

Saboteur

les mineurs contre-attaquent !

Règle du jeu de base



MATÉRIEL

40 cartes Chemin



Recto

Verso

27 cartes Action



Recto

Verso

28 cartes Or



Recto

Verso

11 cartes Nain

(7 Chercheurs d'or - 4 Saboteurs)



Recto

Verso

1 carte Départ



Recto / Verso

3 cartes Arrivée



Recto

Verso

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs jouent soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries dans la montagne, soit le rôle d'un saboteur qui entrave la recherche d'or. Les deux groupes doivent se soutenir en essayant de savoir quel est le rôle de chacun. Si les chercheurs d'or arrivent à se frayer un chemin jusqu'au trésor, ils gagneront des pépites d'or et les saboteurs ne gagneront rien. Mais si les chercheurs d'or n'atteignent pas le trésor, ce sont les saboteurs qui gagneront des pépites. Lorsque l'on arrive au partage de l'or, chacun révèle son rôle. Après 3 manches, le joueur qui a gagné le plus de pépites remporte la partie.

PRÉPARATION DU JEU

Les cartes Chemin, Action, Or et Nain sont triées en 4 paquets. On utilise un nombre différent de chercheurs d'or et de saboteurs en fonction du nombre de joueurs. Les cartes Nain non utilisées sont remises dans la boîte.

On utilise :

- à 3 joueurs : 1 saboteur et 3 chercheurs d'or
- à 4 joueurs : 1 saboteur et 4 chercheurs d'or
- à 5 joueurs : 2 saboteurs et 4 chercheurs d'or
- à 6 joueurs : 2 saboteurs et 5 chercheurs d'or
- à 7 joueurs : 3 saboteurs et 5 chercheurs d'or
- à 8 joueurs : 3 saboteurs et 6 chercheurs d'or
- à 9 joueurs : 3 saboteurs et 7 chercheurs d'or
- à 10 joueurs : toutes les cartes Nain.

Les cartes utilisées sont mélangées et distribuées, faces cachées, aux joueurs. Chaque joueur reçoit une carte qu'il regarde et repose devant lui, sans dévoiler quel est son rôle pour cette manche. La carte non utilisée est écartée face cachée. Les cartes ne seront révélées qu'à la fin de la manche.

Les cartes Arrivée sont mélangées et posées faces cachées sur la table (sur l'une d'elles apparaît un trésor, tandis qu'il n'y a que des pierres sur les deux autres). On pose ensuite la carte Départ en respectant le schéma ci-après. Au cours de la partie, un labyrinthe va se constituer à partir de la carte Départ. Les cartes Chemin pourront alors être posées au-delà des limites du schéma.

Les 40 cartes Chemin et toutes les cartes Action sont mélangées ensemble et on en distribue un certain nombre à chaque joueur :

- de 3 à 5 joueurs : chaque joueur reçoit 6 cartes.
- de 6 à 7 joueurs : chaque joueur reçoit 5 cartes.
- de 8 à 10 joueurs : chaque joueur reçoit 4 cartes.



carte Arrivée face cachée

Mise en place rapide : Utiliser le repère sur le côté droit de cette règle pour mesurer la distance entre les cartes départ et arrivées.

carte Départ



espace de la taille de 7 cartes



espace d'une carte



carte Arrivée face cachée



espace d'une carte



carte Arrivée face cachée

Les cartes restantes forment une pioche face cachée. Les cartes Or sont également mélangées et forment une pioche face cachée que l'on pose à côté de la carte Nain non distribuée. Le plus jeune joueur commence et la partie se poursuivra ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



pioche et défausse

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour doit d'abord jouer une carte. Jouer signifie :

- soit poser une carte Chemin dans le labyrinthe.
- soit poser une carte Action devant un joueur.
- soit passer et poser une carte face cachée sur la défausse.

Ensuite, le joueur doit prendre en main une carte de la pioche. Son tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant.

Attention : lorsque la pioche est épuisée, on ne prend plus de carte à la fin de son tour. Alors, les joueurs jouent une carte, puis leur tour est terminé.

JOUER UNE CARTE CHEMIN

À l'aide de ces cartes, on va créer un chemin entre la carte Départ et les cartes Arrivée. Une carte Chemin doit être posée à côté d'une autre carte Chemin. De plus, tous les chemins doivent se connecter sur la carte adjacente et les cartes Chemin doivent toujours être posées dans le même sens. Les chercheurs d'or tentent de créer une liaison ininterrompue entre la carte Départ et une carte Arrivée. Les saboteurs tentent de les en empêcher. Ils ne doivent cependant pas le faire de manière trop évidente pour ne pas être démasqués.



JOUER UNE CARTE ACTION

Les cartes Action sont posées face visible devant un joueur. On peut la poser devant soi ou devant un adversaire. Grâce aux cartes Action, les joueurs peuvent s'aider ou se gêner les uns les autres, retirer des cartes du labyrinthe ou obtenir des informations sur les cartes Arrivée.



Si l'une de ces cartes Outil brisé est posée devant un adversaire, ce joueur ne peut alors plus poser de cartes Chemin tant que cette carte reste devant lui. Bien évidemment, il lui est possible de jouer une carte Action ou de passer. **Il ne peut y avoir, au maximum, que 3 cartes devant un même joueur, et qu'une seule carte du même type. Un joueur ne peut poser une carte Chemin dans le labyrinthe que si, au début de son tour, il n'y a aucune carte de ce genre devant lui.**

Ces cartes permettent de réparer les cartes Outil brisé qui se trouvent devant un joueur. Elles doivent être jouées sur une carte qui se trouve devant soi ou devant un adversaire. Dans les deux cas, les deux cartes sont ensuite posées sur la pile de défausse. On ne peut retirer une carte qu'à l'aide d'une carte de même type : par exemple, un wagonnet défectueux ne peut être défaussé qu'à l'aide d'un wagonnet en bon état.

Il existe aussi des cartes avec 2 objets. Lorsqu'une telle carte est jouée, elle permet de réparer l'un des deux objets indiqués.

Attention : les cartes Réparation ne peuvent être jouées que si les cartes correspondantes se trouvent déjà devant un joueur.



Cette carte **Éboulement** est posée devant le joueur qui la joue. Il peut alors retirer une carte Chemin de son choix (à l'exception de la carte Départ ou d'une carte Arrivée) du labyrinthe et la poser sur la pile de défausse. À l'aide de cette carte, un saboteur peut, par exemple, couper une liaison avec la carte de départ. Autre exemple : un chercheur d'or peut retirer du labyrinthe une carte Chemin avec un cul-de-sac. Les trous ainsi formés pourront être bouchés à l'aide d'une carte Chemin appropriée.



La carte **Plan secret** de la mine permet au joueur qui la joue de prendre une des 3 cartes Arrivée et de la regarder secrètement puis de la remettre à sa place. La carte Plan secret de la mine est alors défaussée.

PASSER SON TOUR

Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas jouer de carte, il passe et pose une carte, sans la montrer à ses adversaires, face cachée, sur la pile de défausse. Dans celle-ci se trouvent donc des cartes faces cachées et des cartes faces visibles. À la fin d'une manche, il est possible qu'un joueur n'ait plus de cartes en main. Dans ce cas, il passe son tour.

FIN D'UNE MANCHE

Lorsqu'un joueur réalise un chemin continu entre la carte Départ et une carte Arrivée, il retourne cette dernière.

- s'il s'agit de la carte Arrivée avec le trésor, la manche est terminée.
- s'il s'agit d'une carte Arrivée avec des pierres, la manche se poursuit. La carte Arrivée retournée est reposée face visible, de manière à ce que les chemins de cette carte soient connectés à ceux de la dernière carte posée.

Attention : lorsqu'on retourne une carte Arrivée, il peut arriver très rarement qu'on ne puisse connecter les chemins. Cela est autorisé avec une carte Arrivée, contrairement aux règles de pose normales.

La manche prend fin aussi lorsque tous les joueurs n'ont plus de cartes en main. Les cartes Nain sont alors retournées. Qui était chercheur d'or et qui était saboteur ?

carte Arrivée
face cachée



carte Arrivée
avec trésor

PARTAGE DU TRÉSOR

Les chercheurs d'or ont gagné si le chemin est ininterrompu entre la carte Départ et la carte Arrivée avec le trésor. On pioche alors autant de cartes Or qu'il y a de chercheurs d'or autour de la table. Par exemple, s'il y a 5 chercheurs d'or, on pioche 5 cartes Or.

Le chercheur d'or qui a atteint le trésor prend toutes ces cartes Or et choisit en premier une carte. Il passe ensuite les cartes restantes au prochain chercheur d'or (pas au saboteur), dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, qui choisit à son tour une carte. On continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes Or aient été récupérées.

Attention : si un saboteur complète le chemin qui mène à la carte Arrivée avec trésor, les mineurs remportent tout de même la manche. Les cartes Or sont distribuées comme décrit plus haut, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par le mineur à la droite du saboteur qui a atteint l'arrivée.

Les saboteurs ont gagné si la carte Arrivée sur laquelle figure le trésor n'est pas atteinte. S'il n'y a qu'un seul saboteur dans la partie, il reçoit des cartes Or d'une valeur de 4 pépites. S'il y a 2 ou 3 saboteurs, chacun d'entre eux reçoit des cartes Or d'une valeur de 3 pépites. S'il y a 4 saboteurs, ils reçoivent tous des cartes Or d'une valeur de 2 pépites.

Attention : À 3 ou 4 joueurs, il peut arriver qu'il n'y ait pas de saboteur. Dans ce cas, si les chercheurs d'or ne trouvent pas le trésor, personne ne gagne de carte Or.

Les joueurs conservent leurs cartes Or secrètement jusqu'à la fin de la partie.

UNE NOUVELLE MANCHE COMMENCE

Lorsque les cartes Or ont été partagées, une nouvelle manche commence. On replace la carte Départ et les cartes Arrivée sur la table, de la manière décrite au début de la règle. Les cartes Nain sont mélangées et distribuées aux joueurs. On mélange à nouveau les cartes Chemin et Action ensemble et on les distribue aux joueurs comme au début de la partie, les cartes restantes formant la pioche.

Les joueurs conservent évidemment leurs cartes Or. Les cartes Or restantes forment une pioche à côté des cartes Nain non utilisées.

Le joueur assis à la gauche du joueur qui a joué la dernière carte de la manche précédente commence cette nouvelle manche.

FIN DU JEU

Le jeu se termine après la troisième manche. Les joueurs comptent alors les pépites d'or sur leurs cartes Or. Le joueur qui en a le plus remporte la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de pépites, ils gagnent ensemble.

CONSEILS

N'oubliez pas que c'est un jeu coopératif. Même si vous gagnez plus d'or en arrivant en premier, il est souvent plus avantageux de réparer les outils brisés de vos camarades que de garder ces cartes pour vous. Naturellement il faut être sûr de ses camarades !

Pour les saboteurs ne révélez pas trop vite votre identité en jouant des culs-de-sac trop tôt. Plus vous attendrez plus le suspense sera intense !

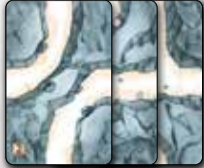
MATÉRIEL

32 jetons
pépites d'or



(remplacent
les cartes Or)

30 cartes
Chemin



(qui s'ajoutent
au jeu de base)

21 cartes
Action



(qui s'ajoutent
au jeu de base)

15 nouvelles
cartes Rôle



(4 Chercheurs d'or verts
et 4 Chercheurs bleus,
1 Boss, 2 Géologues,
1 Profiteur, 3 Saboteurs)

On utilise ici toutes les cartes portant le symbole **2** et on écarte les cartes «Rôle» du jeu de base et les cartes «Or» qui sont remplacées par les jetons.

PRINCIPE DU JEU

Dans cette extension, les joueurs vont découvrir de nouveaux rôles à prendre : le Boss, le Profiteur, le Géologue (voir plus bas), ainsi que de nouvelles actions et d'autres cartes Chemin. Il y a toujours des Chercheurs d'or mais ils sont dorénavant divisés en deux équipes : les bleus et les verts. Comme précédemment, ces prospecteurs cherchent à construire un chemin jusqu'au trésor. Mais ils ne sont plus seuls : ils vont devoir coopérer avec leurs collègues pour y parvenir.

Comme pour le jeu de base, le joueur ayant récolté le plus de pépites après trois manches consécutives gagne la partie.

Les principes de jeu restent globalement les mêmes, hormis les changements et compléments ci-après.

PRÉPARATION

- Remplacer les cartes Rôle du jeu de base par les nouvelles.
- Placez la carte Départ et les trois cartes Arrivée comme indiqué dans la règle de base.
- Mélangez ensemble toutes les cartes Chemin et Action (du jeu de base et de l'extension) et placez-les en pile face cachée. Au début de chaque manche retirez et écartez les 10 premières cartes de cette pile sans les regarder : elles ne seront pas utilisées.
- Mélangez les 15 cartes Rôle de l'Extension et distribuez-en une et une seule, face cachée, à chaque joueur.
- Quel que soit le nombre de joueurs, distribuez 6 cartes à chacun.

Chaque joueur regarde sa carte Rôle puis la repose devant lui, face cachée, en prenant soin de ne pas la révéler. Les cartes Rôle restantes ne sont pas distribuées et sont mises de côté : les rôles non attribués restent donc inconnus de tous !

Le joueur le plus jeune commence. Puis on joue dans le sens horaire.

LES NOUVELLES CARTES RÔLE ET LEURS CONDITIONS DE VICTOIRE



Chercheurs d'or bleus et verts

(4 cartes par équipe dans le jeu)

Les deux équipes essaient de creuser un chemin vers le trésor mais sont en compétition. C'est toujours l'équipe qui établit la connexion qui gagne. Si la connexion avec le trésor passe par une Porte (voir Nouvelles cartes Chemin), seule l'équipe portant la couleur de la porte gagne.

Cas spécial : si un joueur Bleu crée un chemin vers le trésor et que ce chemin est bloqué par une porte Verte, alors l'équipe Verte gagne. Et inversement.



Le Boss (1 dans le jeu)

Construit des tunnels pour l'équipe Bleue comme pour l'équipe Verte. Il gagne à chaque fois qu'une de ces équipes gagne, mais toujours une pépite de moins que les Chercheurs.



Le Profiteur (1 dans le jeu)

Profite de chaque situation : il est toujours gagnant, que ce soit les Chercheurs ou les Saboteurs qui l'emportent. Il peut même gagner seul. Mais lors du partage, il prend 2 pépites de moins que les autres.



Les Géologues (2 dans le jeu)

Creusent pour leur propre compte. Ils ne sont pas particulièrement intéressés par l'or. Lors du partage du trésor, les Géologues reçoivent autant de pépites qu'il y a de cristaux visibles dans le labyrinthe. S'il y a 2 Géologues lors d'une manche ils se partagent équitablement ce butin, en arrondissant au nombre inférieur si le nombre de cristaux est impair.

Quand un Boss, un Géologue ou un Profiteur crée la connexion avec le trésor :

- s'il n'y a aucune porte sur le chemin qui mène au trésor, les deux équipes de Chercheurs gagnent.
- s'il y a une porte sur le chemin, seule l'équipe de la couleur de la porte gagne.
- s'il y a deux portes de couleurs différentes, le Boss gagne seul. S'il n'y a pas de Boss, les Saboteurs gagnent.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

À leur tour les joueurs doivent faire au choix l'une des quatre actions suivantes :

- poser une carte Chemin dans le labyrinthe, puis piocher 1 carte ;
- jouer une carte Action, puis piocher 1 carte ;
- se défausser de 2 cartes de sa main pour pouvoir retirer une carte posée devant soi, puis piocher 1 seule carte ;
- passer et se défausser (face cachée) d'1 à 3 cartes de sa main, puis piocher 1 à 3 cartes ; c'est ensuite le tour du joueur suivant.

Quand la pioche est épuisée, les joueurs ne piochent plus mais doivent jouer au moins une carte. Quand un joueur n'a plus de carte en main, il passe son tour jusqu'à la fin de la manche.

LES NOUVELLES CARTES CHEMIN



Carte Chemin avec un Pont (2 par jeu)

Cette carte montre deux chemins droits qui ne sont pas connectés entre eux. Vous ne pouvez tourner ni à gauche ni à droite avec cette carte. Au moins l'un des deux chemins doit être connecté à la carte Départ.



La Double Courbe (2 dans le jeu, indiquant des directions différentes)

Cette carte a elle aussi deux chemins qui ne sont pas connectés, et au moins l'un de ces deux chemins doit être connecté avec la carte Départ.



Carte Chemin avec une Porte (3 de chaque couleur dans le jeu)

Au moment de la connexion avec le trésor, un chemin avec une porte (Verte ou Bleue) n'est accessible que par les membres

de l'équipe de la couleur correspondante. Le Boss est considéré comme bleu et vert, le Profiteur comme bleu ou vert (il choisit sa couleur à la fin de la manche).



Cartes Chemin avec des cristaux (10 dans le jeu)

Ces cartes ne changent rien aux connexions entre les autres cartes, mais seront bien utiles aux Géologues !



Carte Chemin avec une Échelle (4 dans le jeu, indiquant des directions différentes)

Le chemin sur cette carte peut être connecté à la carte de Départ et à toutes les autres cartes ayant une échelle ; il doit toujours toucher une carte Chemin et ne peut donc pas être placé à côté d'une carte Arrivée. Ces cartes permettent de poursuivre le tunnel depuis une carte Échelle, même si la connexion avec la case de départ est supprimée. Une porte qui se trouve entre deux échelles n'est plus prise en compte, ces échelles établissant un raccourci.

NOUVELLES CARTES ACTION

Comme dans le jeu de base, on ne peut poser qu'une seule carte Action de même type devant un joueur.



Inspection (2 dans le jeu)

Le joueur qui joue cette carte peut regarder secrètement la carte Rôle de n'importe quel autre joueur. Puis il défausse la carte « Inspection ».



En prison ! (3 dans le jeu)

Le joueur pose cette carte, face visible, devant le joueur de son choix : celui-ci est alors emprisonné et ne peut plus jouer normalement. À leur tour, les joueurs emprisonnés ne peuvent pas jouer de carte Chemin, mais ils peuvent jouer d'autres cartes Action, ou changer les cartes de leur main pour tenter de trouver une carte « Enfin libre », ou encore se défausser de deux cartes pour se libérer (voir plus bas). Les joueurs qui sont emprisonnés au moment de la répartition du trésor ne comptent pas et ne reçoivent aucune pépite. Ils ne peuvent pas voler non plus.



Changement de Rôle (2 dans le jeu)

Celui qui pose cette carte choisit un joueur (il peut se choisir lui-même) qui doit piocher une nouvelle carte Rôle. Ce joueur se défausse secrètement de son ancienne carte Rôle, puis pioche au hasard une nouvelle carte Rôle parmi celles qui n'ont pas été distribuées au début.

La carte Action est ensuite défaussée.



Enfin libre (4 dans le jeu)

Le joueur qui joue cette carte peut retirer une carte « En prison » posée devant lui ou un autre joueur. Il défausse ensuite les deux cartes.



Voleur (4 dans le jeu)

Le joueur pose cette carte, face visible, devant lui. A la fin de la manche, après le partage, il pourra voler un jeton Pépite de valeur 1 au joueur de son choix.



Changer de main (2 dans le jeu)

Le joueur qui joue cette carte choisit un autre joueur et échange sa main avec lui. Les autres ne doivent pas voir ces cartes. L'échange est autorisé même avec un joueur qui n'a pas le même nombre de cartes en main. Puis la carte Action est défaussée et c'est au tour de l'autre joueur de piocher une nouvelle carte.



Pas touche (3 dans le jeu)

Le joueur qui joue cette carte peut retirer une carte Voleur qui a été posée précédemment. Les deux cartes sont défaussées.

SE DÉFAUSSER DE DEUX CARTES

En se défaussant de deux cartes, un joueur peut retirer n'importe quelle carte qui se trouve devant lui. Attention : il ne pioche qu'une carte à la fin de son tour et réduit donc son nombre de cartes en main.

PASSER

Si un joueur ne peut ou ne veut pas poser de carte, il passe et se défausse d'1, 2 ou 3 cartes, mais face cachée. Il pioche ensuite le même nombre de cartes.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine quand un chemin ininterrompu est créé entre la carte Départ et la carte Trésor, ou quand aucun joueur ne peut plus jouer de carte.

PARTAGE DU TRÉSOR

Il y a plusieurs jetons « Pépite d'Or » ayant chacun une valeur de 1, 2 ou 5 pépites.

Le ou les Géologue(s) reçoivent d'abord autant de pépites qu'il y a de cristaux visibles sur le labyrinthe. S'il y a 2 Géologues, ils partagent en deux parties égales, en arrondissant au nombre inférieur si le total est impair.

Ensuite, selon la continuité ou non du chemin entre le départ et le trésor, on détermine qui des Saboteurs ou des Chercheurs a remporté la manche. Si le chemin est continu mais bloqué par une porte, seuls les Chercheurs propriétaires de cette porte (en fonction de sa couleur) sont gagnants.

On détermine enfin le nombre de joueurs (hors Géologues) qui vont se partager le butin, en ajoutant éventuellement aux Chercheurs gagnants le Boss et/ou le Profiteur, ou bien en ajoutant aux Saboteurs l'éventuel Profiteur. Ce nombre de gagnants influe sur la part de chacun :

1 gagnant	5 pépites pour le Chercheur ou le Saboteur (4 pour le Boss ou 3 pour le Profiteur)
2 gagnants	4 pépites par Chercheur ou Saboteur (3 pour le Boss, 2 pour le Profiteur)
3 gagnants	3 pépites par Chercheur ou Saboteur (2 pour le Boss, 1 pour le Profiteur)
4 gagnants	2 pépites par Chercheur ou Saboteur (1 pour le Boss, rien pour le Profiteur)
5 gagnants ou +	1 pépite par Chercheur ou Saboteur (rien pour le Boss ou le Profiteur)

Les joueurs placent les jetons récoltés, face cachée, devant eux.

Les voleurs peuvent alors détrousser les autres. **C'est le joueur qui a posé sa carte « Voleur » en dernier qui se sert en premier** : il prend un jeton pépite de valeur 1 dans le butin du joueur de son choix puis les voleurs suivants (dans le sens des aiguilles d'une montre) se servent ensuite de la même manière.

Pour ajuster les paiements, les joueurs « volés » peuvent préalablement faire de la monnaie avec leurs jetons.

Exemple de distribution des pépites à la fin d'une manche :

Jouent : 1 Chercheur Bleu et 2 Verts, 1 Boss, 1 Profiteur et 2 Saboteurs

Le Boss a complété le chemin jusqu'au trésor. Le chemin est bloqué par une porte bleue. Les deux Saboteurs ont une carte Voleur devant eux. Un Saboteur a été emprisonné (il a donc la carte « En prison ! » devant lui).

Le trésor est réparti comme suit :

- Le Chercheur d'or bleu a gagné (ainsi que le Boss et le Profiteur)

Nombre de gagnants : 3 (1 Chercheur bleu, 1 Boss, 1 Profiteur). Le Chercheur Bleu reçoit 3 pépites; le Boss reçoit $3-1=2$ pépites, le Profiteur reçoit $3-2=1$ pépite.

- Le Saboteur qui a joué la carte Voleur et qui n'est pas emprisonné prend 1 jeton de 1 Pépite dans le butin du joueur de son choix. L'autre Saboteur qui a une carte Voleur mais qui est emprisonné ne reçoit rien.

DÉBUT D'UN NOUVEAU TOUR ET FIN DE PARTIE

Placez les cartes Départ et Arrivée de nouveau à leur place. Mélangez toutes les cartes Action et Chemin, y compris les 10 cartes mises de côté au tour précédent, et empilez-les, faces cachées. Retirez les 10 premières cartes et mettez-les de côté. Distribuez 6 cartes de la pile à chaque joueur. Mélangez également à nouveau les 15 cartes Rôle et distribuez-en une par joueur. Le joueur assis à la gauche de celui qui a joué la dernière carte de la manche précédente entame la nouvelle manche.

Le jeu se termine après trois manches. Le ou les joueur(s) ayant récolté le plus de pépites gagnent la partie.



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach, 2010
www.amigo-spiele.de

Auteur : Frédéric Moyersoën
Illustrations : Andrea Boekhoff



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 08-2020



Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com