

My Island

Façonnez votre
propre île !

Un jeu de Reiner Knizia
pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

— Livret de règles —

APERÇU

Terre en vue ! À vous maintenant d'aménager cette île mystérieuse pour vous y installer et découvrir ses secrets, le tout dans un jeu évolutif captivant qui conserve vos choix de partie en partie ! Vivez une expérience de jeu exceptionnelle, dans laquelle vos décisions vous engagent sur le long terme !

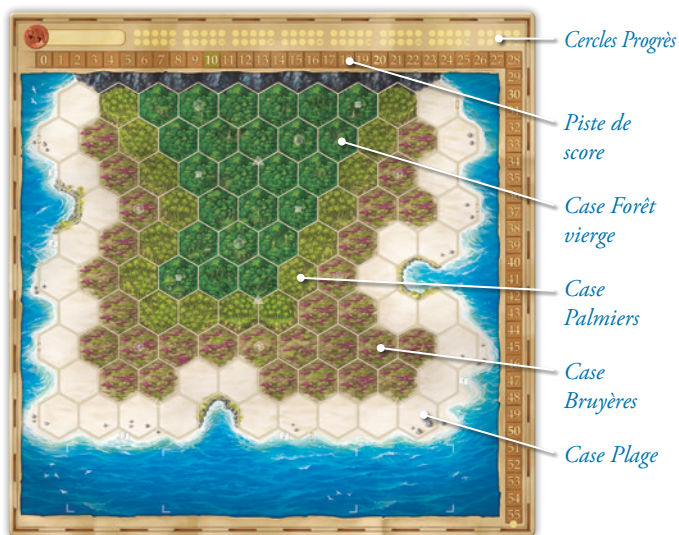
My Island est un jeu legacy : il évolue au fil des parties. Au travers de 24 épisodes palpitants, devenez maître du destin de votre île, de l'apparition de ses premières maisons, de ses premiers sentiers et de ses premiers champs à la découverte d'incroyables phénomènes. Au début de chaque chapitre, le contenu d'une enveloppe scellée introduira de nouveaux éléments de jeu et de nouvelles règles afin de vous proposer de nouveaux défis !

Après le tout dernier épisode, faites le bilan et découvrez qui a le mieux œuvré pour son île et remporte donc la campagne.

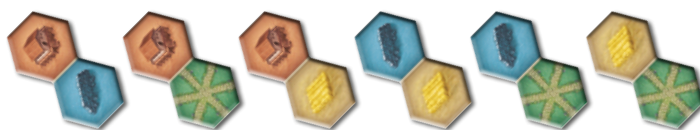
En complément, le verso des plateaux individuels vous permet de rejouer au jeu à l'infini grâce au mode Éternité, dont les règles spécifiques sont présentées à la page 6 de ce livret.

MATÉRIEL

4 plateaux individuels (recto verso)



112 tuiles Aménagement (4 lots contenant chacun 28 tuiles de formes différentes)



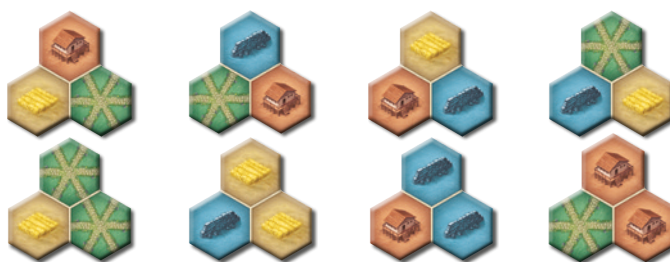
8 enveloppes contenant du matériel supplémentaire



4 marqueurs Score



28 cartes Aménagement



Au cours de la partie, vous aurez besoin d'avoir de quoi écrire, comme un stylo-bille, pour annoter et dessiner sur votre plateau individuel.

My Island propose une expérience de jeu unique, qui sera plus intense si un même groupe de joueurs joue l'intégralité des chapitres.

Si toutefois vous souhaitez poursuivre la partie avec des joueurs différents, les nouveaux joueurs devront reprendre là où les joueurs précédents se sont arrêtés et poursuivre leurs îles.

À la fin de chaque épisode, si vous souhaitez mettre la partie en pause, notez l'endroit où vous interrompez le jeu. Il sera ainsi plus facile de reprendre votre partie.

Chacun des 24 épisodes peut être joué indépendamment. Néanmoins, chaque chapitre est la combinaison de 3 épisodes. Chaque chapitre requiert environ 60 à 90 minutes de jeu et s'apprécie d'autant mieux s'il est joué en une seule session.

Important: *Aussi curieux que vous puissiez être, n'ouvrez pas les enveloppes scellées avant de jouer aux chapitres correspondants.*

MISE EN PLACE

- Avant de commencer le premier épisode, détachez délicatement chaque tuile de sa planche.
- Chaque joueur prend **1 plateau** et le place devant lui, face Animal visible (indiquée par un symbole Animal unique, dans le coin supérieur gauche du plateau). Chaque animal est associé à un joueur, qui conservera le même plateau pour l'intégralité des 24 épisodes. Au début, tous les plateaux sont identiques. Mais au cours de la partie, chacun de vous sera amené à modifier son plateau individuel en y collant des autocollants, en y développant de nouvelles zones et en y ajoutant des annotations. Mais ne craignez pas d'abîmer le matériel : le jeu est prévu pour ! Après tout, c'est votre plateau ! En premier lieu, choisissez un nom pour votre île et inscrivez-le dans le cadre adjacent au symbole de votre animal.
- Chaque joueur prend **1 marqueur Score** et le place sur la case **10** de la piste de score de son plateau. Ce marqueur sera utilisé pour indiquer vos points au cours du jeu et, surtout, à la fin de chaque épisode.



10

- Chaque joueur prend les **28 tuiles Aménagement** (appelées simplement « tuiles » par la suite) arborant la couleur de son animal sur leur verso. À l'instar des plateaux individuels, les lots de 28 tuiles sont identiques pour tous les joueurs. Placez vos tuiles face visible à côté de votre plateau, pour les avoir toutes sous les yeux. Classez-les par forme pour plus de facilité. Les tuiles peuvent recouvrir 2, 3 ou 4 cases et présenter différents symboles :

Champ (jaune)  Mur (bleu) 

Maison (marron)  Sentier (vert) 

- Mélangez les **28 cartes Aménagement** et formez une pioche face cachée au centre de la table. Chaque tuile est associée à une carte. Dans chaque épisode, vous placerez vos tuiles au fur et à mesure que les cartes correspondantes seront révélées.

RÈGLES GÉNÉRALES

Ces règles s'appliquent – avec quelques exceptions – à tous les épisodes :

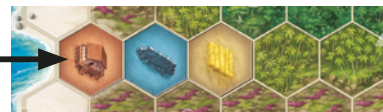
Chaque épisode consiste en une succession de tours. À chaque tour, révélez la **première carte** de la pioche et placez-la face visible sur la défausse (à côté de la pioche). Chaque joueur prend alors la tuile indiquée par cette carte et la place sur son plateau. La tuile doit être placée immédiatement : aucun délai n'est autorisé. Tous les joueurs placent leur tuile simultanément. Les tuiles vous rapportent des **points au cours ou à la fin de l'épisode**. Quand vous gagnez des points, reportez-les sur votre piste de score.

Les joueurs ayant les scores les plus élevés cochent des cercles Progrès : le premier en coche 2, le deuxième en coche 1. Ces cercles sont regroupés en deux lignes en haut de chaque plateau. **Les cercles cochés seront pris en compte après les 24 épisodes, dans l'évaluation générale de la campagne de My Island.**

RÈGLES DE PLACEMENT

- La **première tuile** de chaque joueur doit être placée de sorte à recouvrir au minimum **1 case Plage**. Ceci est valable pour **chaque épisode**.

Votre toute première tuile doit toujours recouvrir au minimum 1 case Plage.



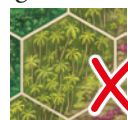
- Toutes les tuiles suivantes doivent être posées de sorte qu'**au moins 1 de leurs symboles soit adjacent au même symbole d'une tuile déjà posée**, par exemple qu'une Maison soit adjacente à une Maison, ou un Champ adjacent à un Champ.



- Dans l'**épisode 1**, seules les cases Plage et Bruyères peuvent être recouvertes.



- Vous ne pouvez pas encore recouvrir les cases Palmiers et Forêt vierge.



- Lorsque vous placez une tuile, elle **ne peut pas recouvrir d'autres tuiles** placées précédemment.
- Une fois placées, les tuiles **ne peuvent pas être déplacées**.

Passer : Si un joueur **ne peut pas ou ne souhaite pas placer** la tuile requise, il peut passer. Il l'annonce alors à voix haute et retourne la tuile face cachée à côté de son plateau. Il perd alors 1 point et **recule son marqueur Score d'1 case sur la piste de score**.

Important : Si le marqueur Score du joueur est déjà sur 0, ce dernier ne peut pas passer. Dans ce cas, si ce joueur ne peut pas ou ne souhaite pas placer la tuile, il met un terme à sa participation à l'épisode. Il n'est alors plus autorisé à placer de tuiles jusqu'à la fin de l'épisode.

Mettre un terme à sa participation à un épisode : Après la révélation de chaque carte, chacun des joueurs peut décider s'il met un terme ou non à sa participation à l'épisode. Dans ce cas, il **ne perd aucun point**. Les joueurs perdent 1 point uniquement s'ils passent le tour mais poursuivent l'épisode.

FIN DE L'ÉPISODE

Un épisode se termine lorsque **tous** les joueurs **ont mis un terme à leur participation** à celui-ci.

Si ce n'est pas le cas, l'épisode se termine lorsque **toutes les cartes de la pioche ont été révélées**.

Décompte

Chaque fois que vous marquez des points, reportez-les sur votre piste de score, sur votre plateau.

► **Au cours de la partie**, vous **obtenez immédiatement 1 point** dès que vous placez une **Maison** sur une **case Plage**.

► **À la fin de la partie**, vous **perdez 1 point pour chaque case Plage** encore visible sur votre plateau individuel.

55 Si un joueur atteint 55 points, il coche immédiatement 1 cercle Progrès et arrête le décompte de ses points. Son marqueur Score reste à 55 même si, par la suite, des points devraient être ajoutés ou déduits de son score.

0 Si le score d'un joueur descend **en dessous de 0**, les points négatifs sont pris en compte: ils seront déduits des prochains points gagnés lors de cet épisode.

Évaluation d'un épisode

Après le décompte des points, les joueurs procèdent à l'évaluation de l'épisode. En fonction de leur position sur leur piste de score, ils **cochent des cercles Progrès** sur leur plateau.

Évaluation à 3 ou 4 joueurs:

- Le joueur ayant le **meilleur** score coche **2 cercles Progrès**.
- Le joueur ayant le **deuxième meilleur** score coche **1 cercle Progrès**.
- Tous les **autres** ne cochent **aucun cercle Progrès**.

Évaluation à 2 joueurs:

- Le joueur ayant le **meilleur** score coche **2 cercles Progrès**.
- Le joueur ayant le **deuxième meilleur** score ne coche **aucun cercle Progrès**: son score est considéré comme celui des « autres ». En résumé, dans une partie à 2 joueurs, seul le joueur ayant le meilleur score coche des cercles Progrès.

Le symbole **X** indique que l'information donnée **ne concerne pas les parties à 2 joueurs**. Il est utilisé pour indiquer, par exemple, que personne ne peut être deuxième dans une partie à 2 joueurs. Dans ces cas-là, celui ou celle qui a le deuxième meilleur score est considéré comme un « autre ».

Égalité: Si plusieurs personnes finissent un épisode avec le **même score**, c'est celle ayant le **moins de cases vides** sur la première ligne en haut de son plateau (sous les montagnes) qui l'emporte. En cas d'égalité sur la première ligne, comparez la deuxième, et ainsi de suite jusqu'à départager les joueurs.

La progression de chacun sur son île est représentée par les cercles, en haut des plateaux de jeu. Il y en a 10 par section. Cochez toujours tous les cercles d'une section avant de passer à la section suivante. Vous pourrez ainsi voir au premier coup d'œil l'avancée des progrès de vos adversaires.

De plus, en fonction de votre classement (premier, deuxième, « autres »), vous obtiendrez divers **autocollants** qui seront collés définitivement sur votre plateau individuel ou sur vos tuiles. Ces autocollants sont dans les enveloppes scellées, qui contiennent également du matériel supplémentaire ainsi que des **tables de répartition** détaillant ce que chaque joueur obtient pour chaque chapitre.

Après chaque épisode, les plateaux individuels sont vidés et les marqueurs Score sont replacés sur la case **10** des pistes de score. Lors de l'épisode suivant, les joueurs reprennent l'aménagement de leur île en tenant compte des règles spécifiques à cet épisode découvertes dans l'enveloppe scellée.

Exemple:

Lisa a placé 7 Maisons sur des cases Plage, ce qui lui a rapporté 7 points au cours l'épisode. Elle a passé son tour une fois, raison pour laquelle elle a dû reculer son marqueur Score d'1 case sur sa piste de score. Puis, comme elle ne pouvait pas placer la tuile demandée dans l'exemple ci-dessous, elle a dû mettre un terme à sa participation à l'épisode (pas de point perdu dans ce cas). Pour finir, elle doit reculer son marqueur Score de 2 cases, car 2 cases Plage sont encore visibles sur son plateau (contours rouges). Elle ne perd pas de points pour les cases Bruyères encore visibles (contours blancs).



Si Lisa n'avait pas mis un terme à sa participation et qu'elle avait seulement passé son tour, elle aurait dû encore reculer son marqueur Score d'1 case sur sa piste de score mais serait restée en jeu. Elle aurait, cependant, risqué de perdre plus de 2 points au total.

LES ENVELOPPES SCÉLÉES



Les **8 enveloppes scellées** sont une particularité de *My Island*. Dans chaque enveloppe se trouve **1 feuillet de règles** présentant de nouvelles règles pour chacun des 3 épisodes du chapitre concerné.

Ces enveloppes contiennent également **1 table de répartition** qui résume, dans sa **moitié gauche**, les **points que les joueurs peuvent gagner ou perdre**. Certains points sont marqués **immédiatement** pendant la partie, mais la plupart (et plus tard certaines récompenses) sont gagnés **à la fin** de l'épisode.

Exemple - Table de répartition de l'épisode 1

	Points
Ne construire que sur les cases Plage et Bruyères	
Immédiat: Tuile non placée (Passer)	-1
Immédiat: Maison placée sur case Plage	+1
Fin: Case Plage vide	-1

Dans la **moitié droite** de la table sont indiqués les **critères d'évaluation de l'épisode** auquel vous jouez. Ils précisent quels joueurs sont autorisés à cocher des cercles Progrès à la fin de l'épisode et détaille les modalités d'attribution des autocollants fournis dans l'enveloppe. Certains autocollants sont octroyés au début de l'épisode, mais la plupart le sont à la fin.

Exemple - Table de répartition de l'épisode 1

1 ^{er} :	
2 ^e :	
Autres:	1 autocollant Palmiers

Pour placer un autocollant sur votre plateau individuel à la fin d'un épisode, vous devez au préalable retirer toutes les tuiles que vous y avez placées. Vous trouverez les instructions pour positionner ces autocollants sur le feuillet de règles fourni dans l'enveloppe de chaque chapitre.

Certaines enveloppes contiennent du **matériel supplémentaire** qui sera utilisé au cours de la partie, en plus des autocollants.

LE PREMIER CHAPITRE

Maintenant que vous connaissez toutes les règles importantes, vous pouvez commencer votre aventure *My Island*.

Vous savez déjà qu'il existe une enveloppe scellée pour chaque chapitre. Vous pouvez donc dès maintenant ouvrir la première enveloppe: **Chapitre 1: L'Arrivée – Épisodes 1 à 3**.

Cette enveloppe contient 1 feuillet de règles, 1 table de répartition et 1 petite planche d'autocollants. Placez la table de répartition et les autocollants de sorte qu'ils soient accessibles à tous les joueurs. Le matériel et les autocollants restant à la fin d'un épisode sont rangés dans la boîte. Lisez le feuillet de règles du chapitre 1, puis ajoutez-le à ce livret de règles. Vous pouvez désormais commencer le premier épisode.



My Island

MODE ÉTERNITÉ

Vous avez déjà joué aux 24 épisodes? Si oui, vous avez vécu une expérience de jeu unique. Vous avez aménagé votre île et avez été le témoin de sa riche histoire tout au long des 8 chapitres.

Mais *My Island* n'est pas pour autant terminé. Si vous souhaitez continuer à explorer votre île en vous mesurant à vos adversaires, vous trouverez au verso des plateaux individuels un nouveau territoire vierge vous permettant de jouer à l'infini. Il correspond plus ou moins à l'épisode 9 du jeu évolutif.

Dans cette version, tous les plateaux individuels sont identiques. Cela permet notamment de jouer avec des personnes n'ayant pas participé à la campagne évolutive. Cependant, **au moins l'un d'entre vous doit avoir déjà joué aux épisodes 1 à 9.**

MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend **1 plateau** et le place devant lui, face Animal cachée :



- Chaque joueur prend **1 marqueur Score** et le place sur la case **10** de la piste de score de son plateau. Ce marqueur sera utilisé pour indiquer vos points au cours du jeu et à la fin de la partie.
- Chaque joueur prend les **28 tuiles Aménagement** arborant la couleur de son animal sur leur verso. Placez vos tuiles face visible à côté de votre plateau, pour les avoir toutes sous les yeux. Les tuiles peuvent recouvrir 2, 3 ou 4 cases et présenter différents symboles.

10

Important: Si vous avez terminé la campagne évolutive, vous possédez chacun 4 tuiles supplémentaires à l'effigie de votre animal. Laissez-les de côté, elles ne sont pas utilisées dans le mode Éternité.

N'utilisez que les 28 tuiles Aménagement mentionnées à la page 2 de ce livret. Ignorez également les autocollants se trouvant sur certaines tuiles. Par exemple, tout symbole « 2 Murs » est considéré comme ne représentant qu'1 Mur.

- Mélangez les **28 cartes Aménagement** et formez une pioche face cachée au centre de la table. Chaque tuile est associée à une carte. Au cours de la partie, vous placerez vos tuiles au fur et à mesure que les cartes correspondantes seront révélées.

Important: Si vous avez terminé la campagne évolutive, 4 cartes supplémentaires sont présentes dans la pioche. Laissez-les de côté, elles ne sont pas utilisées dans le mode Éternité.

- Préparez les **marqueurs en bois** à proximité du plateau : 12 jaunes, 12 marron, 12 bleus et 16 verts. Ces marqueurs font partie du matériel secret inclus dans les enveloppes et que vous découvrirez au cours de la campagne.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque partie consiste en une succession de tours. À chaque tour, révélez la **première carte** de la pioche et placez-la face visible sur la défausse (à côté de la pioche). Chaque joueur prend alors la tuile indiquée par cette carte et la place sur son plateau. La tuile doit être placée immédiatement : aucun délai n'est autorisé. Tous les joueurs placent leur tuile simultanément. Les tuiles vous rapportent des **points au cours ou à la fin de l'épisode**. Quand vous gagnez des points, reportez-les sur votre piste de score.

RÈGLES DE PLACEMENT

- La **première tuile** de chaque joueur doit être placée de sorte à recouvrir au minimum **1 case Plage**.
- Toutes les tuiles suivantes doivent être posées de sorte qu'**au moins 1 de leurs symboles soit adjacent au même symbole d'une tuile déjà posée**, par exemple qu'une Maison soit adjacente à une Maison, ou un Champ adjacent à un Champ.



- **Seules les cases Plage, Bruyères et Palmiers** peuvent être recouvertes.



- Les cases **Forêt vierge** doivent rester **vides**.



- Lorsque vous placez une tuile, elle **ne peut pas recouvrir d'autres tuiles** placées précédemment.
- Une fois placées, les tuiles **ne peuvent pas être déplacées**.




Passer: Si un joueur **ne peut pas ou ne souhaite pas placer** la tuile requise, il peut passer. Il l'annonce alors à voix haute et retourne la tuile face cachée à côté de son plateau. Il perd alors 1 point et **recule son marqueur Score d'1 case sur la piste de score**.

Important: Si le marqueur Score du joueur est déjà sur 0, ce dernier ne peut pas passer. Dans ce cas, si ce joueur ne peut pas ou ne souhaite pas placer la tuile, il met un terme à sa participation à l'épisode. Il n'est alors plus autorisé à placer de tuiles jusqu'à la fin de la partie.

Mettre un terme à sa participation à un épisode: Après la révélation de chaque carte, chacun des joueurs peut décider s'il met un terme ou non à sa participation à l'épisode. Dans ce cas, il **ne perd aucun point**. Les joueurs perdent 1 point uniquement s'ils passent le tour mais poursuivent l'épisode.

FERME / VILLAGE / FORTIFICATIONS

Tentez de former des **groupes** de cases adjacentes présentant **au moins 5 symboles du même type**:

- ▶ Ferme = 5 symboles Champ ou plus 
- ▶ Village = 5 symboles Maison ou plus 
- ▶ Fortifications = 5 symboles Mur ou plus 

Si, en plaçant une tuile, un joueur complète une Ferme, un Village ou des Fortifications, il avance immédiatement son marqueur Score de **3 points**. Il place alors **1 marqueur en bois de la couleur correspondante** sur ce groupe pour indiquer que les points ont déjà été marqués (Ferme = jaune, Village = marron, Fortifications = bleu).



Si, par la suite, d'autres symboles du même type viennent agrandir le groupe, on considère qu'il s'agit toujours du même groupe, et ce même s'il atteint ou dépasse la taille de deux groupes réunis (= 10 symboles du même type ou plus). En complétant un tel groupe, vous ne gagnez donc pas 3 points supplémentaires et n'ajoutez pas de nouveau marqueur en bois sur le groupe.

En revanche, si vous possédez deux groupes séparés du même type (dont les points ont déjà été comptés) et que ces deux groupes se rejoignent, vous ne perdez pas les points précédemment marqués.

Remarque: Le nombre de Fermes, Villages et Fortifications n'est pas limité par le matériel. Si plus de 12 groupes du même type ont été construits, utilisez n'importe quel autre objet (de la couleur correspondante si possible) pour marquer les éventuels nouveaux groupes.

ROUTES MENANT DES TOTEMS À L'OcéAN

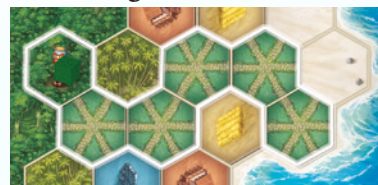
4 Totems se trouvent au bord de la Forêt vierge. Tentez de construire des **Routes** menant des Totems à l'océan.

Pour ce faire, vous devez construire **une Route continue, constituée de symboles Sentier** reliant ces Totems à l'océan. Chaque Route doit partir d'une case adjacente à un Totem et se poursuivre jusqu'à une case Plage. La case du Totem en elle-même ne doit pas être recouverte.

Si, en plaçant une tuile, un joueur complète une Route menant d'un Totem à l'océan, il avance immédiatement son marqueur Score de **5 points**. Pour chaque Totem, seule 1 Route vers l'océan peut être comptabilisée. Placez donc **1 marqueur vert** sur chaque Totem relié à l'océan pour indiquer que les points ont déjà été marqués.



Une Route reliant un Totem à l'océan **ne doit pas nécessairement être en ligne droite**.







Il est possible qu'une Route se **ramifie** et relie plusieurs Totems à l'océan. Dans ce cas, chacun de ces Totems rapporte 5 points.



FIN DE LA PARTIE (MODE ÉTERNITÉ)

La partie se termine lorsque **tous** les joueurs **ont mis un terme à leur participation** OU lorsque **toutes les cartes** de la pioche ont été **révélées**.

Ensuite, distribuez les points pour le plus grand groupe de symboles adjacents du même type. Le joueur qui possède **le plus grand groupe d'un type donné** marque **5 points**. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés remportent 5 points.

- ▶  Plus grande Ferme +5 points
- ▶  Plus grand Village +5 points
- ▶  Plus grandes Fortifications +5 points
- ▶  Plus grand Réseau de Sentiers +5 points

À la fin de la partie, chaque joueur **perd 1 point** par **case Plage** encore visible sur son plateau.

Celui ou celle qui a le score **le plus élevé** remporte la partie.



Égalité: Si plusieurs personnes finissent la partie avec le **même score**, c'est celle ayant **le moins de cases vides** sur la première ligne en haut de son plateau (sous les montagnes) qui l'emporte. En cas d'égalité sur la première ligne, comparez la deuxième, et ainsi de suite jusqu'à départager les joueurs.

Exemple de fin de partie: Au cours de la partie, Toni a construit 2 Villages, 2 Fermes et 1 groupe de Fortifications. Il a obtenu 3 points pour chacun d'entre eux, soit 15 points au total. Il a également relié les 4 Totems à l'océan par des Routes. Cela lui a rapporté 20 points supplémentaires (5 points par Totem). Il a passé son tour une fois et a donc perdu 1 point. À la fin de la partie, il obtient 2 x 5 points, car il possède le plus grand Village (7 Maisons) et la plus grande Ferme (7 Champs). Les points attribués aux plus grandes Fortifications et au plus grand Réseau de Sentiers vont à d'autres joueurs. Enfin, Toni perd 3 points car 3 cases Plage sont encore visibles sur son plateau. Au total, il a donc marqué 41 points.

L'auteur et l'éditeur remercient toutes les personnes ayant participé à la création de *My Island*. Reiner Knizia remercie notamment Sebastian Bleasdale et Simon Kane pour les nombreuses discussions lors de la conception du jeu.



L'auteur: Reiner Knizia, né en 1957, vit à Munich, en Allemagne. Ce docteur en mathématiques a publié de nombreux jeux en Allemagne et à travers le monde. En plus d'avoir été lauréat du « Deutscher Spielepreis » (prix du meilleur jeu allemand) à quatre reprises, il a aussi remporté le « Spiel des Jahres » (prix du jeu de l'année) en 2008 avec *Keltis*, publié par Kosmos. L'auteur est réputé pour ses jeux aux règles simples offrant aux joueurs beaucoup de liberté dans leurs choix. Après le succès retentissant de *My City*, nommé au « Spiel des Jahres » en 2020, Reiner Knizia revient pour nous surprendre avec de nouvelles idées dans ce deuxième jeu legacy familial.

Rédaction: Wolfgang Lüdtke, Michael Sieber-Baskal
Assistants de rédaction: Peter Neugebauer, Sebastian Wenzlaff
Illustrations: Michael Menzel
Graphisme: Fiore GmbH
Développement technique: Monika Schall
Production: Alicia Kaufmann
Édition française: IELLO
Traduction française: Laura Muller-Thoma
Relecture française: Marie-Laure Faurite, Maëva Debieu Rosas

© 2023 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, Allemagne
© 2023 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France - www.iello.com

Tous droits réservés. FABRIQUÉ EN CHINE.

Chère joueuse, cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante: sav@iello.fr