



Scott Almes



Michael Menzel

D'ORGE ET DE BLÉ



Règle du jeu



Histoire et but du jeu

Fondés sur les terres fécondes d'un ancien monastère, deux villages ont conservé la double tradition de brasser de la bière et de faire du pain de qualité. Tout en partageant les champs et les ressources, ils continuent de rivaliser amicalement et avec fierté pour savoir qui fabriquera le meilleur produit.



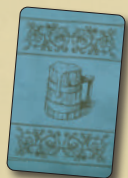
Chacun d'entre vous représente un de ces villages. Au cours des six années - qui alternent entre années fructueuses et années de sécheresse - vous devez harmoniser vos travaux de récolte et de stockage des ressources, tout en produisant de la bière et du pain, les vendre pour obtenir des pièces et améliorer vos installations. Toutefois, pour gagner, vous devez maintenir l'équilibre entre vos produits de boulangerie et de brasserie. En effet, après la sixième année, vous ne marquez que les pièces collectées du type de marchandise - bière ou pain - pour laquelle vous avez gagné le moins de points. Le village avec le score le plus élevé remporte la partie.

Contenu

60 cartes

30 cartes Bière

30 cartes Pain



Dos



Dos

il y a

3 types de Bière :

et

3 types de Pain :



valant
4 ou 5
pièces

valant
6 ou 7
pièces

valant
8 ou 9
pièces



1 plateau



**84 pions
Ressources**

Eau x 18



Blé x 18



Orge x 18



Seigle x 15



Houblon X 15



**1 marqueur
Année**



**1 bloc de
score**



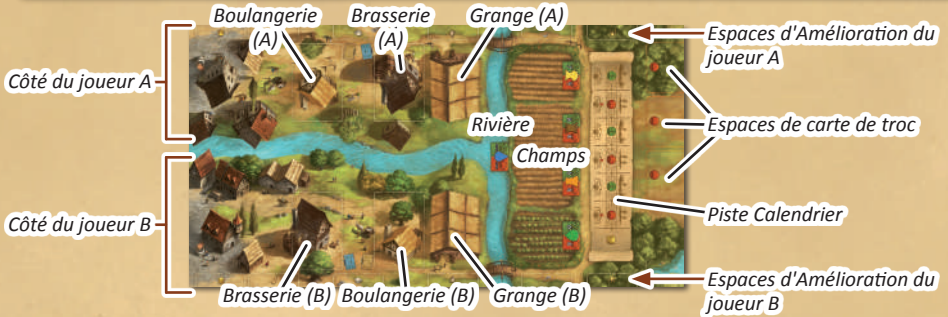
1 Moulin



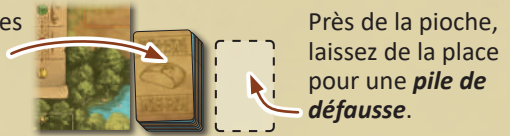
Le moulin sert de marqueur pour le joueur qui commence.

Mise en place

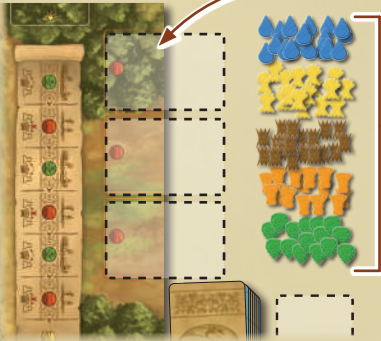
- 1 Placez le **plateau** horizontalement entre les joueurs. Chaque joueur a son propre côté du plateau, qui comprend sa propre *Grange*, *Boulangerie*, *Brasserie* et ses *espaces d'amélioration*. Les *champs* et *rivière* sont partagés par les deux joueurs.



- 2 Mélangez les 60 **cartes** et placez-les en une **pioche** à côté du plateau, près de la forêt avec le lac, du côté du joueur B.



- 3 Au niveau des 3 **espaces de troc**, assurez-vous de laisser de la place pour les cartes qui peuvent être posées ici pendant le jeu.



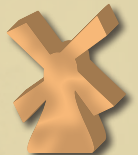
Juste à côté, créez une **réserve commune** pour les 5 types de **ressources** :

- les pions bleus Eau
- les pions jaunes Blé
- les pions marron Orge
- les pions orange Seigle
- les pions verts Houblon

- 4 Placez le **marqueur Année** sur la première case de la **piste Calendrier**. (Là, les manches du jeu seront indiquées.)



- 5 Choisissez le premier joueur et donnez-lui le **Moulin**.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule sur six manches (qui représentent les années). Celles-ci alternent entre des **années fructueuses** et des **années de sécheresse** : Les manches 1, 3 et 5 sont des années fructueuses, tandis que les manches 2, 4 et 6 sont des années de sécheresse. Les années fructueuses et de sécheresse comprennent les **4 mêmes phases** mais elles diffèrent légèrement dans la façon dont ces phases se déroulent :



Années fructueuses

- a) Phase de Semis ▶ De nombreux pions Ressource sont semés dans les champs.
- b) Phase de Pioche ▶ Chaque joueur reçoit 5 cartes de la pioche.
- c) Phase de Jeu ▶ Les joueurs jouent une carte chacun, puis échangent leurs mains - cette opération se répète jusqu'à ce que toutes les cartes de chaque main soient jouées.
- d) Phase du Moulin ▶ Le joueur qui a le moins de ressource stockées obtient le Moulin.



Années de sécheresse

- a) Phase de Semis ▶ Peu de pions Ressource sont semés dans les champs.
- b) Phase de Pioche ▶ Les joueurs reprennent les cartes qu'ils ont jouées pour la récolte lors de la manche précédente et complètent leur main pour avoir 5 cartes ; 3 cartes de troc sont également placées sur le plateau.
- c) Phase de Jeu ▶ Les joueurs jouent une carte chacun jusqu'à ce que toutes les cartes en main soient jouées (sans échanger les mains).
- d) Phase du Moulin ▶ Le joueur qui a le moins de ressources stockées obtient le Moulin ; les cartes de troc sur le plateau et toutes les cartes jouées pour la récolte sont défaussées.



Années fructueuses



a) Phase de semis

Pour semer dans les champs sur le plateau, déposez les pions Ressource de la **pioche commune** selon la partie **verte** des panneaux :

- Placez 7 pions jaunes Blé sur le champ de blé.
- Placez 8 pions marron Orge sur le champ d'orge.
- Placez 6 pions orange Seigle sur le champ de seigle.
- Placez 6 pions verts Houblon sur le champ de houblon
- Placer aussi tous les pions bleus Eau de la réserve sur la rivière.



S'il n'y a pas assez de pions d'une ressource dans la réserve commune, ajoutez uniquement ce qu'il reste.

b) Phase de pioche

Distribuez 5 cartes face cachée de la pioche au joueur qui a le Moulin.
Puis distribuez 5 cartes face cachée de la pioche à l'autre joueur.



Prenez vos cartes en main et passez à la phase de jeu.

c) Phase de jeu

Répétez la séquence des 3 étapes suivantes jusqu'à ce que toutes les cartes en main aient été jouées :

1. Le joueur avec le Moulin commence (en jouant une carte et en effectuant une action).
2. Puis c'est au tour de l'autre joueur (également en jouant une carte et en effectuant une action).
3. Puis les deux joueurs échangent leurs mains (en échangeant **toutes** les cartes qu'il leur reste en main l'un avec l'autre).



Pour jouer votre tour, choisissez une carte de votre main actuelle et utilisez-la immédiatement pour réaliser une des actions suivantes :

A) Récolte et Stockage

Jouez la carte choisie face visible devant vous. Si vous avez déjà des cartes ici, placez cette nouvelle carte légèrement décalée sur le dessus, en créant une *colonne récolte*, dans laquelle la *section récolte* de chaque carte est toujours visible. Puis, vérifiez quels types de ressources sont indiqués dans la section récolte de la carte nouvellement jouée. Sur **ces** types, vous **devez** maintenant collecter autant de pions du plateau que ce que l'on voit dans toutes les sections récolte de votre colonne récolte **combinées**.

Vous pouvez uniquement collecter les pions Ressource qui sont sur les champs et sur la rivière du plateau.

S'il y a moins de pions d'une ressource sur les champs/rièrre que ce que vous êtes supposé récolter, prenez tout ce qu'il y a, vous perdez le reste (sauf si vous possédez des améliorations qui vous le permettent - voir page suivante).

Après avoir pris tous les pions Ressource récoltés, stockez-les dans votre *Grange*.
Votre Grange est constituée d'*espaces de stockage*.
Chacun de vos 9 espaces de stockage initiaux peut conserver **un seul pion** de n'importe quel type.

Section récolte

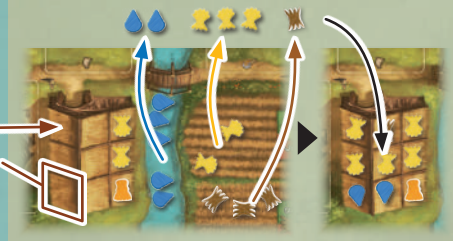


Colonne récolte



Exemple :

La carte que Léanne joue pour la récolte montre de l'eau, de l'orge et du blé dans sa section récolte. Pour ces 3 types de ressources, elle récupère autant de pions du plateau que ce qui est affiché au total dans sa colonne de récolte (2, 1 et 3).
Puis elle les range dans ses espaces de stockage.



Pas assez d'espaces de stockage ?

Lorsque vous collectez plus de pions Ressource que ce que vous pouvez stocker, choisissez parmi tous vos pions (ceux dans votre Grange et les nouveaux) ceux que vous souhaitez conserver. Vous **devez** alors offrir ceux qui restent à l'autre joueur.

Sur ces pions offerts, l'autre joueur **peut** prendre et stocker autant de pions qu'il le souhaite mais il doit avoir des espaces de stockage libres pour cela (il ne peut pas les échanger contre les pions déjà stockés). Tous les pions en surplus sont remis dans la **réserve commune**.

B) Production et Vente

Jouez la carte choisie pour brasser de la bière ou faire le pain en la plaçant face visible sur votre espace *Brasserie* sur le plateau (s'il s'agit d'une carte Bière) ou sur votre espace *Boulangerie* (s'il s'agit d'une carte Pain).



Dépensez alors tous les pions Ressource indiqués dans la *section Recette* de la carte en les déplaçant de votre Grange vers la **réserve commune**.

Si vous ne pouvez pas le faire, vous **ne pouvez pas** jouer la carte dans votre Boulangerie/Brasserie.

Après avoir dépensé tous les pions Ressource nécessaires, retournez la carte jouée face cachée. Elle a maintenant été **vendue**. Toutefois, elle reste dans cet espace jusqu'à ce que vous nettoyez cette zone (voir ci-dessous).

Attention : en général, votre boulangerie et votre brasserie peuvent **chacune** contenir 1 carte seulement. Donc, vous ne pouvez pas jouer une autre carte sur ces espaces si une carte s'y trouve déjà (sauf si vous possédez des améliorations qui vous le permettent).



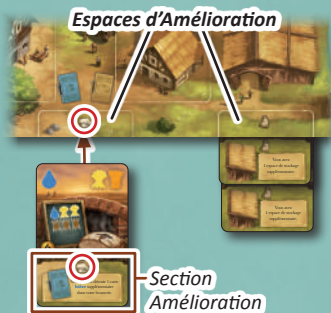
Exemple :
Clément brasse de la bière en jouant une carte Bière sur sa Brasserie. Il défasse 2  et 3  de sa Grange vers la réserve commune puis retourne la carte Bière face cachée.



C) Amélioration et Nettoyage

Jouez la carte choisie comme une **Amélioration** en la faisant glisser face visible sous le plateau de sorte que seule sa *section Amélioration* soit visible. L'icône sur le haut de la section Amélioration de la carte indique sous quel *espace d'Amélioration* de votre côté du plateau elle doit être glissée. Les 6 espaces correspondent aux types des améliorations, car chacune d'entre elles confère un avantage permanent dans un certain aspect du jeu.

(Pour un aperçu des améliorations, voir les pages 10 et 11.)



Il n'y a pas de limite au nombre d'améliorations que vous pouvez posséder, quel que soit le type. Si vous avez plus d'une amélioration dans le même espace, il suffit de disposer les cartes en colonne, en laissant apparaître la section d'Amélioration de chacune d'elles.

Immédiatement après avoir joué une carte en tant qu'amélioration, **nettoyez** votre Brasserie et votre Boulangerie en retirant toutes les cartes vendues (si vous en avez) de leur espace et en les plaçant face cachée à côté du plateau, près du puits sur la place de votre village. Étalez les cartes près du plateau pour montrer combien vous en avez vendues. Vous pouvez consulter vos cartes vendues à tout moment, mais pas celles de l'autre joueur.



Une fois que vous avez joué votre dernière carte en main, passez à la phase du Moulin.

d) Phase du Moulin

Donnez le Moulin au joueur qui a le **moins de pions Ressource** dans ses espaces de stockage. Dans le cas d'une égalité, le Moulin va au joueur qui ne l'avait pas pendant cette manche.

Puis déplacez le marqueur Année d'une place en avant sur la piste Calendrier et continuez avec l'année de sécheresse suivante.



Années de Sécheresse



a) Phase de semis

Selon la partie **rouge** de leurs panneaux, ajustez le nombre des pions Ressource sur les champs (en y ajoutant des pions de la réserve commune ou en retirant des pions et en les renvoyant vers la réserve commune) pour obtenir :

- 5 pions jaunes Blé sur le champ de blé.
- 4 pions marron Orge sur le champ d'orge.
- 4 pions orange Seigle sur le champ de seigle.
- 4 pions verts Houblon sur le champ de houblon.
- Ajoutez également **tous les pions bleus Eau** de la réserve sur la rivière.

S'il n'y a pas assez de pions d'une ressource dans la réserve commune, ajoutez uniquement ceux qui restent.



b) Phase de pioche

Chaque joueur doit :

- Prendre les cartes qu'il a jouées pour la récolte lors de la manche précédente et les ajouter à sa main.
- Piocher autant de cartes que nécessaire afin d'atteindre un **total de 5** (celui qui a le Moulin le fait en premier).

Placez ensuite 3 cartes de la pioche face visible sur les 3 espaces de troc du plateau. Ces 3 cartes sont appelées *cartes de troc*.



c) Phase de jeu

En commençant par le joueur qui a le Moulin, jouez à tour de rôle (en jouant une carte et en effectuant une action) jusqu'à ce que toutes les cartes en main aient été jouées. Dans cette phase, vous **n'échangez pas les mains**.



Pour jouer votre tour, choisissez une carte de votre main et utilisez-la immédiatement pour réaliser une des actions habituelles (voir les encadrés bleus aux pages 5,6 et 7).

Attention : lors d'une année de secheresse, au lieu de jouer une carte de votre main, vous pouvez l'échanger contre une des **cartes de troc** sur le plateau et jouer cette carte à la place. Pour ce faire, prenez au choix une des 3 cartes de troc présentées et placez la carte choisie de votre main face visible sur cet espace (elle devient donc elle-même une carte de troc). Jouez immédiatement la carte de troc choisie pour effectuer l'une des actions habituelles (vous ne pouvez pas l'ajouter à votre main).




d) Phase du Moulin

Donnez le Moulin au joueur qui a le **moins de pions Ressource** dans ses espaces de stockage. Dans le cas d'une égalité, le Moulin va au joueur qui ne l'avait pas pendant cette manche.

Retirez les 3 cartes de troc des espaces de troc et toutes les cartes qui ont été jouées pour la récolte pendant cette manche en les plaçant face visible sur la pile de défausse.

Puis déplacez le marqueur Année d'une place en avant sur la piste Calendrier et continuez avec l'année fructueuse suivante.

Si le marqueur Année se déplace jusqu'à la case avec l'icône , le jeu se termine.



Notes générales


- Si la pioche est épuisée, battez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.
- Vous pouvez regarder les **dos** des cartes quand vous le voulez, y compris celles de la pioche, mais vous ne pouvez pas changer leur ordre ou regarder leurs rectos.
- Vous pouvez regarder les rectos de vos propres cartes vendues (dans votre Brasserie/ Boulangerie et près du plateau) et celles dans votre colonne de récolte (mais jamais celles de l'autre joueur).

Fin du jeu

Après la 6^e manche, le jeu prend fin.

Chaque joueur doit alors réaliser ce qui suit :

Prenez toutes vos cartes vendues (celles à côté du plateau et celles de votre Brasserie et Boulangerie) et placez-les face visible devant vous, en séparant Bière et Pain. Additionnez les chiffres imprimés sur les pièces de toutes vos cartes Bière et notez le résultat sur le bloc de score. Puis faites la même chose pour toutes vos cartes Pain.

Ensuite, vérifiez les améliorations (éventuelles) que vous avez placées dans vos  espaces d'Amélioration et notez les éventuelles pièces supplémentaires que vous gagnez pour la bière et le pain.



	22
	2
	24
	23
	3
	26
	24

Vous obtenez donc un **score total pour la bière** et un **score total pour le pain**. Le **plus bas** des deux totaux est votre **score final**.

Le joueur qui a le score final le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a le score total le plus élevé pour l'autre type de marchandise remporte la partie.

Si cela ne change pas l'égalité, le joueur qui n'a pas le Moulin remporte la partie.

Aperçu des améliorations

Les améliorations donnent des avantages dans différents aspects du jeu. La plupart d'entre elles s'expliquent d'elles-mêmes. Pour certaines d'entre elles, vous trouverez des clarifications supplémentaires ci-dessous.

Notes générales :

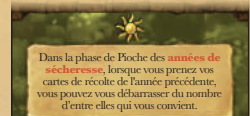
- Si vous avez plusieurs exemplaires de la même amélioration, leurs avantages s'ajoutent le cas échéant.
- « **Récolter** » une ressource signifie toujours que vous devez la prendre dans les champs ou la rivière et la placer dans votre espace de stockage. Si tous les pions d'un type de ressources ont disparu du champ, vous ne pouvez plus les récolter. Si vous n'avez pas assez de stockage pour tous vos pions récoltés, vous devez offrir tout excédent à l'autre joueur (voir l'encadré marron à la page 6).

Ces améliorations concernent les règles relatives aux différents types d'année et/ou à la phase de pioche.



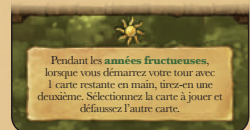
Pour ce faire, attendez que l'autre joueur ait ses 5 cartes en main pour la manche.

Puis défaussez une de vos cartes face visible et prenez la première carte de la pioche dans votre main.



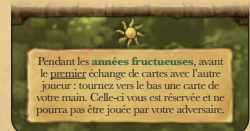
Cela signifie que vous n'avez pas besoin de garder toutes les cartes que vous avez jouées pour la récolte pendant la manche précédente.

Vous pouvez défausser celles que vous ne voulez pas face visible avant de compléter votre main pour atteindre 5 cartes.



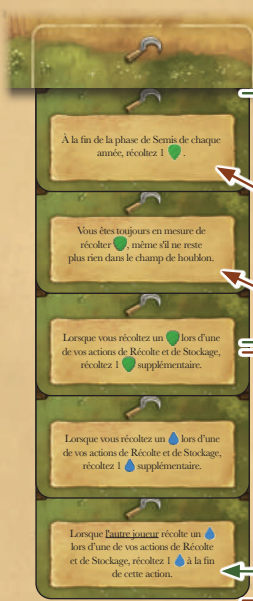
Faites cela au début de votre dernière manche dans la phase Action d'une année fructueuse.

Placez tout d'abord la carte du haut de la pioche dans votre main. Puis jouez une carte et placez l'autre face visible sur la pile de défausse.



Faites cela lors de votre première manche dans la phase de Jeu d'une année fructueuse.

Donc, lorsque le premier échange de cartes se produit, vous donnez à l'autre joueur 3 cartes normales + la carte réservée. Cette carte doit rester retournée jusqu'à ce que vous décidiez de la jouer lors d'un tour pendant lequel vous l'avez dans la main.



Ces améliorations concernent la collecte de ressources des champs et rivière.

Ces améliorations sont également disponibles pour le blé, l'orge et le seigle.

Si vous avez tous deux ces améliorations, le joueur avec le moulin récolte le premier.

Lorsque vous collectez ce type de ressource et qu'il n'y en a plus dans le champ, vous les collectez de la pioche commune à la place (s'il y en a).

Cela ne s'applique que lorsque le type de ressource est récoltée pendant une action de Récolte et Stockage.

Récoltez vos pions Eau après que l'autre joueur a terminé son action Récolte et Stockage.



Ces améliorations vous donnent des unités de stockage supplémentaires.

Dans ces 2 unités de stockage, vous ne pouvez stocker que de l'eau. Si un espace de stockage d'eau est vide, vous pouvez à tout moment y déplacer un pion Eau en provenance de n'importe lequel de vos espaces de stockage.

Ces améliorations concernent le brassage de la bière et la cuisson de pain.

Vous pouvez détenir 1 carte **bière** supplémentaire dans votre brasserie.

Vous pouvez détenir 1 carte **Pain** supplémentaire dans votre boulangerie.

Lorsque vous brassiez de la **bière** ou cuisez du **pain**, vous pouvez jouer 2 comme soit 1, 7, 11 ou 1 aussi souvent que vous le souhaitez.

Lorsque vous brassiez de la **bière** ou cuisez du **pain**, vous pouvez jouer 2 comme soit 1, 7, 11 ou 1 aussi souvent que vous le souhaitez.

Lorsque vous brassiez de la **bière** ou cuisez du **pain**, vous pouvez jouer 3, 5, 7, 11 ou 13 comme 1, 7, 11 ou 13 aussi souvent que vous le souhaitez.

Habituellement, vous pouvez avoir seulement un maximum de 1 carte dans votre brasserie et 1 carte dans votre boulangerie. Chacune de ces améliorations augmente cette limite de carte d'1 pour le type correspondant.

Vous pouvez utiliser ces avantages plusieurs fois pendant la même action et même les combiner : Par exemple, si vous avez ces améliorations, vous pouvez utiliser 4 blés pour remplacer 2 houblons, puis utiliser 2 houblons pour remplacer 1 seigle dans une recette.

Attention toutefois : vous ne substituez les ressources nécessaires que virtuellement, vous ne les prenez jamais effectivement des champs.

Ces améliorations concernent le nettoyage de votre brasserie/ boulangerie.

Lors du nettoyage, si votre brasserie contient au moins une carte **Bière**, récoltez 1

Lors du nettoyage, si votre boulangerie contient au moins une carte **Pain**, récoltez 1

Lorsque vous enlevez seulement des cartes **Bière** pendant que vous nettoyez votre brasserie/boulangerie, récoltez 2

Lorsque vous enlevez seulement des cartes **Pain** pendant que vous nettoyez votre brasserie/boulangerie, récoltez 2

Si vous retirez au moins une carte **Bière** ET une carte **Pain** pendant le nettoyage de votre brasserie/boulangerie, récoltez 2

Elles prennent immédiatement effet lors du nettoyage qui suit la pose de l'amélioration.

Néanmoins, elles ne s'appliquent pas aux cartes que vous prenez de la brasserie/ boulangerie à la fin du jeu.

Ces améliorations concernent le score à la fin du jeu.

À la fin du jeu, Pour chacune de vos cartes vendues valant 4 ou 5 pièces, gagnez 1 pièce supplémentaire pour son type de marchandise.

À la fin du jeu, Pour chacune de vos cartes vendues valant 6 ou 7 pièces, gagnez 1 pièce supplémentaire pour son type de marchandise.

À la fin du jeu, Pour chacune de vos cartes vendues valant 8 ou 9 pièces, gagnez 1 pièce supplémentaire pour son type de marchandise.

À la fin du jeu, pour chaque lot de 2 cartes **Bière** vendues, gagnez 1 pièce supplémentaire pour la **bière**.

À la fin du jeu, pour chaque lot de 2 cartes **Pain** vendues, gagnez 1 pièce supplémentaire pour le **pain**.

« Son type de marchandise » signifie : Si la carte vendue est une carte bière, gagnez 1 pièce pour la bière ; s'il s'agit d'une carte pain, gagnez 1 pièce pour le pain.

Si vous respectez l'exigence mentionnée, vous pouvez choisir pour quel type de marchandise vous voulez gagner les 2 pièces supplémentaires (naturellement, celle qui augmente votre score final). Vous ne pouvez pas répartir les 2 pièces entre les types de marchandises.

À la fin du jeu, si vous avez placé **plus de cartes** d'amélioration que l'autre joueur, gagnez 2 pièces supplémentaires pour la **bière** ou le pain.

À la fin du jeu, si vous avez au moins 2 **pièces Ressource** de plus dans votre stockage que l'autre joueur, gagnez 2 pièces supplémentaires pour la **bière** ou le pain.

À la fin du jeu, si vous avez vendu au moins une carte de chacun des 3 **types de pain**, gagnez 2 pièces supplémentaires pour la **bière** ou le pain.

À la fin du jeu, si vous avez vendu au moins une carte de chacun des 3 **types de bière**, gagnez 2 pièces supplémentaires pour la **bière** ou le pain.

Si vous avez tous deux le même nombre d'améliorations, l'exigence n'est pas satisfaite.

Les 3 types de pain :




Les 3 types de bière :




Aperçu du jeu

Le jeu se déroule sur six manches (qui représentent les années), en alternant entre des années fructueuses et de sécheresse.

Années fructueuses (voir pages 4 à 7)

a) Phase de Semis	Semer les champs et approvisionner la rivière avec des pions Ressource de la pioche commune.	
b) Phase de Pioche	Distribuez 5 cartes de la pioche au joueur qui a le moulin. Puis distribuez 5 cartes à l'autre joueur.	
c) Phase de Jeu	Le joueur avec le moulin joue. Puis c'est au tour de l'autre joueur. Puis échangez les mains l'un avec l'autre. Répétez jusqu'à ce que toutes les cartes de la main aient été jouées.	
d) Phase du Moulin	Le joueur qui a le moins de pions Ressource stockés obtient le moulin.	

Années de sécheresse (voir pages 7 et 8)

a) Phase de Semis	Semer les champs et approvisionner la rivière avec des pions Ressource de la pioche commune.	
b) Phase de Pioche	Chaque joueur récupère ses cartes Récolte jouées lors de l'année fructueuse précédente, puis remplit sa main pour avoir 5 cartes. Placez 3 cartes de troc de la pioche sur le plateau.	
c) Phase de Jeu	Le joueur avec le moulin joue, puis c'est au tour de l'autre joueur. Répétez jusqu'à ce que toutes les cartes de la main soient jouées (pas d'échange de cartes entre les joueurs dans cette manche).	
d) Phase du Moulin	Le joueur qui a le moins de pions Ressource stockés obtient le moulin. Défaussez les 3 cartes de troc du plateau et les éventuelles cartes jouées pour la récolte.	

Lors de votre tour dans la phase Action, jouez 1 carte pour effectuer l'une de ces actions :

A) Récolte et Stockage
(voir pages 5 et 6)

OU






B) Production et Vente
(voir page 6)

OU

C) Amélioration et Nettoyage
(voir pages 6 et 7)

Le jeu se termine quand la 6^e année a été achevée.

Chaque joueur révèle ses cartes vendues (y compris celles sur leur brasserie/boulangerie) et calcule son score total pour la bière et son score total pour le pain - le plus bas des deux est le score final du joueur. Le joueur avec le score final le plus élevé remporte la partie.

 = eau  = blé  = orge  = seigle  = houblon



Conception du jeu : Scott Almes
Illustrations : Michael Menzel
Développement : Peter Eggert, Viktor Kobilke
Règles du jeu : Viktor Kobilke
© 2023 Deep Print Games GmbH,
Sieglingenstr. 7, 12159 Berlin, Allemagne.

Tous droits réservés.
www.deep-print-games.com



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F6293D WIMEREUX - France
www.gigamic.com