

La Cucaracula

Psssst! Hoorde jij wat? Bestaat hij echt? De lichtschuwe vampierkakerlak, waar iedereen het over heeft? En wie is dapper genoeg om de strijd aan te gaan en hem uit het spookkasteel te verjagen?

De kinderen lopen met kandelaars door het kasteel en willen zo snel mogelijk veel kaarsen aansteken. Maar Cucaracula belemmert hen waar hij maar kan! Dan valt er van schrik nog wel eens een kaars op de grond en raken de kinderen die kwijt ...

Aan het eind vindt de ultieme katapulteerwedstrijd plaats: Wie is hierbij uiteindelijk de beste Cucaracula-verjager in het hele kasteel?



Inhoud

- | | |
|---|--|
| ① 1 spelbord (bestaat uit twee delen) | ⑩ 1 katapult |
| ② 1 maanwand | ⑪ 4 pionnen |
| ③ 2 bevestigingswiggen | ⑫ 1 dobbelsteen |
| ④ 20 wandjes | ⑬ 24 kaars-fiches (6 per kleur, inclusief reserve) |
| ⑤ 42 steunvoetjes | ⑭ 13 knoflook-fiches |
| ⑥ 8 hoekverbinders (4 plastic + 4 karton) | ⑮ 1 katapult-fiche |
| ⑦ 2 zijkantverbinders | ⑯ 1 muurstuk |
| ⑧ 1 strip (met 2 drukknoppen) | ⑰ 1 maan-uitsparing (met drukknop) |
| ⑨ 1 HEXBUG® nano® kakkerlak: cucaracula | |



Vóór het eerste spel



Vraag een volwassene om jullie bij het opzetten te helpen. Haal eerst het spelmateriaal voorzichtig uit het karton. Zet dan het spookslot van Cucaracula als volgt in elkaar:

Druk de steunvoetjes voor de wanden aan de onderkant door de voorgestante gleuven in het spelbord. Zet vervolgens de beide spelbordhelften in elkaar.



Daarna steek je de binnenwanden in het spookslot. Om de juiste plaatsen voor de wanden te vinden, helpen de markeringen op de wanden die ook op het spelbord te vinden zijn.



Zodra alle wanden op hun plaats zitten, buig je de spelbordrand aan alle vier de kanten langs de voorgevouwen lijn naar boven. Steek de acht hoekverbinders over de hoeken van het spelbord.

Bevestig de strip aan de voorkant van de maanwand, waarop aan de onderkant kaarsen-fiches staan afgebeeld. Gebruik daarvoor twee drukknoppen en de openingen aan de rand van de strip.



Vóór elk spel

Maak de beide spelbordhelften aan elkaar vast en verstevig de overgangen met de zijkantverbinders. Steek de katapult in de uitsparing van de spelbordrand. Schuif het muurstuk over de wanden vóór de ingang naar de katapult. Schuif de maanwand, met de strip naar het spelbord toe, in de beide bevestigingswiggen en plaats deze over de beide hoekverbinders aan de smalle spelbordkant tegenover de katapult. Zo ontstaat de kasteelgracht tussen maanwand en spelbord.



Elke speler kiest een pion. Vervolgens worden de pionnen in de kinderkamer in het midden van het spelbord geplaatst.



Elke speler verdeelt 4 kaarsen-fiches van zijn kleur in het kasteel. Leg ze met de gekleurde kant naar boven zoals te zien is op de afbeelding.

Leg de kaarsen-fiches die over zijn, samen met de knoflook-fiches, het katapult-fiche en de maanuitsparing die jullie voor dit basisspel niet nodig hebben, in de doos.

Doel van het spel

Wie aan het eind de meeste kaarsen-fiches heeft, wint het spel.



Beginnen maar!

Schakel Cucaracula in en plaats hem op zijn startveld vóór de maanwand. In welke richting hij daarbij begint te lopen, mogen jullie bepalen.

Wat doen de spelers?

Het spel bestaat uit twee fasen.



Spelfase 1 verloopt als volgt:

De jongste speler begint. Daarna spelen jullie verder met de wijzers van de klok mee. Wanneer je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen en verplaats je je pion maximaal zo ver als de dobbelsteen aangeeft, in de richting van een kaarsen-fiche met jouw kleur. Daarbij verlaat je de kinderkamer altijd via de deur. Een vertrek telt als één stap. Je mag je pion in alle richtingen bewegen, je mag ook minder stappen zetten en er mogen meerdere pionnen tegelijkertijd in hetzelfde vertrek staan.

Kom je met je pion in een vertrek met een kaarsen-fiche in jouw kleur?

Super! Pak het kaarsen-fiche en leg dit omgekeerd voor je neer. Hier eindigt je beurt.



Zodra er geen kaarsen-fiches van jouw kleur meer op het spelbord liggen, zet je je pion in de kinderkamer en mag je hier de rest van de eerste spelfase uitrusten. Bij het gooien van de dobbelsteen word je nu overgeslagen.

Wat doet Cucaracula?

Cucaracula probeert alles om zijn geliefde kasteel te verdedigen. Hij is bang voor licht en schiet door de vertrekken en gangen op zoek naar jullie. Wanneer hij daarbij door een vertrek loopt waarin jij je bevindt, moet je je buik intrekken en je adem inhouden!

Loopt hij langs je zonder je aan te raken?

Dan heb je geluk gehad! Hij heeft je niet gezien! Jou gebeurt niets en je kunt vanuit dit vertrek door naar de volgende ronde.

Raakt hij je aan of geeft hij je een duw?

Dan heeft hij je helaas te pakken. Door hardop "iiiiiih!" te roepen, pak je je pion uit het vertrek en zet je deze terug in de kinderkamer om tot rust te komen. Helaas ben je zo geschrokken, dat er een kaars uit je kandelaar is gevallen.





Pak een van de brandende kaarsen-fiches die voor je liggen en steek deze, met jouw spelkleur naar voren wijzend, voorzichtig op de eerste vrije plaats achter Cucaracula's strip op de rechtopstaande wand. De strip wordt zo in de loop van het spel van links naar rechts gevuld, beginnend vanaf het veld naast het meerkleurige kaarsen-fiche. Wie nog geen kaarsen-fiche heeft buitgemaakt, hoeft geen kaarsen-fiche in te leveren.

Het spel gaat zonder onderbreking verder.

Let op:

- Het is heel normaal dat Cucaracula de kaarsen-fiches tijdens zijn haast bij het rondrennen door het kasteel in andere vertrekken schuift. Daardoor kunnen er ook wel eens twee kaarsen-fiches in hetzelfde vertrek liggen. In alle gevallen geldt: het fiche ligt waar het ligt en kan daar worden omgedraaid. In het bijzondere geval dat een kaarsen-fiche op de scheidingslijn tussen twee vertrekken ligt, kan dit vanuit beide vertrekken worden omgedraaid.
- Behandel de kaarsen-fiches voorzichtig. Als de fiches knikken, hinderen ze Cucaracula.

Spelfase 1 eindigt ...

- ... wanneer er geen kaarsen-fiches meer op het spelbord liggen,
- ... of wanneer Cucaracula's strip volledig is gevuld.

Spelfase 2: De grote katapulteerwedstrijd

Jullie kunnen ingeleverde kaarsen-fiches terugveroveren door behendig te katapulteren. Daarvoor pakken jullie om de beurt vanaf de rechterkant de kaarsen-fiches uit de strip voor de maanwand. Per kaarsen-fiche van jouw kleur krijg je maximaal drie pogingen om Cucaracula naar de maan (door de opening in de maanwand) te katapulteren. Zet Cucaracula daarvoor op de wip van de katapult, ga erachter staan en druk op de knop. Wanneer het je lukt Cucaracula naar de maan te katapulteren, krijg je jouw kaarsen-fiche terug. Anders houdt Cucaracula het fiche en wordt dit opzij gelegd. Het laatste, bedrukte kaarsen-fiche heeft alle vier de pionkleuren. Hierbij hebben jullie allemaal de kans om nog een extra fiche te veroveren. Pak dit uit de doos, wanneer een van jullie al alle kaarsen-fiches van zijn kleur heeft gewonnen.

Einde van het spel

Degene die na de katapulteerwedstrijd de meeste kaarsen-fiches heeft, is de winnaar. Bij een gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Afbreken

Om het spel na gebruik weer in de doos op te bergen, hoeven alleen de beide zijkantverbinders, de katapult en de maanwand te worden verwijderd. Haal de beide spelbordhelften van elkaar en leg ze zo op elkaar in de doos dat de uitsparingen van de kinderkamer op elkaar liggen. Verwijder de bevestigingswiggen uit de maanwand en leg deze zo op de spelbordhelften dat de uitsparing vrij blijft. Nu kunnen jullie de katapult met de bodem naar boven in de uitsparing leggen.

EXTRA REGELS VOOR PROFESSIONELE VAMPIERJAGERS

Willen jullie het spel nog moeilijker maken?

- Wanneer jullie het spel nog sensationeler willen maken, kun je met de extra regel spelen dat de pionnen altijd in het midden van de vertrekken moeten worden geplaatst. Dan kan Cucaracula jullie makkelijker pakken.
- Zijn jullie al heel trefzeker bij het katapulteren? Dan kun je de maan-uitsparing met de drukknop achter het gat in de maanwand bevestigen. Wie lukt het nu nog om door de verkleinde opening te komen?
- Wanneer je nog meer katapulteerplezier wilt hebben, laat je de toegang tot de katapult open. Dan kan de kakkerlak in spelfase 1 op de katapult lopen. Het spel wordt kort onderbroken. Degene wiens kaarsen-fiche helemaal rechts in de strip van Cucaracula zit, krijgt een poging de kakkerlak naar de maan te schieten en zijn fiche terug te veroveren. Wanneer dat lukt, krijgt hij het fiche en legt dit weer voor zich neer. Lukt het niet, dan blijft het fiche achter de strip zitten. Wanneer nog geen enkele speler een kaarsen-fiche heeft ingeleverd, mag niemand katapulteren. Plaats Cucaracula daarna weer op zijn startveld en speel gewoon verder.

WILLEN JULLIE SAMEN ALS TEAM SPELEN?

Opzetten

Verdeel de kaarsen-fiches net als bij het basisspel over de vertrekken.

Leg twee knoflook-fiches in de kasteelgracht tussen maanwand en spelbord. Afhankelijk van het aantal spelers leg je knoflook-fiches klaar in de kinderkamer:

Bij 2 spelers: 9 knoflook-fiches / Bij 3 of 4 spelers: 11 knoflook-fiches

De jongste speler legt het katapult-fiche voor zich neer.

Leg het muurstuk in de doos, omdat de toegang tot de katapult bij deze spelvariant altijd open is.



Doel van het spel

Lukt het jullie samen om alle kaarsen in alle vertrekken van het spookkasteel van Cucaracula aan te steken, voordat de knoflook opraaft?



Beginnen maar!

Wat doen de spelers?

Jullie verplaatsen je pionnen net als bij het basisspel om de beurt in de richting van het volgende kaarsen-fiche. Wanneer je dit hebt bereikt, draai je het om en laat je het met de brandende kant naar boven in dit vertrek liggen. Zodra je alle kaarsen-fiches van jouw kleur hebt omgedraaid, help je je medespelers en steek je vanaf nu elke kleur kaars aan.

Wat doet Cucaracula?

Net als in het basisspel schiet Cucaracula door de gangen van het kasteel. Wanneer hij je raakt, zet je je pion terug in de kinderkamer en lever je een van je beschermende knoflook-fiches in. Leg deze in de kasteelgracht.

Wat gebeurt er wanneer Cucaracula op de katapult loopt?

Het gooien met de dobbelsteen en verplaatsen van de pionnen wordt even onderbroken. Wanneer er een katapult-fiche voor je ligt, krijg je één poging om Cucaracula naar de maan te schieten. Als dat je lukt, mogen jullie alle knoflook-fiches uit de kasteelgracht pakken en in de kinderkamer leggen. Wanneer je Cucaracula in de kasteelgracht schiet, mag je er één knoflook-fiche uit pakken. In alle andere gevallen krijg je helaas niets. Geef het katapult-fiche aan de volgende speler met de wijzers van de klok mee en zet Cucaracula terug op zijn startveld. Het spel gaat verder zoals boven beschreven.

Het spel is voorbij ...

- ... **wanneer in alle vertrekken een kaars brandt!** Hartelijk gefeliciteerd! In dit geval hebben jullie allemaal samen de lichtschuwe Cucaracula uit het kasteel verjaagd en gewonnen!
- ... **of wanneer je geen knoflook-fiche meer kunt inleveren.** Dan was Cucaracula dit keer helaas sneller en heeft gewonnen.



© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Voor het gebruik van de kakkerlak de aanwijzingen van de originele verpakking van de HEXBUG® in acht nemen.
Let op: handleiding s.v.p. bewaren!

Bij vragen over de kakkerlak kunt u zich wenden tot de fabrikant,

Innovation First Trading SARL
6 Melford Court, Hardwick Grange
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First SARL

La Cucaracula

Chuuut !!! Qu'est-ce que c'était ? Les enfants rassemblent tout leur courage et se mettent à courir pour allumer une bougie dans chaque salle du château hanté. Car rien n'est plus inquiétant que l'obscurité. Rien ?

Du moins presque rien ...

Cucaracula file à la vitesse de l'éclair à travers les couloirs du château fort et effraie tous ceux qui se trouvent sur son chemin. Les enfants qui se font attraper doivent immédiatement retourner dans leur chambre. De plus, il utilise une gousse d'ail pour se protéger.

Arrivez-vous à allumer une bougie dans toutes les pièces et à repousser Cucaracula avant qu'il ne vous reste plus aucune gousse d'ail ? C'est parti pour une course captivante !



Jeu Ravensburger® n° 22 336 7
 Auteurs : Inka et Markus Brand
 Illustration : Janos Jantner
 Design : Ravensburger DE, KniffDesign (règle du jeu)
 Photo : Becker Studios
 Rédaction : Anne Lenzen et Dorothea Heicke

Ravensburger

Contenu

- | | |
|--|--|
| ① 1 plateau de jeu (en deux parties) | ⑩ 1 catapulte |
| ② 1 mur lunaire | ⑪ 4 pions |
| ③ 2 cales | ⑫ 24 jetons bougie (6 de chaque couleur, y compris les jetons de remplacement) |
| ④ 24 parois | ⑬ 13 jetons ail |
| ⑤ 42 pieds | ⑭ 1 jeton catapulte |
| ⑥ 8 raccords d'angle (4 en plastique, 4 en carton) | ⑮ 1 dé |
| ⑦ 2 raccords latéraux | ⑯ 1 mur de blocage |
| ⑧ 1 barre (avec deux boutons-pression) | ⑰ 1 contour de lune (avec bouton-pression) |
| ⑨ 1 cafard HEXBUG® nano® : Cucaracula | |



Avant la première partie



Demandez à un adulte de vous aider pour l'installation. Tout d'abord, détachez avec précaution les différentes pièces de jeu des planches. Assemblez le château hanté de Cucaracula :

Glissez les pieds destinés aux parois dans les fentes prédécoupées. Placez ensuite les deux moitiés de plateau côte à côte.



Vous pouvez maintenant placer les parois intérieures du château hanté. Pour ne pas vous tromper, aidez-vous des marquages sur les parois, que vous retrouvez également sur le plateau de jeu.



Une fois toutes les parois placées, recourbez les bords du plateau de jeu des quatre côtés le long de la ligne de prépliage. Placez les huit raccords d'angle sur les coins du plateau de jeu.



Avant de jouer

Placez les deux moitiés de plateau côte à côte et renforcez les jointures avec les raccords latéraux.

Placez la catapulte dans l'encoche prévue à cet effet sur le bord du plateau de jeu.

Glissez le mur lunaire dans les deux cales, avec le côté sans jetons bougie face au plateau de jeu. Calez les cales sur les raccords d'angle de la bordure fine du plateau de jeu, à l'opposé de la catapulte. C'est ainsi qu'apparaissent les douves entre le mur lunaire et le plateau de jeu.



Chaque joueur choisit un pion.

Placez les pions dans la chambre des enfants au centre du plateau de jeu.

Le joueur le plus jeune pose le jeton catapulte devant lui.

Répartissez les jetons bougie dans le château en fonction du nombre de joueurs. Posez-les face colorée vers le haut.

Posez deux jetons ail dans les douves entre le mur lunaire et le plateau de jeu.

En fonction du nombre de joueurs, posez un certain nombre de jetons ail dans la chambre des enfants :

Pour 2 joueurs :
9 jetons ail

Pour 3 et 4 joueurs :
11 jetons ail



But du jeu

Arriverez-vous à allumer ensemble toutes les bougies du château de Cucaracula avant d'épuiser votre stock d'ail ?

C'est parti !

Mettez Cucaracula en marche et placez-le sur sa case départ. Vous avez le droit de choisir la direction dans laquelle il démarre.

Que font les joueurs ?

Le plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour pouvoir se déplacer dans le château à la recherche d'un jeton bougie de leur couleur, les joueurs doivent tirer le dé. Ils peuvent ensuite se déplacer au maximum d'autant de cases que le chiffre obtenu. Les joueurs quittent toujours la chambre des enfants par la porte. Une salle compte pour un pas. Les pions peuvent être déplacés dans toutes les directions. Il est possible de se déplacer de moins de cases que le chiffre indiqué sur le dé et plusieurs pions peuvent se trouver dans la même salle en même temps.

Un joueur atteint une salle où se trouve un jeton bougie de sa couleur ?

Super ! Il le retourne immédiatement. Cette salle est maintenant allumée ! Son tour est terminé.

Dès qu'un joueur a retourné tous les jetons bougie de sa couleur, il peut aider les autres. Il a désormais le droit d'allumer des bougies de toutes les couleurs.

Que fait Cucaracula ?

Cucaracula tente par tous les moyens de défendre son précieux château. Ce cafard craignant la lumière file à travers les salles et les couloirs à la recherche des joueurs. S'il arrive dans une salle dans laquelle vous vous trouvez, retenez votre souffle !

Il passe à côté d'un joueur sans le toucher ?

Quelle chance ! Cela veut dire qu'il ne l'a pas vu. Le joueur est sauf et il poursuit son chemin au prochain tour en partant de la salle où il se trouve.

Il touche ou pousse un joueur ?

Il l'a malheureusement attrapé. En criant « Aaaaaah ! », le joueur retire son pion de la salle et le replace dans la chambre des enfants où il va se calmer. C'est ici que se trouve le stock commun d'ail. Il s'en dégage une forte odeur qui embaume tout le château que vous cherchez à protéger de Cucaracula. À chaque fois que l'un de vous est attrapé, vous devez malheureusement défausser un jeton ail et le poser dans les douves.

Le jeu se poursuit sans interruption.



Il est normal que Cucaracula, dans sa course folle, pousse les jetons bougie dans d'autres salles. Deux jetons bougie peuvent ainsi se retrouver dans la même salle. Dans tous les cas, les jetons bougie restent là où ils sont et peuvent y être retournés. Si un jeton bougie se trouve sur la ligne de séparation de deux salles, il peut être retourné depuis les deux salles en question.

La catapulte

Si Cucaracula arrive sur la catapulte, le lancé de dé et les déplacements sont brièvement interrompus. Si le jeton catapulte se trouve devant vous, placez-vous derrière la catapulte. Appuyez sur le bouton pour tenter d'envoyer Cucaracula sur la lune.



Cucaracula vole jusqu'à la lune et passe à travers l'évidement du mur lunaire ?

Parfait ! Pour cette brillante performance, vous récupérez tous les jetons ail se trouvant à ce stade dans les douves. Déposez le tout dans la chambre des enfants.

Cucaracula atterrit dans les douves ?

Pas mal ! Vous récupérez un jeton ail parmi ceux se trouvant dans les douves. Déposez-le dans la chambre des enfants.



Cucaracula passe au-dessus du mur lunaire ou atterrit sur le plateau de jeu ?

Pas de chance ! Vous ne récupérez aucun jeton ail.

Dans tous les cas, vous placez ensuite Cucaracula sur sa case départ. Vous avez le droit de choisir la direction dans laquelle il démarre. Le jeton catapulte revient au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu se poursuit comme décrit plus haut et n'est interrompu que si Cucaracula arrive à nouveau sur la catapulte.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'une bougie brûle dans chaque salle.

Si c'est le cas, félicitations ! Vous avez tous gagné !

S'il n'est plus possible de vous dessaisir d'un jeton ail, alors Cucaracula a malheureusement été le plus rapide cette fois-ci et remporte la partie.



Pour ranger le jeu dans son carton après utilisation, il suffit de retirer les deux raccords latéraux, la catapulte et le mur lunaire. Séparez les deux moitiés de plateau et posez-les l'une sur l'autre dans le carton de façon à ce que les encoches de la chambre des enfants soient superposées. Retirez les cales du mur lunaire et posez-les sur les deux moitiés de plateau de façon à laisser l'encoche libre. Vous pouvez maintenant placer la catapulte à l'envers dans l'encoche.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES POUR LES CHASSEURS DE VAMPIRES PROFESSIONNELS

Vous souhaitez corser le jeu ?

- Réduisez le nombre de jetons ail au début du jeu.
- Pour encore plus de frissons, jouez avec la règle supplémentaire selon laquelle vous devez toujours placer votre pion au centre des salles. Il sera ainsi plus facile pour Cucaracula de vous attraper.
- Vous êtes particulièrement bons en catapulte ? Alors vous pouvez monter le contour de lune avec le bouton-pression situé derrière l'évidement sur le mur lunaire. Qui arrivera encore à passer à travers l'évidement réduit du mur ?

VOUS SOUHAITEZ JOUER LES UNS CONTRE LES AUTRES ?

Montage

Ôter le mur lunaire du plateau de jeu et retirez les cales. Retournez le mur lunaire. Des jetons bougie sont visibles au verso. Fixez la barre au mur. Utilisez pour cela les deux boutons-pression et les trous sur les bords de la barre. Insérez le nouveau mur lunaire dans les cales et calez celles-ci sur la bordure du plateau de jeu.

Répartissez les jetons bougie dans les salles tout comme pour le jeu de base. Vous n'aurez pas besoin des jetons ail et du jeton catapulte.

Bloquez l'accès à la catapulte avec le mur de blocage.

But du jeu

Qui finira la partie avec le plus de jetons bougie ?



C'est parti !

Que font les joueurs ?

Le jeu comporte deux phases. La première phase de jeu se déroule presque comme pour le jeu de base. Le joueur à qui c'est le tour lance le dé et déplace son pion. Lorsqu'il atteint l'un de ses jetons bougie, il place celui-ci devant lui avec la face allumée vers le haut. Dès qu'il n'y a plus aucun de ses jetons sur le plateau de jeu, il place immédiatement son pion dans la chambre des enfants. Il a alors terminé pour ce tour et peut se reposer !

Que fait Cucaracula ?

Comme dans le jeu de base, Cucaracula file à travers les couloirs du château. S'il touche un joueur, ce dernier doit restituer un jeton bougie auparavant collecté (si le joueur n'a rien, il ne restitue rien !). Cucaracula rassemble les jetons récupérés derrière sa barre. Le joueur dépose avec précaution le jeton bougie sur le premier emplacement libre.



La première phase de jeu se termine ...

- lorsqu'il n'y a plus aucun jeton bougie sur le plateau de jeu ;
- lorsque la barre de Cucaracula est complètement remplie.

Deuxième phase de jeu

La deuxième phase de jeu vous offre l'opportunité de récupérer vos jetons bougie. Pour cela, vous prenez un à un les jetons bougie de la barre de Cucaracula en remontant à partir du dernier jeton perdu. Le joueur correspondant a jusqu'à trois essais par jeton pour envoyer Cucaracula sur la lune avec la catapulte. S'il y arrive, il récupère le jeton. Dans le cas contraire, le jeton revient à Cucaracula. L'opération se répète avec tous les jetons. Le dernier jeton imprimé est un jeton à quatre couleurs. Tous les joueurs ont alors une chance de récupérer un jeton supplémentaire.

Le joueur qui, au terme des tirs à la catapulte, a le plus grand nombre de jetons devant lui a gagné ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Concernant l'utilisation du cafard, veuillez respecter les conseils figurant sur l'emballage d'origine de l'HEXBUG® nano®.

Important : Veuillez conserver la notice !

En cas de question sur le cafard, adressez-vous directement au fabricant :

Innovation First Trading SARL
6 Melford Court, Hardwick Grange
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First SARL