ci-dessus sont des cases de terrain. Elles composent les tuiles de terrain.



Les segments de terrain continus sont des étendues ininterrompues de cases de terrain du même type. Vous pouvez gagner des points si vous avez plus d'un segment, mais même les segments de 14 cases ou plus ne valent que 3 points.

Les sources d'énergie comptent comme faisant partie des segments de terrain d'eau.

Segment continu d'au moins 7 cases de terrain du même type : **3 points**

## SYMBOLES D'ENGRENAGE

LES ENGRENAGES QUI PERMETTENT D'OBTENIR DE NOUVEAUX BÂTIMENTS ET DE VOUS FAIRE DE NOUVEAUX AMIS !



Ils apparaissent sur les tuiles de terrain. Vous pouvez y placer des bâtiments ou des habitants.

Aucune valeur en points

## SYMBOLES DE RELIQUE



FENÊTRE MAGIQUE



CHRONIQUES



BIDULE



TUBE D'ÉNERGIE

Les symboles blancs trouvés sur les tuiles de terrain sont des reliques.

Vos habitants peuvent les utiliser pour apprendre, procéder à des échanges ou simplement pour rêver du monde d'avant.

Si un autre joueur a placé un jeton Bric-à-brac sur une relique dans votre communauté, elle ne vaut plus rien et vous ne pouvez pas retirer le bric-à-brac.

1 point chacun

S'il est couvert : 0 point

## SOURCES D'ÉNERGIE

ALIMENTEZ VOTRE COMMUNAUTÉ EN ÉNERGIE !



Les sources d'énergie apparaissent sur quelques tuiles de terrain.

Comme ces terrains sont tous recouverts d'eau, elles peuvent faire partie d'un segment de terrain d'eau.



Cette source d'énergie vaut des points.



Comme elle n'est pas entourée de tuiles de terrain, cette source d'énergie ne vaut aucun point.

Entourée de tuiles de terrain (d'autres sources d'énergie comptent également) : **8 points**

Pas entourée de tuiles de terrain : **0 point**

# CE QUE VOUS PLACEZ SUR LES TUILES DE TERRAIN

## TUILES DE BÂTIMENT

TRANSFORMEZ CE QUI ÉTAIT EN CE QUI SERA.



Utilisez-les pour construire votre communauté ! Ils **doivent** être placés sur les symboles d'engrenage des tuiles de terrain.

Les bâtiments ont des valeurs et des pouvoirs différents en fonction de la face visible de la carte de bâtiment (voir CARTES DE BÂTIMENT page 9).

Certains pouvoirs de bâtiment impliquent vos **voisins**, c'est-à-dire les joueurs se trouvant directement à votre droite et/ou à votre gauche.

Vous **pouvez** avoir plus d'un exemplaire du même bâtiment dans votre communauté et vous marquerez des points pour chacun d'eux selon ce qui est indiqué sur la carte de bâtiment.

*Vérifiez la valeur en points du bâtiment sur la carte de bâtiment correspondante.*

## PIONS HABITANT

SALUT LES AMIS !



Ce sont les gens qui vivent dans votre communauté. Ils vous font gagner des points !

Les habitants **doivent obligatoirement** être placés sur des symboles d'engrenage, **sauf** si vous avez un bâtiment avec un pouvoir qui indique le contraire.

Vous ne pouvez rien placer sur eux.

**1 point chacun**

## JETONS RELIQUE



BAUDRUCHE

Ces jetons fonctionnent comme des symboles de relique. Vous utilisez les jetons Relique **uniquement** quand un pouvoir de bâtiment vous le permet.

Ces jetons sont recto-verso : l'autre face est le jeton Bric-à-brac.

Si un autre joueur a placé un jeton Bric-à-brac sur une relique dans votre communauté, celle-ci ne vaut plus rien et vous ne pouvez pas enlever le bric-à-brac.

**1 point chacun**

S'il est couvert : **0 point**

## JETONS BRIC-À-BRAC

FAITES DE BRIC ET DE BROC...  
MAIS PAS DE BRIC-À-BRAC.



Vous utilisez ces jetons **contre** les autres joueurs **uniquement** lorsqu'un pouvoir de bâtiment vous le permet. Ils sont au verso des jetons Relique.

Si une **relique** est couverte par un jeton Bric-à-brac, elle **ne vous fait gagner aucun point**.

Le bric-à-brac retire des points à votre score **et** vous ne pouvez pas couvrir ou enlever un jeton Bric-à-brac. Désolé.

Vous ne pouvez pas placer des jetons Bric-à-brac sur des bâtiments ou des habitants.

**- 1 point chacun**

# PSST ! VOICI QUELQUES ASTUCES.

## EXEMPLE DE SCORE :

Le Monde de Reterra	Joueurs			
	Joueur 1 O.D.	Joueur 2 J.B.	Joueur 3 K.S.	Joueur 4 S.G.
<b>SEGMENT DE TERRAIN</b> ou au moins 7 cases 3 points	12			
<b>SOURCES D'ÉNERGIE</b> entourées et encadrées de buis de terrain 8 points	8			
<b>RELIQUES</b> Symboles et jetons 1 point	9			
<b>HABITANTS</b> 1 point	4			
<b>BÂTIMENTS</b> voir cases du bâtiment	10			
<b>BRIC-À-BRAC</b> - 1 point	-2			
<b>TOTAL</b>	<b>41</b>			

4 SEGMENTS DE TERRAIN

1 SOURCE D'ÉNERGIE ENTOURÉE

9 RELIQUES VISIBLES

4 HABITANTS

3 BÂTIMENTS (DE VALEURS DIFFÉRENTES)

2 BRIC-À-BRAC



## PLACER DES ÉLÉMENTS À CÔTÉ DES BÂTIMENTS OU DES HABITANTS :

- Certains bâtiments ont des pouvoirs qui vous permettent de placer des habitants, des reliques ou du bric-à-brac sur des cases directement à côté d'eux, à côté de bâtiments des communautés de vos voisins ou des habitants, autrement dit toutes les cases vides qui entourent le bâtiment ou l'habitant et qui ne sont pas déjà occupées par un bâtiment, un jeton ou un habitant—y compris les sources d'énergie !



Ce sont les cases directement adjacentes à un bâtiment ou un habitant.

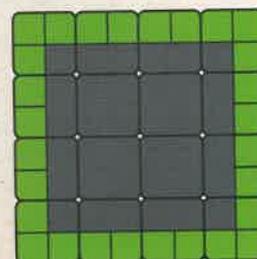


## BRIC-À-BRAC :

- Vous ne pouvez rien placer sur un jeton Bric-à-brac, et vous ne pouvez pas l'enlever.
- Vous ne pouvez pas placer de jeton Bric-à-brac sur des bâtiments et des habitants.

## LIMITES D'UNE COMMUNAUTÉ :

- La face violette de la carte de l'observatoire fait référence aux limites de votre communauté. Cela signifie qu'il vaut plus de points s'il est placé sur des cases aux limites de votre communauté.



## ADDITIONNER LES POUVOIRS DE BÂTIMENT :

- Certains bâtiments ont des pouvoirs que vous utilisez à chaque tour (à partir du tour qui suit leur placement). Si vous avez plus d'un exemplaire du même bâtiment, leurs pouvoirs s'additionnent.
- Par exemple : si vous avez deux terrains de sport, vous placez 2 jetons Relique par tour.

# CATÉGORIES DE BÂTIMENTS PRÉSELECTIONNÉES



À la recherche d'une nouvelle expérience de jeu ? Vous ne savez pas par où commencer pour créer votre catégorie parfaite ? Essayez ces catégories !

## CATÉGORIE VOISINS HOSTILES

Pour les joueurs qui veulent agacer leurs voisins.



## CATÉGORIE SÉRÉNITÉ

Pour les joueurs qui veulent une partie paisible.



## CATÉGORIE POPULARITÉ AVANT TOUT

Pour les joueurs qui veulent toujours plus d'habitants.



## CATÉGORIE PRIME DE RÉCUPÉRATION

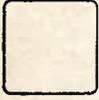
Pour les joueurs qui veulent une communauté débordante de reliques.



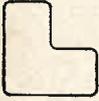
# MES CATÉGORIES DE BÂTIMENTS



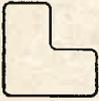
**NOM** \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_

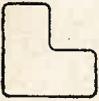


BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_

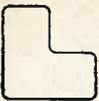
**NOM** \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_

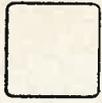


BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_

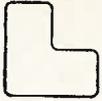


BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_

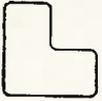
**NOM** \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_

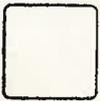


BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_

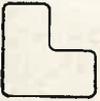


BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_

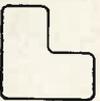
**NOM** \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_



BÂTIMENT : \_\_\_\_\_ COULEUR : \_\_\_\_\_

PAR ERIC M. LANG ET KEN GRUHL



**FR**  
**DONNEZ**  
OU  
**RECYCLEZ**

ASSOCIATION    MAGASIN    DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

LE MONDE DE RETERRA, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro.

Fabrique par: Hasbro SA, Rue Emile-Boeckat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs: Hasbro France SAS, 10 rue de Valenciennes, 57150 Greitzowald, France. Tél: +33 387 827 620. [consol@hasbro.fr](mailto:consol@hasbro.fr) Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Oerweg 29, D-59494 Soest, DE. Tél: +49 (0) 2921 965343. [consumerservice@hasbro.de](mailto:consumerservice@hasbro.de) Consumentenservice: Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Tél: +31 20 800 4602. [consumentenservice@hasbro.nl](mailto:consumentenservice@hasbro.nl)

0923F8847101

PARENTS: [HASBROGAMING.com](http://HASBROGAMING.com)

