

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

ODYSSÉE-LAND

TL 86869



Un jeu de stratégie passionnant
pour 2 à 4 aventuriers
à partir de 10 ans.

HABA[®]

Du haut de son château, le roi Agamis règne sur Odyssée-land, une terre d'aventures passionnantes. Cette contrée possède des villes prospères, d'immenses étendues de forêts et des montagnes escarpées. Ses bois sont réputés pour leurs herbes médicinales et ses régions montagneuses abritent de nombreuses mines, dans lesquelles on forge les meilleures épées à cent lieues à la ronde. L'or abonde dans le lit du grand fleuve.

Mais de nombreux dangers guettent aussi sur les rives du fleuve : de dangereuses créatures maléfiques attaquent tous les aventuriers de passage ! Le roi Agamis craint que ces créatures maléfiques menacent bientôt aussi les villes. C'est pourquoi il demande à des aventuriers venus de toutes les contrées de rejoindre Odyssée-land pour sécuriser les villes, mobiliser des frères d'armes et lutter contre ces créatures maléfiques.

Avant de commencer à jouer, choisissez l'un des trois scénarios possibles. Ils ont des objectifs distincts et demandent donc un style de jeu différent. Dans un premier temps, nous recommandons de commencer avec le scénario 1 (frères d'armes), qui est le plus simple des trois proposés. Le scénario 2 (les glorieux) est un peu plus élaboré. Dans le scénario 3 (fuite vers les villes), plusieurs éléments sont à prendre en compte simultanément.

Ce document expose les règles de base qui s'appliquent à tous les scénarios. Les différents scénarios sont résumés sur des cartes qui indiquent comment gagner et, le cas échéant, les changements par rapport à la règle de base.

Que le plus valeureux l'emporte !

CONTENU DU JEU



1 plateau de jeu



30 frères d'armes

1 Esprit du fleuve



aventuriers (10 de chaque couleur : noir, vert, violet et orange)



4 pierres de classement (noire, verte, violette et orange)

110 cartes « territoires »



30 x villes 20 x forêts 18 x fleuves 28 x montagnes 14 x « brouillard »

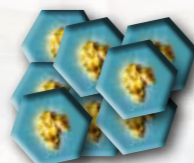
80 plaquettes :



28 épées (valeurs additionnelles de 0, 1, 2 ou 3 points)



20 herbes (2, 3 ou 4 points)



18 pépites d'or

14 créatures maléfiques :



4 x 4 x 3 x 2 x 1 x



3 dés



3 cartes « résumé du scénario »

PRÉPARATION DU JEU

Posez le plateau de jeu au milieu de la table.

A côté du plateau de jeu, placez les piles de cartes suivantes, faces cachées, après les avoir mélangées :

- ♦ cartes « territoire »
- ♦ créatures maléfiques
- ♦ épées
- ♦ herbes

Posez les 30 frères d'armes et l'Esprit du fleuve près du plateau de jeu, puis les plaquettes « pépites d'or » et les dés à côté.

Choisissez l'un des trois scénarios suivants pour la partie :

1. frères d'armes
2. les glorieux
3. fuite vers les villes

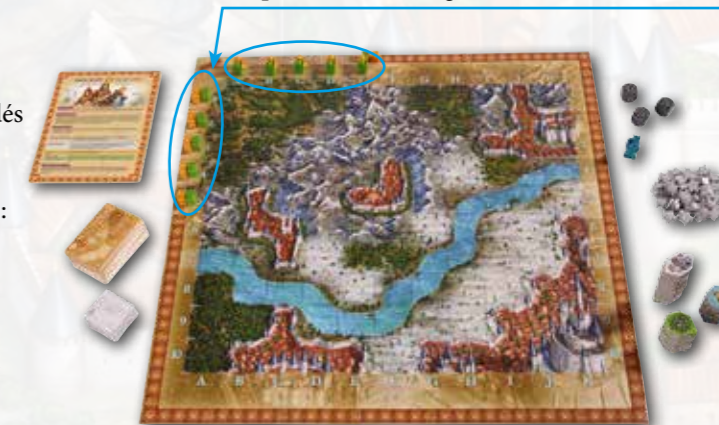
Posez sur la table la carte « résumé du scénario » correspondante au scénario choisi, afin de pouvoir consulter facilement les objectifs de la partie en cours.

Chaque joueur choisit une couleur et place la pierre de classement de cette couleur sur la case 0 de la barre de classement.

Nombre de joueurs	Éléments à trier	
	Aventuriers par couleur	Frères d'armes et épées (par joueur)
2	0	8
3	2	5
4	2	2

Avant de jouer, triezy le nombre indiqué d'aventuriers, de frères d'armes et d'épées suivant le tableau ci-dessous et remplacez-les dans la boîte.

Chaque joueur place un aventurier dans la zone de départ sur le bord supérieur gauche du plateau, face aux lignes 1, 2, 3 et 4 et aux colonnes A, B, C et D. Si vous n'êtes que deux joueurs, placez un aventurier supplémentaire chacun dans la zone de départ, face à la rangée 5 et à la colonne E.



Configuration pour 2 joueurs

Découvrez 8 cartes « territoire » dans la pile et placez les plaquettes correspondantes ou les frères d'armes sur le plateau de jeu (voir « 1. Découvrir les cartes « territoire » et aménager le plateau de jeu »).

Attention : à chaque fois que vous découvrez une carte « brouillard », vous effectuez l'action indiquée dessus (voir p. 4), puis vous découvrez une carte « territoire » supplémentaire.

Les joueurs forment une pile de défausse face visible avec les cartes « territoire » découvertes.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune commence

Il effectue successivement deux actions :

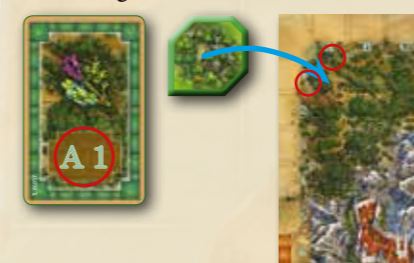
1. Découvrir 2 cartes de « territoire » et aménager le plateau de jeu
2. Avancer ses aventuriers

1. Découvrir les cartes « territoire » et aménager le plateau de jeu

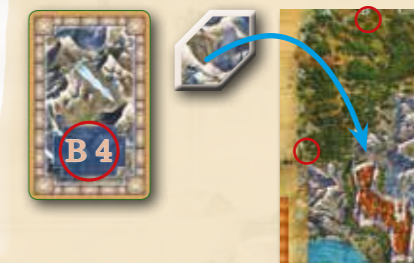
Le joueur retourne successivement deux cartes « territoire » de la pile.

Les coordonnées qui se trouvent dessus déterminent où placer sur le plateau de jeu les éléments pris dans la réserve : Après, on met les cartes découvertes sur la pile.

Forêt La plaquette « herbes » du haut de la pile, sans la regarder face cachée.



Montagne La plaquette « épée » du haut de la pile, sans la regarder face cachée.



Ville Un frère d'armes



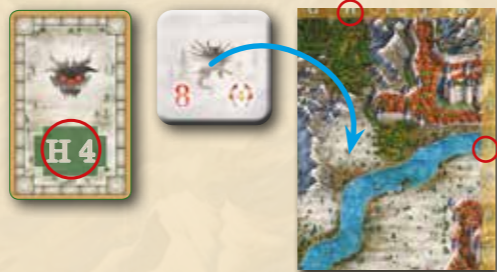
Fleuve Une plaquette « pépite d'or ».



Règle de l'Esprit du fleuve

Placez ensuite de l'Esprit du fleuve sur la même case. Lorsque la première pépite d'or est posée, placez l'Esprit du fleuve dessus. S'il se trouve déjà sur le fleuve, faites-le progresser le long du fleuve vers l'or qui vient d'être placé. **Tous les aventuriers et leurs frères d'armes qui se trouvent sur la partie du fleuve où passe l'Esprit du fleuve sont retirés du jeu ! Les pions concernés sont remis dans la boîte.**

Brouillard La créature maléfique du haut de la pile, face visible



Important : à chaque carte « brouillard » découverte, vous placez la créature maléfique sur la partie correspondante du plateau de jeu, puis, vous découvrez une autre carte « territoire » de la pile et posez la plaquette correspondante. Les cartes « brouillard » ne comptent donc pas dans les deux cartes « territoire » qu'il faut utiliser par tour.

2. Avancer les aventuriers

Deux possibilités pour avancer ses aventuriers : déplacer deux fois le même aventurier ou une fois deux aventuriers différents. Vous pouvez également avancer une seule fois ou choisir de rester là où vous êtes.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT

Important : vous pouvez faire progresser vos aventuriers aussi loin que vous le souhaitez vers le sud (= en bas) ou vers l'est (= sur la droite), mais jamais vers le nord (= en haut) ou vers l'ouest (= sur la gauche) !



- ♦ Les aventuriers peuvent sauter par-dessus d'autres aventuriers, des frères d'armes et des plaquettes (sauf celles des créatures maléfiques).
- ♦ Il est impossible de sauter par-dessus les créatures maléfiques ou l'élémentaire d'eau.

- ♦ Si un aventurier (avec ou sans frères d'armes, voir ci-dessous) avance sur une case où se trouve une plaquette ou un frère d'armes, il faut :
 - **Fleuve :** prendre l'or qui se trouve sur la case et le poser devant soi.
 - **Forêt, montagne :** regarder la valeur de la plaquette « herbes » ou « épée » et la poser devant soi face cachée.
 - **Ville :** le frère d'armes se joint à votre aventurier. À partir de cet instant, tous deux se déplacent ensemble sur le plateau de jeu. Un aventurier peut être accompagné d'un nombre illimité de frères d'armes.
 - **Case « brouillard » :** combattre la créature maléfique (cf. ci-dessous).

- ♦ Le tour d'un aventurier accompagné ou non de frères d'armes peut aussi se terminer sur une case « vide ». Si pendant le déroulement du jeu, une plaquette d'épée, d'herbes ou d'or, ou un frère d'armes apparaît sur la case « vide », le joueur obtient celle-ci/celui-ci directement. Si un aventurier se trouve sur une case où une pépite d'or est nouvellement posée, le joueur gagne cet or avant d'être happé par l'Esprit du fleuve et d'être éliminé du jeu.
- ♦ En revanche, son tour ne peut pas se terminer sur une case où se trouve déjà un aventurier ou le génie des eaux.

Exemple :

Au début de son tour, **Martin** tire de la pile les cartes J3 (il pose un frère d'armes en J3) et D7 (il pose une créature maléfique en D7). Comme il a découvert une carte « brouillard », il en tire une nouvelle : I4 (il pose alors une plaquette « herbes » sur la case correspondante). Il avance l'un de ses aventuriers, de la zone de départ devant la ligne 3 jusqu'à la case J3 et se place à côté du frère d'armes. Ensuite, il avance un autre de ses aventuriers de la case E2 jusqu'à la case E9 et y récupère l'or qui s'y trouve.

Combat contre une créature maléfique



Le combat a lieu sur-le-champ quand un aventurier avance sur une case avec une créature maléfique. Pour vaincre une créature maléfique, l'aventurier doit faire preuve d'une combativité au moins égale à celle de la créature (chiffre rouge). Sa combativité est déterminée comme suit :

Aventurier A chaque aventurier correspond 1 point de combativité.



+ frères d'armes Ajoutez 1 point de combativité par frère d'armes de l'aventurier.



+ les épées Avant le combat, vous décidez combien d'épées vous voulez utiliser (3 au maximum). Pour chaque épée utilisée, vous obtenez un dé et le lancez. Vous ajoutez la somme totale des dés à vos points de combativité. La valeur additionnelle des épées remises (chiffre bleu) s'ajoute aux points de combativité. Après les avoir lancés, laissez vos dés posés, au cas où vous souhaitez en plus donner de l'or.

= combativité de l'aventurier

Si vos points de combativité ne suffisent pas, vous pouvez encore gagner le combat en utilisant des herbes et/ou de l'or.

+ herbes La force des herbes est indiquée sur la plaquette correspondante (chiffre vert). Vous pouvez utiliser autant de plaquettes « herbes » que vous le souhaitez. Vous ajoutez leur force totale à vos points de combativité. Les points « herbes » en trop ne sont pas restitués.



+ l'or Il existe deux façons d'utiliser l'or au combat :
 1. Vous obtenez 1 point de combativité par pépite d'or que vous remettez dans la réserve.
 2. Sinon, vous pouvez relancer un dé quand vous reposez une pépite d'or dans la réserve. Si le chiffre obtenu ne convient pas, vous pouvez rendre une pépite supplémentaire et relancer une nouvelle fois le dé, etc. A chaque lancer, le résultat obtenu remplace le précédent. Ces points s'ajoutent à vos points de combativité.



Les épées ne sont pas indispensables pour gagner un combat. Un aventurier peut également vaincre la créature maléfique avec ses propres points de combativité, ses frères d'armes, ses herbes et/ou ses pépites d'or.

Combat gagné ? Retirez la créature maléfique du plateau et posez-la devant vous face cachée. Votre aventurier et, le cas échéant, ses frères d'armes restent sur la case. Les plaquettes utilisées sont remplacées dans la boîte.

Combat perdu ? L'aventurier, ses frères d'armes ainsi que les épées, les herbes et l'or utilisés sortent du jeu et sont remplacés dans la boîte. La créature maléfique reste sur sa case. Si vous voyez qu'un combat ne peut être gagné, n'utilisez pas d'herbes ni d'or.

Attention : si un aventurier se trouve sur une case où apparaît par la suite une créature maléfique, il est obligé de la combattre aussitôt. Après ce combat, le jeu reprend dans l'ordre normal des joueurs.



Exemple : La créature maléfique attaquée affiche une combativité de 12. Vous avancez un aventurier (1 point de combativité) et ses 2 frères d'armes (+2 points) sur la case de la créature maléfique. Vous utilisez deux épées, l'une d'une valeur additionnelle de 2 points, l'autre de 1 point. Vous bénéficiez de 2 dés et obtenez 3 et 2 au lancer.

Aventurier		1 point
2 frères d'armes		2 points
Total des dés		5 points
Valeur additionnelle des épées		3 points
Total des points de combativité		11 points



Étant donné que ces 11 points ne suffisent pas à gagner le combat, vous ajoutez une plaquette « herbes » de 4 points.

Ainsi, vous atteignez une combativité de 15, qui vous permet de vaincre la créature maléfique ! Vous prenez la plaquette de la créature maléfique et la posez face cachée devant vous. Vous n'obtenez rien pour compenser les points en trop de votre plaquette « herbes ».

Au lieu d'utiliser une plaquette « herbes », vous auriez pu atteindre une combativité de 12 en donnant une pépite d'or. Autre possibilité : en échange de cette dernière, vous auriez pu relancer le dé avec les 2 points. Si vous n'aviez fait que 1 ou 2 avec le dé, sans autre pépite à donner pour le relancer une 3ème fois, le combat aurait été perdu.

Si pour équiper le plateau de jeu, vous avez besoin de frères d'armes (si la réserve est vide), prenez en alors un dans la boîte. S'il vous manque des épées (si la réserve est vide), mélangez faces cachées les plaquettes « épée » dans la boîte et prenez en une.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès qu'il n'y a plus **ni** épée **ni** frère d'armes dans la réserve. Terminez la manche en cours de façon à ce que tous les joueurs jouent le même nombre de fois.

Si, dans de rares cas, tous les joueurs ne peuvent plus déplacer d'aventurier avant que les épées et frères d'armes ne soient épuisés, le jeu s'arrête aussitôt. Si seulement une partie des joueurs ne peut plus se déplacer, ils conservent leurs points de victoire remportés jusque là et le jeu continue.

Une fois la dernière manche terminée, procédez au classement final en suivant les indications figurant sur la carte « résumé du scénario ». Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points.

Pour illustrer le décompte des points, trouvez ci-dessous des exemples d'évaluation des points de victoire :

Scénario 1

Martin déplace un aventurier sur une case contenant un frère d'armes et reçoit aussitôt 1 point de victoire. Il avance sa pierre de classement d'une case. Ensuite, il déplace son aventurier accompagné de son frère d'armes jusqu'à un autre frère d'armes et reçoit pour cela 2 points de victoire. Au tour suivant, il avance un autre aventurier solitaire jusqu'à un troisième frère d'armes, ce qui lui vaut 1 point de victoire, etc. Dès que Martin obtient une pépite d'or, il avance sa pierre de classement de 2 cases. Il conserve les 2 points de victoire, même s'il utilise cet or durant la partie. Dès que Martin parvient à vaincre une créature maléfique, il avance sa pierre de classement du nombre de cases correspondant au nombre figurant dans la couronne de laurier sur la plaquette de la créature.

Scénario 2

2 créatures vaincues avec couronnes de laurier à 5 et 6 points de victoire = $5 + 6 = 11 \times 2 = 22$ points de victoire

Les glorieux se composent de 3 aventuriers et 5 frères d'armes = $8 \text{ figurines} \times 3 = 24$ points de victoire

Or : 2 plaquettes = $2 \times 2 = 4$ points de victoire

Plaquettes d'herbes avec les valeurs 3 et 4 = $3 + 4 = 7$ points de victoire

Plaquettes d'épée aux valeurs additionnelles 0, 1 et 3 = $0 + 1 + 3 = 4$ points de victoire

Total = 61 points de victoire

Scénario 3

3 créatures vaincues avec couronnes de laurier à 8, 7 et 7 points de victoire = $8 + 7 + 7 = 22$ points de victoire

Le plus grand nombre de créatures vaincues Supplément = 7 points de victoire

Or 2 plaquettes = $2 \times 2 = 4$ points de victoire

Le deuxième plus grand nombre de pépites d'or parmi tous les joueurs Supplément = 3 points de victoire

Dans la ville B5/B6/C6/C7 : le plus d'aventuriers et de frères d'armes, 4 cases (à égalité avec un autre joueur) = 4 points de victoire

Dans la ville E5/F4/F5 : le plus d'aventuriers et de frères d'armes = 3 points de victoire

Dans la grande ville K10 : le deuxième plus grand nombre d'aventuriers et de frères d'armes = $12 : 2 = 6$ points de victoire

Points négatifs pour 2 aventuriers + 1 frère d'armes en dehors des villes avec 5 créatures se trouvant encore sur le plateau de jeu = $5 \times 3 = -15$ points de victoire

Total = 34 points de victoire

Résumé des règles

BUT DU JEU

- ◆ Différent selon le scénario de jeu choisi.

PRÉPARATION DU JEU

- ◆ Plateau de jeu au milieu de la table
- ◆ Trier les aventuriers, les épées et les frères d'armes en fonction du nombre de joueurs
- ◆ Aventuriers dans la zone de départ (1, 2, 3, 4, A, B, C, D, éventuellement 5 et E)
- ◆ Cartes « territoire », créatures maléfiques, épées, plaquettes « herbes », plaquettes « pépite d'or », frères d'armes et l'Esprit du fleuve placés à côté du plateau de jeu
- ◆ Découvrir 8 cartes « territoire » (plus une carte « territoire » supplémentaire pour chaque carte « brouillard » découverte) et aménager le plateau de jeu (déplacer l'Esprit du fleuve sur chaque nouvelle plaquette « pépite d'or »)
- ◆ Choisir le scénario 1, 2 ou 3

DÉROULEMENT DU JEU

- ◆ Découvrir 2 cartes « territoire » (plus une carte « territoire » supplémentaire pour chaque carte « brouillard » découverte) et poser les plaquettes correspondantes sur le plateau de jeu (déplacer le génie des eaux sur chaque nouvelle plaquette « pépite d'or », les aventuriers et leurs frères d'armes qui se trouvent sur la partie du fleuve où passe l'élémentaire d'eau sont retirés du jeu)
- ◆ Déplacer les aventuriers : deux fois 1 même aventurier ou 2 aventuriers différents une fois (aussi loin que vous le souhaitez, mais jamais en arrière)
- ◆ Atteindre une case avec une épée, des herbes ou une pépite d'or : conserver les plaquettes
- ◆ Atteindre une case avec un frère d'armes : l'aventurier avance avec lui à partir de maintenant
- ◆ Atteindre une case avec une créature maléfique : combat
Combat gagné si les points de combativité (chiffre rouge) de la créature sont atteints ou dépassés. (prendre la créature maléfique vaincue)

Aventurier	= 1 point de combativité
+ frères d'armes	= 1 point de combativité par frère d'armes
+ épée	= 1 dé par épée (points gagnés = total des dés)
+ Valeur additionnelle de l'épée	
+ Pépite d'or	= 1 point de combativité ou possibilité de relancer le dé
+ Herbes	= points de combativité indiqués sur la plaquette

Lorsque le combat est perdu, l'aventurier et ses frères d'armes sont éliminés du jeu. Tous les matériaux utilisés pour le combat sont également éliminés du jeu.

FIN DU JEU

- ◆ Frères d'armes et épées de la réserve épuisés = fin du jeu
- ◆ Classement final en fonction du scénario choisi



Auteurs : Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustration : Franz Vohwinkel
Rédaction : Jürgen Valentinier-Branth



Joué le :
Gespeeld op:

Scénario
Avontuur:

Joueurs :
medespelers:

Points de victoire
Overwinnings
punten:

Joué le :
Gespeeld op:

Scénario
Avontuur:

Joueurs :
Medespelers:

Points de victoire
overwinnings
punten:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Extension – jeux Juniors & Famille



1. Extension d'Odyssee-land

Règles générales :

Mettez à disposition une pile formée des 4 plaquettes, faces cachées, après les avoir mélangées. Lorsqu'un joueur ramasse une plaquette « herbes » d'une valeur de 2 points, il peut aussitôt l'échanger contre une de ces plaquettes « herbes », dites « bonus ». Le joueur tire alors la plaquette en haut de la pile des plaquettes « herbes » bonus. La plaquette « herbes » échangée est retirée du jeu.

1.1 Plaquette « herbes » bonus « épée d'or »

L'épée d'or permet de lancer 2 dés (au lieu d'un). Une fois qu'elle a servi, la plaquette est retirée du jeu.

1.2 Plaquette « herbes » bonus « épée de platine »

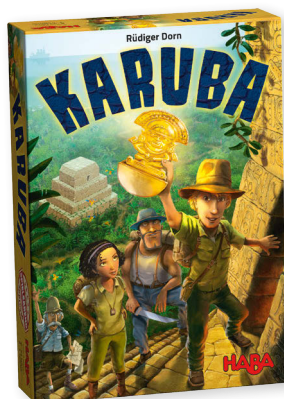
L'épée de platine permet de lancer 3 dés (au lieu d'un). Une fois qu'elle a servi, la plaquette est retirée du jeu.

1.3 Plaquette « herbes » bonus « épée d'or magique »

Lorsqu'un joueur utilise la plaquette « herbes » or magique, sa combativité augmente de 5 points. Une fois qu'elle a servi, la plaquette est retirée du jeu.

1.4 Plaquette « herbes » bonus « loup domestiqué »

Lorsqu'un joueur met en œuvre le loup, sa combativité augmente de 2 points. Le loup reste aux côtés du joueur et devient son fidèle frère d'armes en mesure d'intervenir à chaque combat.



2. Extension de Karuba

Règles générales :

Au début de la partie, les 4 plaquettes bonus forment une pile distincte au milieu de la table. Le premier joueur à remplir une des quatre conditions reçoit la plaquette bonus correspondante. Si plusieurs joueurs remplissent la même condition durant un tour, la plaquette bonus est retirée du jeu.

2.1 Plaquette bonus « chasseur de trésor le plus rapide »

Le premier joueur dont chacun des aventuriers a collecté au moins 1 pépite d'or ou 1 cristal reçoit cette plaquette bonus. Valeur : 2 points de victoire.

2.2 Plaquette bonus « meilleur chasseur de trésor »

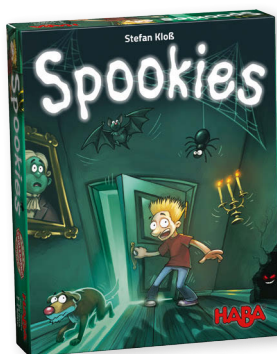
Le premier joueur dont un des aventuriers a collecté au moins 4 pépites d'or ou cristaux reçoit cette plaquette bonus. Valeur : 3 points de victoire.

2.3 Plaquette bonus « meilleur traceur de route »

Le premier à avoir relié tous les aventuriers aux temples des bonnes couleurs au moyen de chemins reçoit cette plaquette bonus. Valeur : 3 points de victoire.

2.4 Plaquette bonus « coureur le plus rapide »

Le premier à avoir fait avancer au moins une fois chacun des aventuriers reçoit cette plaquette bonus. Valeur : 2 points de victoire.



3. Extension de Spookies

3.1 Jetons supplémentaires : « Joker dé »

Au début de la partie, chaque joueur reçoit un jeton supplémentaire. On ne peut l'utiliser qu'une fois au cours du jeu pour avoir le droit de relancer les dés, lorsque le total des dés n'est pas satisfaisant. Une fois utilisé, le jeton supplémentaire est retiré du jeu. Si le jeton supplémentaire n'a pas servi, le joueur reçoit 5 jetons « Spookies » en échange à la fin de la partie.

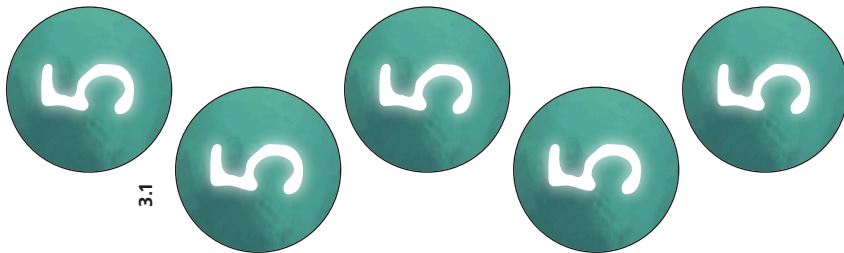
3.2 Jeton supplémentaire : « fantôme Spooky »

Au début de la partie, placez le fantôme dans la pièce à côté de la case ≥ 9 . Lorsqu'une figurine se trouve au même étage, le fantôme « vole » un dé au joueur. Il ne dispose donc que d'un maximum de trois dés pour effectuer ce lancer. Une fois cette action terminée, le joueur déplace le fantôme d'un étage, soit vers le haut, soit vers le bas.

www.haba.de/familien spiele
www.haba.de/family games

HABA®

3. Extension de Spookies



3.1

3.2



2. Extension de Karuba



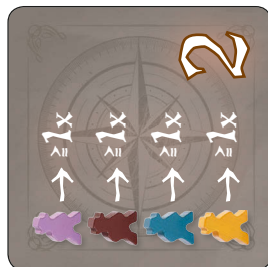
2.1



2.2



2.3



2.4

1. Extension d'Odyssee-land



1.1



1.2



1.3



1.4

Plier ici, coller les pages et découper les cartes.

