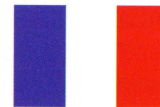


TWINKLE de Theo Karvounis

Un jeu de 15 minutes environ, pour 1 à 4 joueurs, âgés de 8 ans et plus.



DESCRIPTION

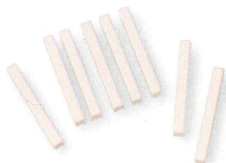
Dans **Twinkle**, l'immensité de l'univers s'invite à votre table tandis que vous construisez vos propres constellations. En tant que créateurs stellaires, votre rôle est de décorer le ciel sombre de la nuit en utilisant des dés de couleurs en guise d'étoiles. La compétition bat son plein. Qui remportera le prestigieux prix du plus illuminé des créateurs ? Faites des choix judicieux, surprenez vos adversaires et prenez des risques au bon moment pour prétendre à la victoire.

MATÉRIEL

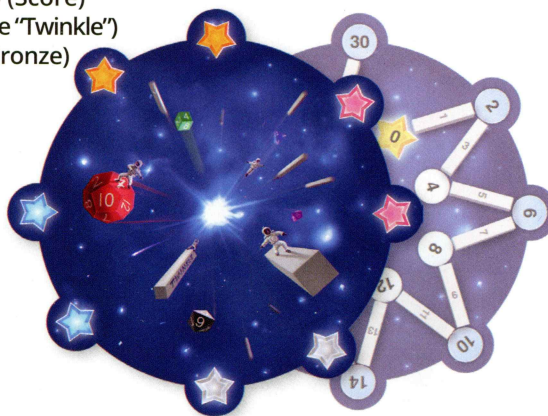
- 30 dés de 5 types et de 6 couleurs différentes
- 28 Jetons Connecteurs
- 1 Plateau Univers imprimé recto (Galaxie) et verso (Score)
- 7 Cartes Score (une pour chaque couleur de dé & la Carte "Twinkle")
- 20 Cartes Mission (10 Missions Argent, 10 Missions Bronze)
- 4 Cartes Challenge (pour le mode 1 joueur)
- 4 Marqueurs de Scores



1.



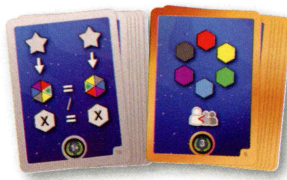
2.



3.



4.



5.



6.



7.

MISE EN PLACE POUR 2 À 4 JOUEURS

- Placez le Plateau au centre de la table, côté Galaxie, de sorte que chaque joueur ait deux Étoiles de Départ de même couleur devant lui. Ces étoiles lui appartiennent. Cette face du Plateau représente le centre de la galaxie qui est le début des constellations des joueurs. Ensuite, chaque joueur récupère le Marqueur de Score qui correspond à la couleur de ses Étoiles de Départ.
- Sélectionnez les Cartes Score en fonction du nombre de joueurs :
 - Pour **2 joueurs**: choisissez au hasard 4 Cartes Score,
 - Pour **3 joueurs**: choisissez au hasard 5 Cartes Score,
 - Pour **4 joueurs**, utilisez toutes les Cartes Score.

Positionnez toutes les Cartes Score sélectionnées, face visible sur la table, de sorte qu'elles soient identifiables par tous les joueurs. Ensuite, placez tous les dés de la couleur de la Carte Score en dessous de celle-ci, à l'exception des dés d8 (dés à 8 faces), comme indiqué sur l'image ci-dessous (mise en place pour 4 joueurs)

- Lancez tous les dés d8 des Cartes Score sélectionnées et placez-les au centre du Plateau Galaxie en prenant soin de ne pas changer leurs résultats.
- Placez la **Carte Twinkle**, face visible, à côté des Cartes score.
- Chaque joueur reçoit **7 Jetons Connecteurs**.
- Le matériel non utilisé est remis dans la boîte.
- Le dernier joueur à avoir vu une étoile filante commence. Vous jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous pouvez aussi choisir le premier joueur de manière aléatoire.



ZOOM SUR LES DÉS

Il y a 5 différents types de dés dans le jeu, comme indiqués dans le schéma ci-après. Ces dés sont classés du plus petit nombre de faces au plus grand. La valeur de chaque dé se lit sur le côté supérieur de celui-ci. Dans le cas du dé à 4 faces (d4), la valeur se lit au sommet de la pyramide.

- Dé à quatre faces, nom: **d4** - possibilités de valeurs : 1-4
- Dé à six faces, nom: **d6** - possibilités de valeurs : 1-6
- Dé à huit faces, nom: **d8** - possibilités de valeurs : 1-8
- Dé à 10 faces, nom: **d10** - possibilités de valeurs : 1-10 (le chiffre 10 est représenté par le 0)
- Dé à 12 faces, nom: **d12** - possibilités de valeurs : 1-12



Il y a 30 dés, répartis en **6 différents sets de dés de couleur** (rouge, jaune, bleu, vert, noir, violet). À chaque set de couleur correspond une Carte Score de même couleur.

RÉSUMÉ

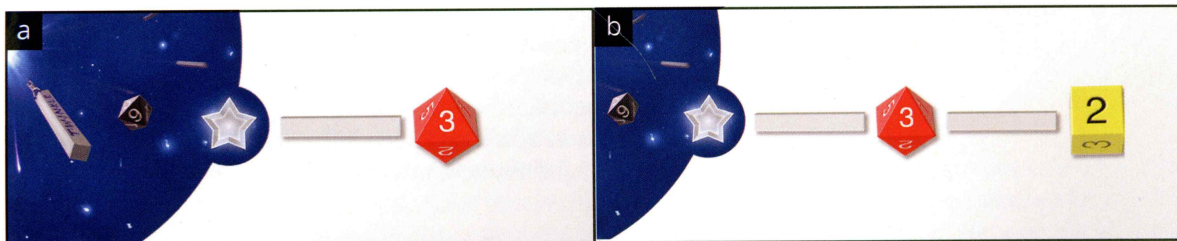
Les joueurs sont en concurrence pour créer la meilleure des constellations. Chaque joueur choisit et place les dés devant lui, en les connectant, de façon à former une constellation unique. Placer le bon dé au bon endroit fera rayonner vos étoiles dans la nuit et déterminera qui, parmi vous, est le meilleur créateur astral.

DÉROULEMENT DU JEU

Le plateau a 8 Étoiles de Départ. Deux Étoiles d'une même couleur correspondent exclusivement à un seul joueur. À partir de leurs Étoiles de Départ respectives, les joueurs vont placer les dés un par un pour former leur constellation (1 dé par tour jusqu'à placer 7 dés au total). À la fin du jeu, les joueurs collectent des Points de Victoire en fonction de leurs dés et des Cartes Score.

CHOISIR UN DÉ

Chacun à leur tour, les joueurs vont devoir choisir un dé et le connecter: a) Soit à la suite d'une de leurs Étoiles de Départ, b) Soit après le dernier dé d'une de leurs suites de dés. Pour connecter un dé il est nécessaire d'utiliser un Jeton Connecteur.



Il existe 2 possibilités pour choisir un dé:

1. Choisir un dé après en avoir lancé 3:

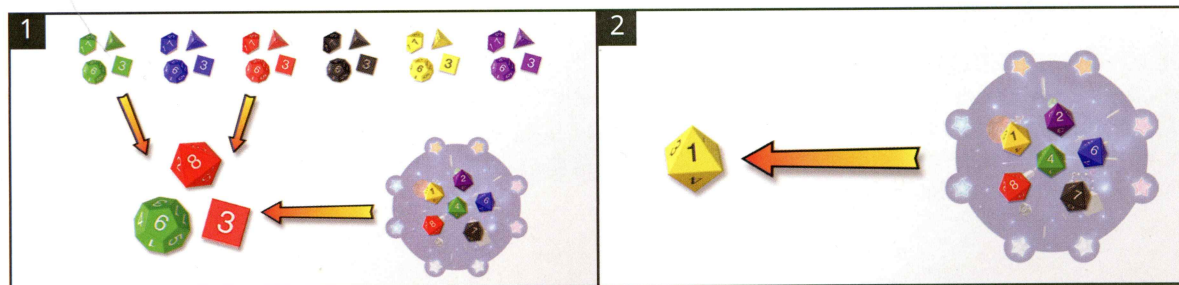
Le joueur sélectionne **3 dés de son choix parmi ceux disponibles**. Les dés disponibles sont ceux situés sur le Plateau Galaxie et sous les Cartes Score.

Le joueur lance les 3 dés et en sélectionne 1. Il place enfin le dé sélectionné sur l'une de ses constellations, soit après une Étoile de Départ, soit après l'un des dés qu'il a déjà placé lors d'un des tours précédents.

Les deux dés restants sont replacés à leurs emplacements d'origine (sous les Cartes Score pour les dés d4, d6, d10 et d12 et sur le Plateau Galaxie pour les dés d8), **sans changer leur valeur**.

2. Choisir un dé d8 sans le lancer:

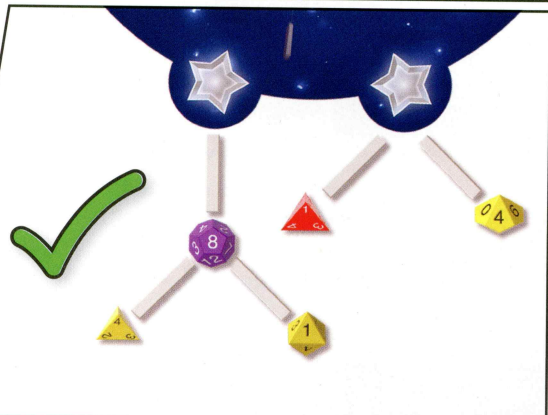
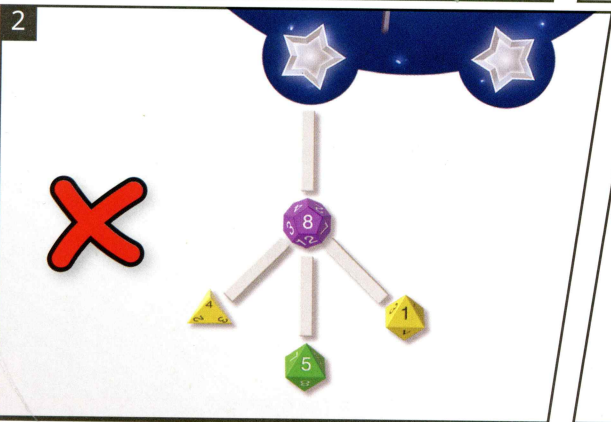
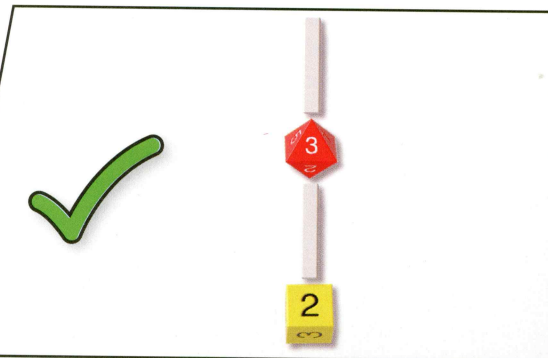
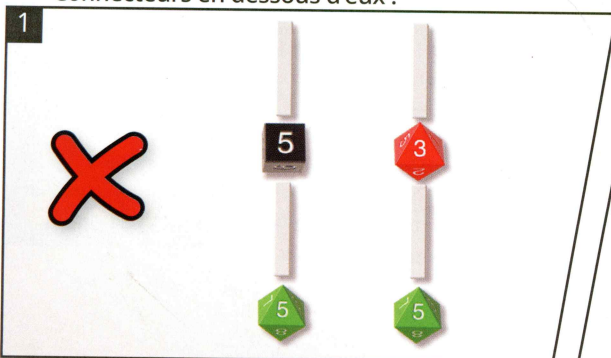
Le joueur peut choisir **n'importe quel dé d8** situé sur le Plateau Galaxie. Ensuite, sans changer le résultat du dé, il le place dans l'une de ses constellations, soit après une Étoile de Départ, soit après l'un des dés qu'il a déjà placé lors d'un des tours précédents.



PLACER ET CONNECTER UN DÉ

Pour connecter un dé à une constellation, les deux conditions suivantes doivent s'appliquer:

1. Chaque dé, pour être connecté à un autre dé de la constellation, doit avoir une valeur strictement inférieure au dé en question;
2. Chaque Étoile de Départ et chaque dé peuvent être directement connectés à un maximum de 2 Jeton Connecteurs en dessous d'eux.



Attention! Les joueurs doivent toujours ajouter des dés à leurs constellations lorsque c'est possible. Si un joueur ne peut placer aucun des dés qu'il a lancé en respectant les règles de pose énoncées ci-dessus, il passe son tour et c'est au joueur suivant de jouer. À la fin du 7^{ième} tour, les joueurs qui ont passé une ou plusieurs fois leur tour continuent de jouer dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'ils aient placé tous leurs Jetons Connecteurs.

Dans le cas exceptionnel où un joueur a placé à la fin de ses constellations des dés de valeur « 1 » de sorte qu'il lui est impossible d'ajouter un nouveau dé à la suite, il doit passer son tour jusqu'à la fin de la partie.

CARTES SCORE

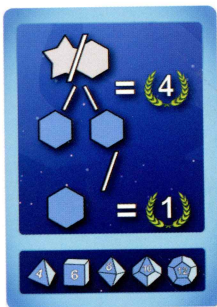
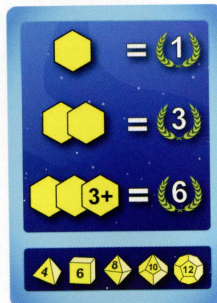
Chaque couleur de dés a sa propre méthode de décompte de point, décrit sur les Cartes Score. Ces cartes, ainsi que la Carte Twinkle, aident les joueurs à établir leur stratégie.

Description des différentes cartes :

DÉS JAUNES - "PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON RIT"

Les Points de Victoire qu'ils rapportent dépendent de leur nombre dans les constellations du joueur, peu importe leurs emplacements dans celles-ci. Le tableau ci-après indique leurs valeurs :

Quantité de dés jaunes	1	2	3 ou plus
Points de Victoire	1	3	6

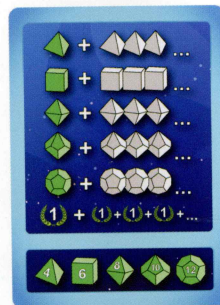


DÉS BLEUS - "LES DEUX FONT LA PAIRE"

Chaque paire de dés bleus connectés directement au même dé ou à la même Étoile de Départ rapporte un total de 4 Points de Victoire. Dans tous les autres cas, chaque dé bleu a une valeur de 1 Point de Victoire.

DÉS VERTS - "ILS DONNENT DE LA VALEUR À LEUR FORME"

Chaque dé vert vaut 1 Point. Vous pouvez aussi remporter 1 Point de Victoire supplémentaire par dé de couleur différente ayant le même nombre de faces que le dé vert, où qu'il soit dans les constellations d'un joueur.

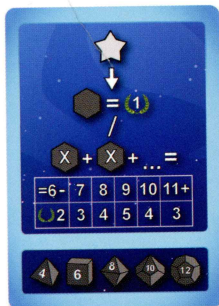


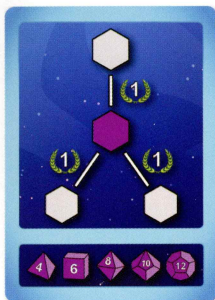
DÉS NOIRS - "LEUR SOMME EST IMPORTANTE"

Si 1 seul dé noir est placé sous une des 2 Étoiles de Départ, il vaut 1 Point de Victoire. S'il y en a plusieurs, additionnez les valeurs de tous les dés noirs qui se trouvent sous une même Étoile de Départ et reportez-vous au tableau ci-après.

Sum	6 or less	7	8	9	10	11 or more
Victory Points	2	3	4	5	4	3

Si vous avez placés des dés noirs sous vos deux Étoiles de Départ, additionnez leur valeur séparément et cumulez les Points de Victoire associés.





DÉS VIOLETS - "ILS AIMENT ÊTRE ENTOURÉS"

Chaque dé violet vaut **1 Point de Victoire** pour chaque connexion qu'il a avec un autre dé, quel qu'il soit. On ne compte pas sa connexion avec une Étoile de Départ.

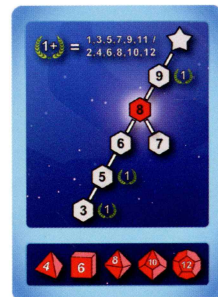
DÉS ROUGES - "PAIRS OU IMPAIRS, TELLE EST LA QUESTION"

Chaque dé rouge (qu'il soit pair ou impair) vaut autant de Points de Victoire que le nombre de tous les dés de valeur uniquement paire U uniquement impaire, situés dans sa suite de dés, lui excepté.

Rappel: Une suite de dés est un groupe de dés connectés dont la ligne commence avec une Étoile de Départ et se termine par le dernier dé connecté.

Chaque dé rouge ne compte que pour une seule suite de dé.

Par exemple, si une suite de dés inclut un dé rouge et qu'il y a 3 dés de valeur pair et de couleur différente, le joueur remporte 3 Points de Victoire.



LA CARTE TWINKLE (CONCERNE TOUS LES DÉS) - "TWINKLE, TWINKLE... LA PLUS GROSSE ÉTOILE !"

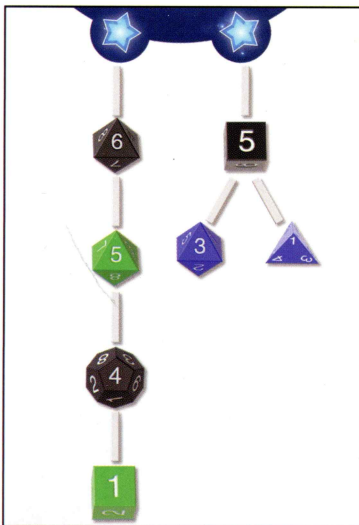
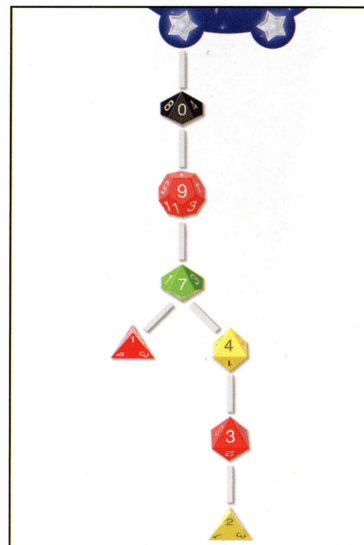
Chaque fois qu'un joueur place un dé avec plus de faces que le dé à qui il le connecte (en gardant bien en tête qu'il doit être de valeur inférieure), il marque 2 Points de Victoire.

Ce dé est une étoile qui, même si elle est placée derrière d'autres étoiles, est plus grande et brille davantage dans la nuit étoilée.

EXEMPLE DE COMPTAGE DE POINTS POUR UNE PARTIE À 3 JOUEURS

Bill marque **16 Points de Victoire**:

- **2 points** pour le dé d12 rouge qui fait "Twinkle".
- **1 point** pour le dé d10 noir car il n'y a pas d'autres dés noirs dans sa constellation.
- **3 points** pour les deux dés jaunes de sa constellation.
- **2 points** pour le dé d10 vert car il y a un autre dé d10 d'une autre couleur dans sa constellation.
- **8 points** pour tous ses dés rouges. En détail, le dé d12 rouge marque 3 points car il est placé sur la même suite de dés que le dé d10 noir, le dé d8 jaune et le dé d4 jaune dont les valeurs sont paires. Le dé d8 rouge marque 3 points grâce aux dés d10 noir, d8 jaune et d4 jaune dont les valeurs sont paires. Enfin, le dé d4 rouge remporte 2 Points de Victoire, grâce au dé d10 vert et au dé d12 rouge qui ont une valeur impaire.

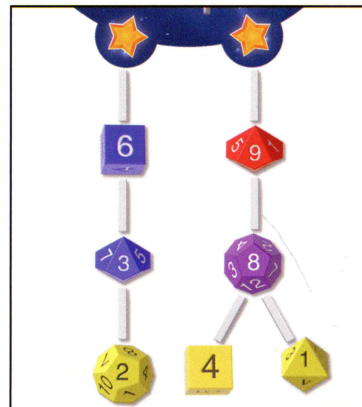


Élisabeth marque **18 Points de Victoire**:

- **4 points** pour le dé d12 noir et le dé d8 bleu qui font «Twinkle».
- **5 points** pour tous les dés noirs. Plus précisément, la somme des valeurs du dé d8 noir et du dé d12 noir fait 10. Ils sont placés sous la même Étoile de Départ et valent donc 4 points. Le dé noir restant, le dé d6, ne vaut qu'1 point car il n'y a pas d'autres dés noirs sous la même Étoile de Départ que lui.
- **4 points** pour les dés bleus, car ils sont connectés au même dé.
- **5 points** pour les dés verts car il y a deux dés d6 et trois dés d8 dans la constellation.

Anna marque **19 Points de Victoire**:

- **6 points** pour le dé d10 bleu, le dé d12 jaune et le dé d12 violet qui font "Twinkle".
- **2 points** pour les dés bleus. Plus précisément, chaque dé bleu ne vaut qu'1 point car ils ne sont pas connectés directement ni sous le même dé ni sous la même Étoile de Départ.
- **2 points** pour le dé d10 rouge qui a deux dés avec des valeurs paires dans sa suite d'Étoiles.
- **3 points** pour le dé d12 violet car il est connecté à 3 autres dés.
- **6 points** pour les trois dés jaunes de sa constellation.



FIN DU JEU ET COMPTAGE DES POINTS

Le jeu se termine lorsque les joueurs ont utilisés tous leurs Jetons Connecteur (lorsque c'est possible).

On considère alors que toutes les constellations des joueurs sont complètes. Tous les dés non utilisés sont rangés dans la boîte de jeu. Pour calculer le score de chacun, retournez le Plateau de jeu sur sa face « Score ». Cette face va vous aider à calculer facilement votre score de fin de partie et déclarer le vainqueur.

Chaque joueur place son **marqueur de score** sur le numéro 0 de la piste de score.

Ensuite, les Points de Victoire des joueurs sont calculés pour chaque Carte Score. Les joueurs avancent leurs Marqueurs de Score en fonction du nombre de points qu'ils ont remporté pour chaque carte.

Le joueur avec le plus de Points de Victoire à la fin des calculs est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a joué en dernier gagne la partie.

Bon jeu!

VARIANTES DE JEU EXPERT

Les joueurs qui ont déjà quelques parties de "Twinkle" à leur actif et qui souhaitent relever des défis un peu plus difficiles, peuvent choisir un des trois niveaux Expert proposés, lors de la mise en place du jeu. Ces 3 niveaux offrent de nouvelles possibilités de marquer des **Points de Victoire**:



Niveau Bronze: Piochez au hasard une Carte Mission Bronze et placez-la, face visible, à côté des Cartes Score afin qu'elle soit visible de tous les joueurs.

Niveau Argent: Piochez au hasard deux Cartes Mission Argent et placez-les, face visible, à côté des Cartes Score afin qu'elles soient visibles de tous les joueurs.

Niveau Diamant: Pour les joueurs encore plus experts, piochez au hasard une Carte Mission Bronze et deux Cartes Mission Argent et placez-les, face visible, à côté des Cartes Score afin qu'elles soient visibles de tous les joueurs.

A. LES CARTES MISSION BRONZE

Les Cartes Mission Bronze sont classées en deux types de missions et rapportent chacune **3 Points de Victoire** à la fin du jeu.

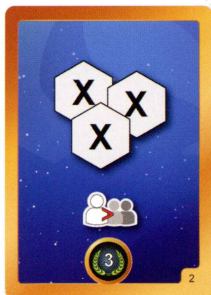
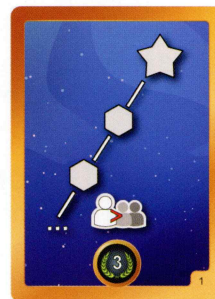
- i. Les 6 Cartes Mission Bronze qui comportent les symboles  &  sont des missions compétitives et accordent **3 Points de Victoire** au joueur qui accomplit le mieux la mission. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés par l'égalité gagnent 3 points.
- ii. Les 4 autres Cartes Mission Bronze accordent 3 Points de Victoire à chacun des joueurs qui remplit la mission demandée.

Toutes les Cartes Mission Bronze sont numérotées afin qu'il soit plus facile de les retrouver dans ce livret de règles (numéro en bas de chaque carte).

Carte N. 1

Le joueur qui a le plus grand nombre de dés dans la suite de dés de l'une de ses constellations remporte **3 Points de Victoire**.

Rappel: Une suite de dés est un groupe de dés connectés dont la ligne commence avec une Étoile de Départ et se termine par le dernier dé connecté.

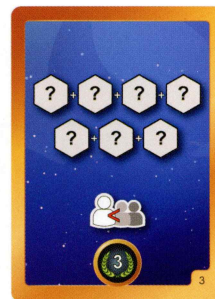


Carte N.2

Le joueur qui a le plus grand nombre de dés de même valeur dans toutes ces constellations remporte **3 Points de Victoire**.

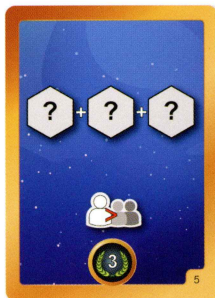
Carte N.3

Le joueur dont la somme de tous les dés de ses constellations est la plus petite remporte **3 Points de Victoire**.



Carte N.4

Le joueur qui a placé dans ses constellations le moins de formes de dés différentes remporte **3 Points de Victoire**.



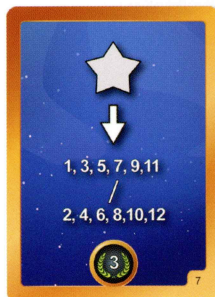
Carte N.5

Le joueur qui obtient la somme la plus élevée en additionnant les 3 dés de plus grande valeur de ses constellations remporte **3 Points de Victoire**.



Carte N.6

Le joueur avec le moins de couleurs de dés dans ses constellations remporte **3 Points de Victoire**.



Carte N.7

Tous les joueurs qui ont placés des dés de valeur strictement paire ou strictement impaire sous une même Étoile de Départ remportent **3 Points de Victoire**.



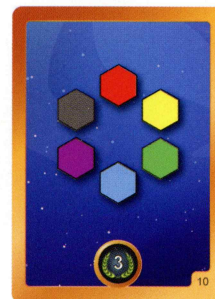
Carte N.8

Tous les joueurs qui ont placé dans leurs constellations les 5 types de dés différents (d4, d6, d8, d10, d12) remportent **3 Points de Victoire**.



Carte N.9

Tous les joueurs qui ont placé dans leurs constellations des dés qui ont des valeurs strictement inférieures ou égales à 6 remportent **3 Points de Victoire**.



Carte N.10

Tous les joueurs qui ont placé dans leurs constellations toutes les couleurs de dés disponibles durant la partie remportent **3 Points de Victoire**.

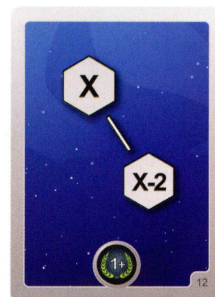
B. CARTES MISSION ARGENT

Les cartes Mission Argent peuvent être résolues de multiples fois par les joueurs dans leurs constellations. Les points de chaque carte dépendent de la mission de celle-ci. *Toutes les Cartes Mission Argent sont numérotées afin qu'il soit plus facile de les retrouver dans ce livret de règles (numéro en bas de chaque carte).*



Carte N.11

Chaque fois qu'un dé est connecté à un autre dé de même couleur dans la constellation d'un joueur, celui-ci remporte **1 Point de Victoire**.



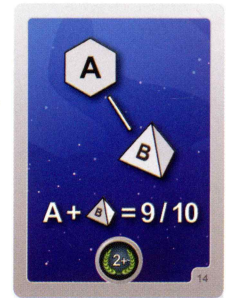
Carte N.12

Chaque fois qu'un dé a un résultat inférieur de 2 par rapport au dé auquel il est connecté, le joueur remporte **1 Point de Victoire**.



Carte N.13

Chaque fois que deux dés d'un même type (même forme) sont connectés sous la même Étoile de Départ ou sous le même dé, le joueur remporte 2 Points de Victoire.



Carte N.14

Chaque fois qu'un dé d4 est connecté sous un autre dé et que la somme de ces deux dés est égale à 9 ou à 10, le joueur concerné remporte 2 Points de Victoire.



Carte N.15

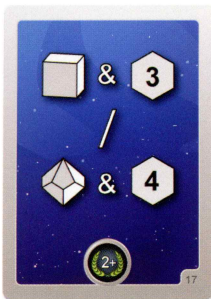
Lorsque la somme de tous les dés d'une même couleur dans les constellations d'un joueur est égale à 13 ou 14, le joueur remporte 2 Points de Victoire.

Carte N.16

En fonction du nombre de dés de valeur "1" placés dans ses constellations, le joueur remporte autant de Points de Victoire d'indiqués dans le tableau suivant:

Nombre de dés de valeur "1"	1	2	3 ou plus
Points de Victoire	1	3	5





Carte N.17

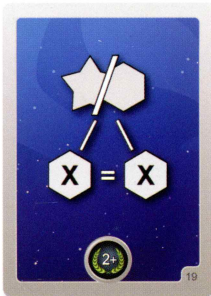
Chaque fois que, n'importe où dans les constellations d'un joueur, il y a un dé d6 (à 6 faces) et un dé de valeur 3 OU un dé d10 (à 10 faces) et un dé de valeur 4, le joueur remporte **2 Points de Victoire**.

Un même dé ne peut pas compter plusieurs fois pour cette mission.

Carte N.18

Lorsqu'un dé, placé n'importe où sous une Étoile de Départ, est de même valeur ou de même couleur qu'un autre dé situé sous l'autre Étoile de Départ, le joueur remporte **1 Point de Victoire**.

Un même dé ne peut pas compter plusieurs fois pour cette mission. Si cette paire de dés a la même valeur et la même couleur, le joueur remporte **2 Points de Victoire**.

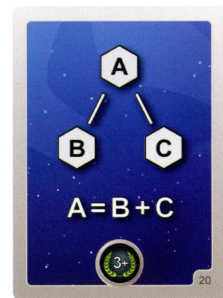


Carte N.19

Chaque fois que deux dés de même valeur sont connectés sous une même Étoile de Départ ou sous un même dé, le joueur concerné remporte **2 Points de Victoire**.

Carte N.20

Lorsque la somme des valeurs de deux dés (B+C) d'un joueur est égale à la valeur du dé (A) auquel ils sont tous les deux connectés, le joueur concerné remporte **3 Points de Victoire**.

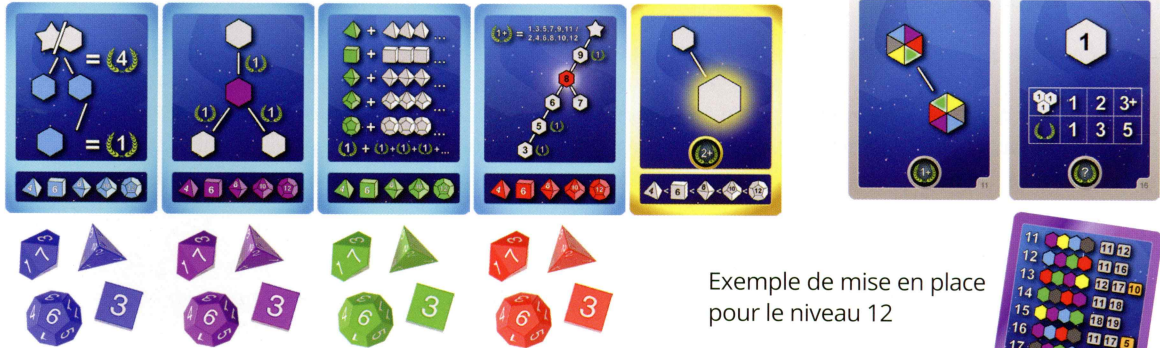


MODE 1 JOUEUR - CAMPAGNE SOLO

TWINKLE propose un mode 1 joueur composé de défis de **40 niveaux différents**. Pour gagner, il vous faut compléter tous les niveaux un par un.

Il est peu probable que vous puissiez compléter tous les défis de cette campagne en une seule fois. Aussi, nous vous recommandons de noter le dernier niveau joué si vous décidez de continuer la partie un peu plus tard.

La mise en place du jeu est la même qu'expliquée page 2. À l'exception de l'étape 2: sélectionnez **4 Cartes Score** avec les dés correspondants ainsi que les **Cartes Mission Argent et Bronze** en fonction du niveau de défis indiqué sur la Carte Challenge.



Exemple de mise en place pour le niveau 12

Pour compléter chaque niveau de la campagne, vous devez :

- 1) Rassembler au moins **20 Points de Victoire** issus des Cartes Score et de la Carte Twinkle combinées.
- 2) **Remplir les conditions** des Cartes Missions indiquées sur la Carte Challenge.

Si vous ne remplissez pas l'un ou l'autre de ces impératifs, vous devez recommencer le niveau du défi depuis le début. La plupart des cartes Mission Bronze n'ont pas les mêmes objectifs décrits dans la règle pour 2 à 4 joueurs et sont expliquées ci-après:

Carte N.1: Faire une suite de 5 dés ou plus.

Carte N.2: Avoir 3 valeurs de dés identiques dans votre constellation.

Carte N.3: La somme de vos 7 dés doit être inférieure à 30.

Carte N.4: Avoir seulement 3 types de dés différents dans votre constellation.

Carte N.5: La somme de 3 de vos dés doit être supérieure ou égale à 16.

Carte N.6: Avoir seulement 3 couleurs de dés différentes dans votre constellation.

Carte N.7: Chaque Étoile de Départ doit comporter seulement des dés de valeur paire ou des dés de valeur impaire.

Carte N.8: Avoir tous les types de dés dans votre constellation.

Carte N.9: Toutes les valeurs des dés de votre constellation doivent être inférieures ou égales à 6. **Carte N.10:** Avoir toutes les couleurs des dés dans votre constellation.

Toutes les Cartes Mission Argent sont considérées comme réussies lorsque vous en complétez les conditions (décrites page 12 à 14) **au moins une fois**.

Par exemple, vous accomplissez la mission de la Carte Mission Argent N.16 lorsque vous avez au moins un dé de valeur "1" dans votre constellation.

Important: Les Points de Victoire des Cartes Missions Argent et Bronze ne comptent PAS pour la campagne solo. Elles restreignent vos choix pendant le jeu et vous devez seulement compléter leurs conditions afin de passer au niveau supérieur.

Pendant le jeu, vous pouvez retourner face cachée les cartes dont vous avez accompli les objectifs afin de rester concentrés sur ce qui vous reste à faire.

La dernière règle qui diffère de la règle pour 2 à 4 joueurs est qu'à chaque tour, vous êtes **obligés de défausser un dé du jeu**. C'est à dire : après avoir lancé les 3 dés et en avoir choisi un à connecter à votre constellation, vous devez défausser l'un des 2 dés restant. Mais attention, si au lieu de lancer 3 dés, vous choisissez un dé d8 pour votre constellation, vous devez défausser un des autres dés d8 disponibles sur le Plateau Galaxy. S'il n'y a plus de dé d8, vous devez défausser un autre dé disponible de votre choix (donc situé sous une des Cartes Score). Vous devez donc défausser un total de 7 dés au cours de la partie.

Conseils : Le challenge n'est pas facile. Il vous faudra apprendre à gagner le moindre Point de Victoire à chaque placement de dé, et n'oubliez pas que vous pouvez marquer des points plusieurs fois avec la carte Twinkle !

Nous ne pouvons que vous encourager à créer vos propres niveaux en combinant n'importe quelles Cartes Score et Mission. Cela vous aidera à réfléchir à certaines cartes, mieux comprendre leurs règles et à jouer à TWINKLE comme un pro!

Bonne chance, créateurs astraux !

DÉVELOPPEURS

Auteur: Theo Karvounis

Illustrations: George Vassos / Sergi Marcet

3D/Graphisme: V-GAMES

Traduction: Aurélie Raphaël

Développement: V-GAMES

www.v-games.eu

Powered by:



the 21st century cube
VERDES INNOVATIONS S.A.

CHILIOMODI-CORINTHOS GREECE 20008

Tel: +30 2741 0 99280, FAX: +30 2741 0 99281

E-mail: support@v-cubes.com

www.v-cubes.com

Tous droits réservés. Ce jeu doit être utilisé uniquement à des fins récréatives.

ATTENTION: Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.

Ce jeu contient de petits éléments. Risques d'étouffement. Informations à conserver.

Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent varier. Toute reproduction de ce jeu, qu'elle soit totale ou partielle, sur quelque support que ce soit (physique ou électronique) est strictement interdit sans l'autorisation de Verdes Innovations S.A.