



ÉCOSSE

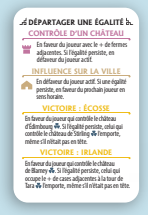
Ébranlées par une succession de désastres, les sociétés du monde entier se reconstruisent en suivant le même mot d'ordre : l'harmonie avec la nature. C'est sur ce principe que les anciens clans d'Écosse ont entrepris la restauration de leurs terres en ruines. En tant que chefs de ces factions, vous rivalisez pour le contrôle stratégique de ce territoire et de ses fameux châteaux.

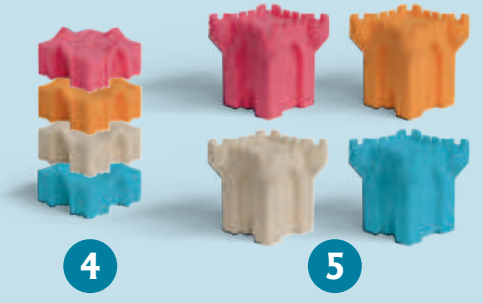
MATÉRIEL

1. **1 plateau**
   Carte de l'Écosse
2. **32 cartes Mission privée**
3. **4 aides de jeu**
4. **32 pions Étage de cathédrale**
   8 par joueur
5. **48 pions Château**
   12 par joueur
6. **8 tuiles de score**
   2 par joueur
7. **4 marqueurs de score**
   1 par joueur
8. **144 tuiles**
   36 par joueur
   + 4 tuiles vierges









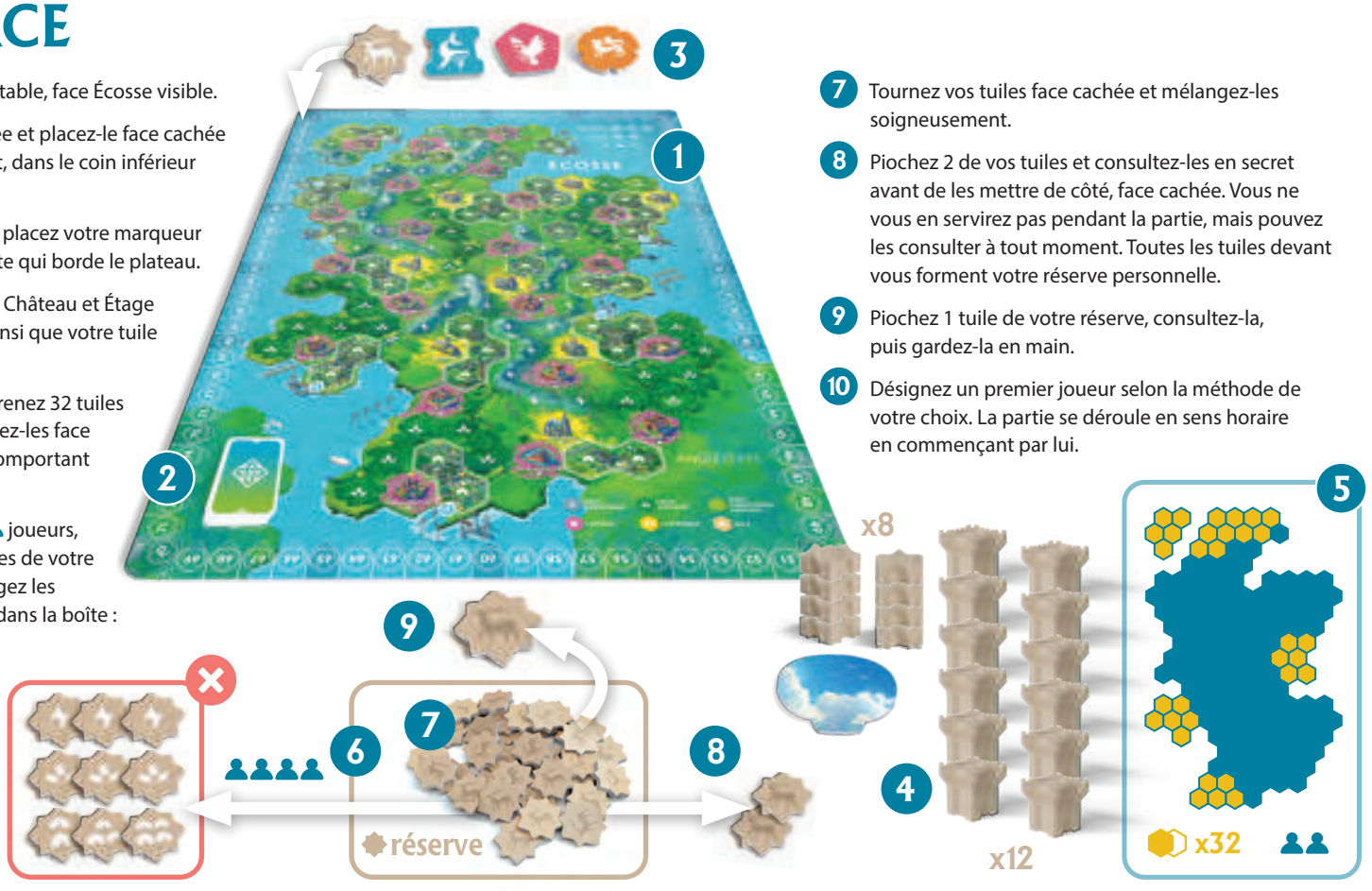






MISE EN PLACE

1. Ouvrez le plateau au centre de la table, face Écosse visible.
2. Mélangez le paquet Mission privée et placez-le face cachée sur l'emplacement correspondant, dans le coin inférieur gauche du plateau.
3. Choisissez une couleur chacun et placez votre marqueur de score sur la case 0 de la piste qui borde le plateau.
4. Placez devant vous tous les pions Château et Étage de cathédrale de votre couleur, ainsi que votre tuile de score vierge.
5. Pour une partie à 2 joueurs, prenez 32 tuiles d'une couleur non utilisée et placez-les face cachée sur les cases du plateau comportant l'icône .
6. Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, placez devant vous toutes les tuiles de votre couleur. À 4 joueurs, rangez les tuiles suivantes de votre couleur dans la boîte :
   - 3 tuiles Ferme agricole
   - 3 tuiles Ferme énergétique
   - 1 tuile Communauté de chacune des valeurs suivantes : 1 / 2 / 3.
7. Tournez vos tuiles face cachée et mélangez-les soigneusement.
8. Piochez 2 de vos tuiles et consultez-les en secret avant de les mettre de côté, face cachée. Vous ne vous en servirez pas pendant la partie, mais pouvez les consulter à tout moment. Toutes les tuiles devant vous forment votre réserve personnelle.
9. Piochez 1 tuile de votre réserve, consultez-la, puis gardez-la en main.
10. Désignez un premier joueur selon la méthode de votre choix. La partie se déroule en sens horaire en commençant par lui.



Aperçu du jeu

Marquez des points en plaçant stratégiquement vos fermes et vos communautés sur la carte de l'Écosse. Gagnez des points supplémentaires en prenant le contrôle de châteaux, en ouvrant des ports et en accomplissant des missions privées confiées par les cathédrales. La partie prend fin lorsque chaque joueur a placé toutes ses tuiles : celui dont le score est le plus élevé remporte la victoire !

Résumé d'un tour

Votre tour se compose des 3 étapes suivantes, à effectuer dans l'ordre.

1. **Placez la tuile de votre main sur le plateau.**
2. **Décomptez les points correspondants.**
3. **Piochez 1 tuile de votre réserve pour renouveler votre main.**

DÉROULEMENT

1. Placer une tuile

Pendant votre tour, vous êtes le joueur actif. Posez la tuile de votre main face visible sur une case libre du plateau affichant la même icône (/ /). Cette case est désormais occupée. Vous ne pouvez pas placer votre tuile sur une case déjà occupée, ni sur une case Château ou Cathédrale. Les zones bleu clair représentent la mer et ne sont pas considérées comme des cases.

FERMES AGRICOLES

Les tuiles Ferme agricole ne peuvent être placées que sur les cases sans icône ou portant l'icône Ferme agricole .

Exception : si vous devez placer une ferme agricole mais qu'aucune case libre n'est éligible, vous pouvez la placer sur une case Ferme énergétique.

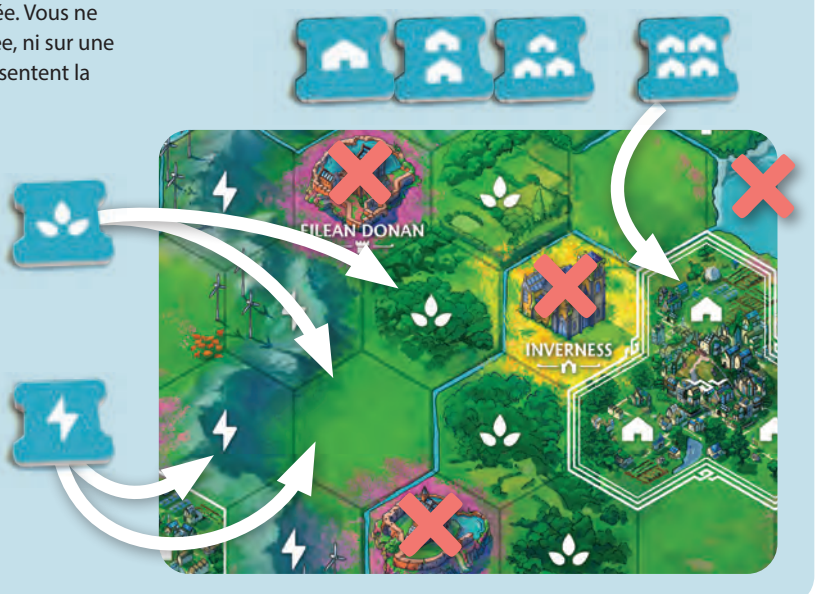
FERMES ÉNERGÉTIQUES

Les tuiles Ferme énergétique ne peuvent être placées que sur les cases sans icône ou portant l'icône Ferme énergétique .

Exception : si vous devez placer une ferme énergétique mais qu'aucune case libre n'est éligible, vous pouvez la placer sur une case Ferme agricole.

COMMUNAUTÉS

Les tuiles Communauté ne peuvent être placées que sur les cases portant l'icône correspondante .
Le nombre d'icônes sur chaque tuile (1 / 2 / 3 / 4) représente sa valeur en influence une fois placée au sein d'une ville (cf. Communautés, page 3).



2. Décompter les points

Une fois que votre tuile est placée, suivez les règles de décompte de son type. Si vous remportez des points, déplacez votre marqueur sur la piste de score pour indiquer votre nouveau total.

FERMES AGRICOLES

Au moment de placer une ferme agricole, marquez 1 point par tuile faisant partie du groupe de fermes agricoles que vous venez de créer ou d'agrandir (en comptant la nouvelle tuile).

Un groupe de fermes agricoles consiste en un ensemble contigu de tuiles Ferme agricole d'une même couleur (à partir de 1 ferme).

FERMES ÉNERGÉTIQUES

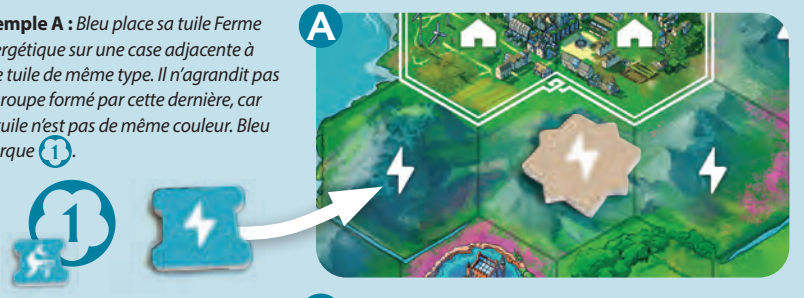
Au moment de placer une ferme énergétique, marquez 1 point par tuile faisant partie du groupe de fermes énergétiques que vous venez de créer ou d'agrandir (en comptant la nouvelle tuile).

Un groupe de fermes énergétiques consiste en un ensemble contigu de tuiles Ferme énergétique d'une même couleur (à partir de 1 ferme).



Note : bien que les fermes agricoles et énergétiques se décomptent de la même façon, elles ne peuvent pas former de groupe mixte. **Seules les fermes d'un même type et d'une même couleur peuvent faire partie du même groupe.**

Exemple A : *Bleu place sa tuile Ferme énergétique sur une case adjacente à une tuile de même type. Il n'agrandit pas le groupe formé par cette dernière, car sa tuile n'est pas de même couleur. Bleu marque (1).*



Exemple B : *Beige place une seconde tuile Ferme énergétique sur une case adjacente à sa première. Elle agrandit ainsi son groupe de fermes énergétiques, qui comprend désormais 2 tuiles de même type et de même couleur. Elle marque (2).*



COMMUNAUTÉS

Pour décompter une tuile Communauté, toutes les cases de la ville dont elle fait partie doivent être remplies. Les villes sont les ensembles contigus de cases Communauté délimités par un contour blanc.



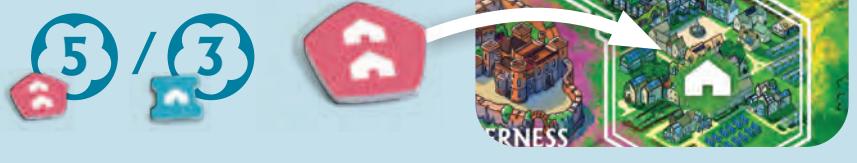
1 VILLE MODESTE (1 case, contour simple)

Lorsque l'unique case est occupée, le joueur marque immédiatement autant de points que l'influence de la tuile Communauté qu'il a placée ((1) par icône Communauté).

2 VILLE MOYENNE (2 cases, contour double)

Lorsque les deux cases sont occupées, calculez l'influence de chaque tuile Communauté (1 influence par icône). La communauté la plus influente rapporte (5) à son propriétaire, et la moins influente (3). En cas d'égalité, la première communauté posée est considérée comme la plus influente. Si les deux cases sont occupées par les communautés d'un même joueur, celui-ci remporte (5) + (3) = (8).

Exemple : *Rose place une communauté à côté de celle de Bleu, complétant ainsi la ville. L'influence de sa tuile est de 2 ; celle de la tuile de Bleu est de 1. Rose marque donc (5) et Bleu (3).*



3 VILLE IMPORTANTE (3 cases, contour triple)

Lorsque les trois cases sont occupées, chaque joueur calcule son influence sur la ville en additionnant l'influence des tuiles Communauté qu'il y a placées (1 influence par icône). Le joueur le plus influent marque (8), et le second plus influent (5) ; si un troisième joueur a placé une tuile dans cette ville, il marque (0). Si les trois cases sont occupées par les communautés d'un même joueur, celui-ci marque (8) + (5) = (13). Le joueur qui a posé la dernière tuile de la communauté perd les égalités en matière d'influence. Si l'égalité persiste, c'est le prochain joueur en sens horaire qui l'emporte.



Exemple : *Bleu a placé 2 communautés à 1 influence chacune. Rose complète la ville en plaçant 1 communauté à 3 influences. Rose est la plus influente : elle marque donc (8), et Bleu (5).*

PORTS

Lorsqu'un joueur place une tuile sur une case comportant l'icône +1, il marque immédiatement (1).

Si cette case complète une ville, déclenchez ensuite le décompte des tuiles qui la composent.



CHÂTEAUX

Chaque château que vous contrôlez vous rapporte des points en fin de partie. Pour contrôler un château, vous devez occuper le plus de cases adjacentes à celui-ci.

Lorsque vous placez une tuile sur une case adjacente à un château qu'aucun joueur ne contrôle, placez 1 pion Château de votre couleur sur ce château pour indiquer que vous en prenez le contrôle.

Lorsque vous placez une tuile sur une case adjacente au pion Château d'un autre joueur, déterminez lequel de vous deux a désormais le plus de tuiles adjacentes à ce château. S'il s'agit de vous, vous en prenez le contrôle : rendez son pion Château à l'autre joueur et posez l'un des vôtres à la place. En cas d'égalité, le contrôle revient au joueur ex-aequo qui possède le plus de fermes adjacentes au château (agricoles et énergétiques confondues). Si l'égalité persiste, tranchez en défaveur du joueur actif.



Exemples :

A *Bleu place une tuile Ferme énergétique sur une case adjacente à un château contrôlé par Rose. Ces deux joueurs sont ex-aequo, car ils ont chacun 1 ferme adjacente au château. Ils sont donc départagés en défaveur du joueur actif (Bleu), et Rose conserve le contrôle du château.*

Plus tard dans la partie, si Bleu place une autre tuile sur une case adjacente à ce château, il en aura plus que Rose. Il lui prendra donc le contrôle du château en remplaçant son pion par l'un des siens.

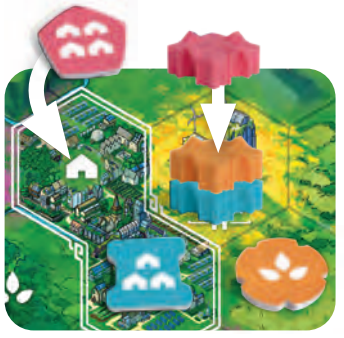
B *Rose et Bleu ont chacun 1 tuile adjacente au château. Toutefois, celle de Rose est une communauté, tandis que celle de Bleu est une ferme : ce dernier gagne donc le contrôle du château et remplace le pion de Rose par l'un des siens.*

CATHÉDRALES

Les cathédrales octroient des cartes Mission privée qui vous rapportent des points lorsque vous atteignez leurs objectifs.

La première fois que vous placez une tuile sur une case adjacente à une cathédrale, posez 1 pion Étage de votre couleur sur cette dernière (en l'empilant sur l'étage d'un autre joueur si nécessaire). Piochez ensuite la première carte du paquet Mission privée, lisez-la en secret et placez-la face cachée devant vous.

Chacune des 8 cathédrales du plateau ne peut octroyer que 1 carte Mission privée par joueur.



Important : si vous êtes à égalité avec d'autres joueurs dans le cadre de l'objectif d'une carte Mission privée, vous l'accomplissez tout de même.

3. Piocher une nouvelle tuile

Après avoir appliqué les règles de décompte pour la tuile que vous avez placée, mettez fin à votre tour en piochant une nouvelle tuile de votre réserve pour renouveler votre main. Consultez-la en secret ; vous la placerez à votre prochain tour. C'est maintenant à votre voisin de gauche de jouer.

DÉCOMPTE FINAL

LA PARTIE PREND FIN

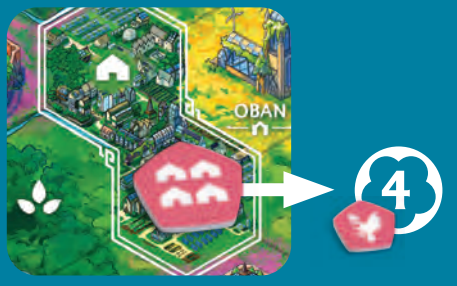
lorsque chaque joueur a placé toutes ses tuiles. Chacun marque ensuite des points supplémentaires pour les éléments suivants.



Note : à 100 points, révélez la face 100 de votre tuile de score. À 200 points, prenez la tuile de score correspondante, que vous retournerez si vous atteignez 300 points.

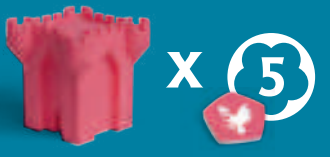
1. Villes incomplètes

À la fin de la partie, chaque tuile Communauté d'une ville incomplète est décomptée par son propriétaire comme s'il s'agissait de l'unique tuile d'une ville modeste (1 par icône).



2. Châteaux

À la fin de la partie, chaque joueur marque 5 par château sous son contrôle.



3. Cartes Mission privée

Enfin, les joueurs révèlent leurs cartes Mission privée et marquent les points indiqués s'ils ont atteint leurs objectifs.



Note : les cartes Don de la cathédrale octroient automatiquement 3, sans condition à remplir.

À l'issue du décompte final, le joueur au score le plus élevé gagne la partie !



En cas d'égalité, tranchez en faveur du joueur ex-aequo qui contrôle le château d'Édimbourg (signalé sur le plateau par une icône de trèfle blanc).

Si aucun des joueurs à départager ne contrôle ce château, la victoire est raflée par le joueur qui contrôle le château de Stirling (également signalé par un trèfle blanc), **même s'il n'était pas en tête !**





IRLANDE

À l'instar des Écossais, les peuples d'Irlande cherchent à faire renaître la culture celtique de ses cendres et à lui rendre sa gloire passée. Quel clan apposera la marque la plus durable sur les efforts de restauration de l'Île d'Émeraude ?

MATÉRIEL

1. **1 plateau**
   Carte de l'Irlande
2. **14 tuiles Tour ronde**
3. **12 cartes Mission publique**
4. **4 multiplicateurs**
   1 par joueur



1



2

Vous utiliserez également une partie du matériel du mode classique (Écosse) :

- **144 tuiles** - 36 par joueur
- **32 pions Étage de cathédrale** - 8 par joueur
- **48 pions Château** - 12 par joueur
- **8 tuiles de score** - 2 par joueur
- **4 marqueurs de score** - 1 par joueur
- **4 aides de jeu**

Vous n'aurez pas besoin des cartes Mission privée du mode classique.



3



4

MISE EN PLACE

Les étapes numérotées en jaune diffèrent de celles de la mise en place du mode classique (cf. page 2).

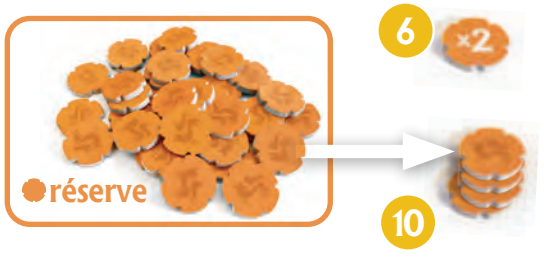


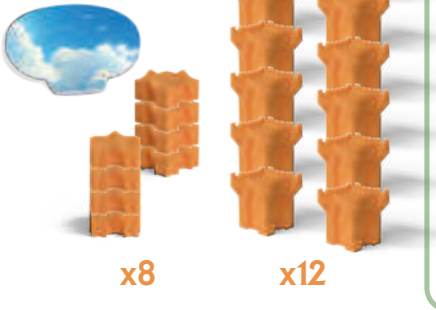


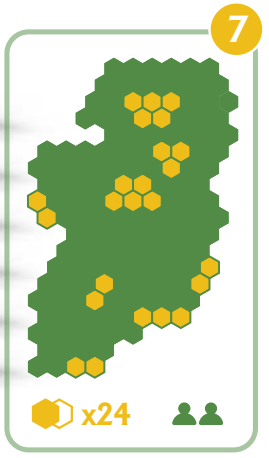
1. Ouvrez le plateau au centre de la table, face Irlande visible.
2. Mélangez le paquet Mission publique et placez-le face cachée sur l'emplacement correspondant, dans le coin supérieur gauche du plateau. Piochez ensuite les 8 premières cartes et alignez-les face visible au-dessus du plateau.
3. Mélangez face cachée toutes les tuiles Tour ronde, puis placez-les aléatoirement sur chaque case Tour ronde du plateau (cases jaunes) avant de les retourner face visible.
4. Choisissez une couleur chacun et placez votre marqueur de score sur la case 0 de la piste qui borde le plateau.
5. Placez devant vous tous les pions Château et Étage de cathédrale de votre couleur, ainsi que votre tuile de score vierge.
6. Placez devant vous le multiplicateur de votre couleur.
7. Pour une partie à 2 joueurs, prenez 24 tuiles d'une couleur non utilisée et placez-les face cachée sur les cases du plateau comportant l'icône.

   Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, placez devant vous toutes les tuiles de votre couleur.
   À 5 joueurs, rangez les tuiles suivantes de votre couleur dans la boîte :
   - 3 tuiles Ferme agricole
   - 3 tuiles Ferme énergétique
   - 1 tuile Communauté de chacune des valeurs suivantes : 1 / 2 / 3.
9. Tournez vos tuiles face cachée et mélangez-les soigneusement.









10. Piochez 4 de vos tuiles et consultez-les en secret avant de les mettre de côté, face cachée ; elles doivent rester à part des autres tuiles. Toutes les tuiles devant vous forment votre réserve personnelle.
11. Piochez 1 tuile de votre réserve, consultez-la, puis gardez-la en main.
12. Désignez un premier joueur selon la méthode de votre choix. La partie se déroule en sens horaire en commençant par lui.

Aperçu du jeu

Marquez des points en plaçant stratégiquement vos fermes et vos communautés pour former des villes. Gagnez des points supplémentaires en prenant le contrôle de châteaux, en ouvrant des exploitations en mer et en accomplissant des missions publiques pour le peuple d'Irlande. La partie prend fin lorsque chaque joueur a placé toutes ses tuiles : celui dont le score est le plus élevé remporte la victoire !

Résumé d'un tour

Votre tour se compose des 3 étapes suivantes, à effectuer dans l'ordre.

1. **Placez la tuile de votre main sur le plateau.**
2. **Décomptez les points correspondants et vérifiez si vous avez accompli une mission publique.**
3. **Piochez 1 tuile de votre réserve pour renouveler votre main.**

DÉROULEMENT

1. Placer une tuile

Pendant votre tour, vous êtes le joueur actif. Posez la tuile de votre main face visible sur une case libre du plateau en respectant les règles de placement pour son type (cf. Placer une tuile, page 2).

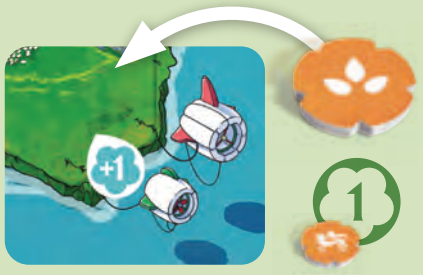


2. Décompter les points

Suivez les règles du mode classique (Écosse) pour décompter les points des tuiles Ferme agricole, Ferme énergétique et Communauté, ainsi que pour attribuer le contrôle des châteaux (cf. pages 3-4). Les règles de décompte du mode avancé ne diffèrent qu'en deux points, détaillés ci-dessous.

EXPLOITATIONS EN MER

Elles se substituent aux ports du mode classique et respectent les mêmes règles de décompte. Lorsqu'un joueur place une tuile sur une case adjacente à l'icône +1, il marque immédiatement 1.

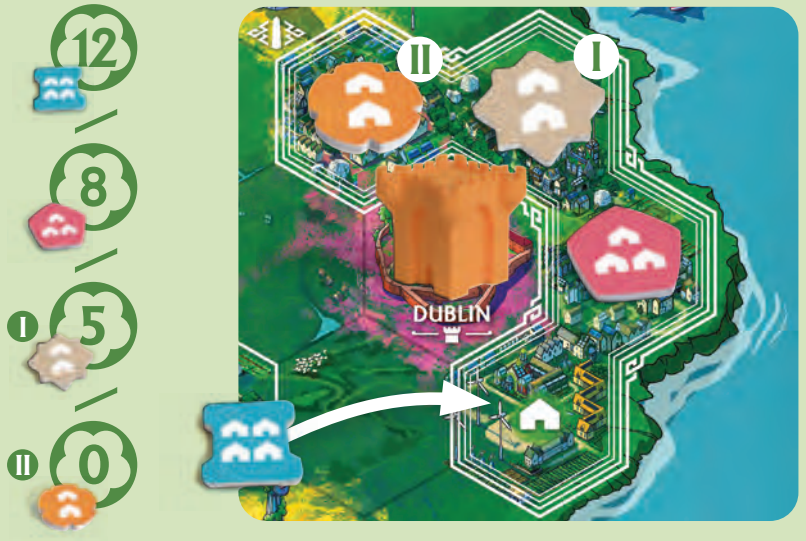


VILLES ÉTENDUES

Les villes modestes (1 case), moyennes (2 cases) et importantes (3 cases) suivent les mêmes règles qu'en mode classique. La carte de l'Irlande comprend toutefois des villes étendues, formées de 4 cases et délimitées par un contour quadruple. Lorsque les 4 cases sont occupées, chaque joueur calcule son influence sur la ville en additionnant l'influence des tuiles Communauté qu'il y a placées (1 influence par icône). Le joueur le plus influent marque 12, le second plus influent 8 et le troisième plus influent 5.



Départagez les égalités de la même façon que pour une ville importante (3 cases). Si seulement 2 joueurs ont posé des tuiles dans cette ville, celui qui totalise le plus d'influence marque 12 + 5 = 17, et l'autre 8. Si les quatre cases sont occupées par les communautés d'un même joueur, celui-ci marque 12 + 5 + 8 = 25.



Exemple : *Bleu complète cette ville étendue en y plaçant une 4e tuile. Avec 4 icônes, il totalise la plus forte influence et marque donc 12. Avec 3 icônes, Rose est la seconde plus influente et marque 8. Avec 2 icônes chacune, Orange et Beige sont à égalité. D'après l'ordre du tour, Beige est toutefois la plus proche du dernier joueur ayant placé une tuile (Bleu) : elle marque donc 5 et Orange 0.*

CARTES MISSION PUBLIQUE

Lorsque vous placez une tuile, consultez les cartes Mission publique alignées au-dessus du plateau et vérifiez si vous avez atteint l'objectif d'une ou plusieurs d'entre elles. Lorsqu'un joueur est le premier à accomplir une mission en particulier, il marque le plus grand nombre de points et place 1 de ses pions Étage sous cette valeur (coin inférieur gauche de la carte) : cette récompense n'est plus accessible aux autres joueurs. Les prochains qui accomplissent cette mission marquent le plus petit nombre de points et placent leur étage sous cette valeur (coin inférieur droit de la carte), en l'empilant sur d'autres si nécessaire. Chaque mission ne peut être accomplie qu'une fois par chacun des joueurs ; il ne peut donc y avoir qu'un étage de chaque couleur par carte.



Note : lorsque l'objectif d'une carte Mission publique consiste à *relier* des châteaux ou des tours rondes, vous l'atteignez en plaçant vos tuiles sur une chaîne de cases contiguës entre les éléments indiqués. Les cases Château ou Tour ronde ne font pas partie de la chaîne en question, puisqu'aucune tuile ne peut y être placée.



Exemple : *Orange vient de placer une tuile Ferme agricole. Elle consulte les cartes Mission publique et remarque qu'elle a atteint l'objectif de la carte A. Celui-ci a déjà été validé par Bleu, qui a marqué 8 et posé un étage sous cette valeur. Orange pose donc son étage à droite du sien et marque 5.*
Orange constate qu'elle remplit également l'objectif de la carte B : elle est la première à accomplir cette mission et marque donc 8, puis place son étage sous cette valeur.

TOURS RONDES



La première tuile que vous placez sur une case adjacente à une tour ronde peut vous permettre d'utiliser sa capacité ; pour en savoir plus sur l'activation de celle-ci, référez-vous au tableau correspondant (cf. page 8).

Vous ne pouvez déclencher la capacité de chaque tour ronde qu'une seule fois, mais plusieurs joueurs peuvent activer la même.

3. Piocher une nouvelle tuile

Après avoir appliqué les règles de décompte pour la tuile que vous avez placée, mettez fin à votre tour en piochant une nouvelle tuile de votre réserve pour renouveler votre main. Consultez-la en secret ; vous la placerez à votre prochain tour. C'est maintenant à votre voisin de gauche de jouer.

CAPACITÉS DES TOURS RONDES



Placez 1 seconde tuile (x4)

Si vous occupez une case adjacente à cette tour ronde, piochez 1 de vos 4 tuiles mises de côté et posez-la immédiatement sur une case en respectant les règles habituelles de placement et de décompte.

Important : cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour. Si vous placez votre seconde tuile sur une case adjacente à une tour censée vous octroyer la même capacité, ne la déclenchez pas. Marquez uniquement les points issus du décompte de la tuile.



Piochez 3 tuiles (x2)

Si vous occupez une case adjacente à cette tour ronde, à la fin de votre tour, au lieu de piocher 1 nouvelle tuile dans votre réserve, piochez-en 3 (si possible). Lors de votre tour suivant, choisissez laquelle placer, puis mélangez les 2 autres dans votre réserve, face cachée.



Placez 1 multiplicateur (x2)

Si vous occupez une case adjacente à chacune de ces 2 tours rondes, placez 1 de vos multiplicateurs en haut d'une carte Mission publique **dont vous n'avez pas encore atteint l'objectif**. Si vous accomplissez cette mission plus tard dans la partie, marquez deux fois la récompense obtenue.





Piochez 1 carte Mission publique (x1)

Si vous occupez une case adjacente à cette tour ronde, piochez la première carte du paquet Mission publique. Lisez-la secrètement et posez-la face cachée devant vous : il s'agit désormais d'une mission privatisée, que vous seul pouvez accomplir et pour laquelle vous serez le seul à marquer des points. Attendez la fin de la partie pour révéler cette mission : si vous avez atteint son objectif, marquez le plus grand nombre de points indiqué.



Marquez 13 points (x3)

Si vous occupez une case adjacente à chacune de ces 3 tours rondes, marquez immédiatement 13.



Marquez 3 points (x2)

Si vous occupez une case adjacente à 1 de ces tours rondes, marquez immédiatement 3.

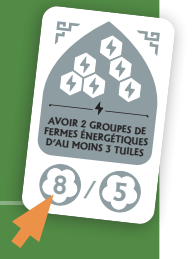
DÉCOMPTE FINAL

LA PARTIE PREND FIN lorsque chaque joueur a placé toutes ses tuiles. Chacun marque ensuite des points supplémentaires pour les éléments suivants.



1. Villes incomplètes et châteaux

Marquez des points selon les mêmes règles que pour le mode classique (cf. Décompte final, page 4).



2. Missions privatisées

Les joueurs qui ont privatisé une carte Mission publique la révèlent. S'ils ont atteint son objectif, ils marquent le plus grand nombre de points indiqué.

Le joueur au score le plus élevé gagne la partie !



En cas d'égalité, tranchez en faveur du joueur ex-aequo qui contrôle le château de Blarney (signalé sur le plateau par une icône de trèfle blanc ☘). Si aucun des joueurs à départager ne contrôle ce château, la victoire est décernée à celui qui occupe le plus de cases adjacentes à la tour ronde de Tara (également signalée par un trèfle blanc ☘), **même s'il n'était pas à égalité pour la première place !** Si plusieurs joueurs sont ex-aequo pour le nombre de cases, ils partagent la victoire.

MIGHTY BOARDS

Rebirth – Livret de règles – Version 1.1b
Conception © Dr Reiner Knizia, 2024.
Tous droits réservés.
Édition originale © Mighty Boards Ltd, 2024.
Tous droits réservés.
Édition française par Lucky Duck Games,
ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

LUCKY DUCK GAMES®

CRÉDITS

Conception : Reiner Knizia
Direction de projet : David Chircop
Direction artistique : Mark Casha
Développement : Gordon Calleja
Illustrations : Anna "Mikado" Przybylska
Illustration de couverture : Kate "vesner" Redesiuk
Concept art, graphismes et 3D : Max Kosek
Marketing : Eveline Foubert

Community Manager : Harry Apartoglou
Sculpture des figurines : Gaston Santibañez
Révision : Eric Slauson
Remerciements spéciaux : Aphrodite Andreou, Christopher Borg and Britta Stöckmann

Reiner Knizia tient à remercier tous les testeurs pour leur contribution au développement de ce jeu, et tout particulièrement Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Dave Spring et Peter Wimmer.

Édition française par Lucky Duck Games
Traduction : Elric Rozet
Relecture : Maïlys Lejosne-Le Calvez (FAE Traduction)
Maquette : Valentin Debret
Distribution : Davy Spychala
Marketing et événementiel : Guillaume Gigleux, Théo Vitte

WWW.MIGHTY-BOARDS.COM
WWW.LUCKYDUCKGAMES.COM/FR