



Adam Porter

Pikoko™

10+

3-5

30 min



47 staartveerkaarten

- Elke waarde van 1-11 vind je in elk van de 5 kleuren (rood, geel, roze, groen en blauw) in het spel terug. Er zijn 4 meerkleurige kaarten (1 elk met waarde 1, 4, 7 en 10) in het spel, die elk 3 verschillende kleuren op 1 kaart weergeven.

Inhoud



- Meerkleurenset 1: paars, geel en rood
- Meerkleurenset 4: blauw, wit en geel
- Meerkleurenset 7: paars, wit en rood
- Meerkleurenset 10: blauw, wit en rood

Opmerking: De meerkleurige kaarten geven 3 van de 5 kleuren weer voor hun waarde. Er zijn 2 andere (enkelkleurige) staartveerkaarten voor de andere 2 kleuren die niet voorkomen op de meerkleurige kaart.



30 vertrouwenskaarten
(6 kaarten in de 5 spelerskleuren).



45 bidfiches
(9 fiches in de 5 spelerskleuren)



1 startspelerfiche

1 score boekje



5 pauwen — kaarthouders
(nog in elkaar te steken)

Opstelling

Iedere speler kiest een kleur en neemt de pauw, 6 vertrouwenskaarten en 9 bidfiches in zijn kleur. In een spel met minder dan 5 spelers worden de ongebruikte onderdelen terug in de doos gelegd.

Stel de stapel staartveerkaarten samen gebaseerd op het aantal spelers:

- 5 spelers: gebruik alle staartveerkaarten
- 4 spelers: verwijder de staartveerkaarten met waarde 10 en 11
- 3 spelers: verwijder de staartveerkaarten met waarde 8, 9, 10 en 11

Kies willekeurig een startspeler en geef hem de startspelerfiche. Nu kan het spel beginnen!



Steek de 3D-pauwen
in elkaar.

Doel

Elke ronde worden er 8 kaarten aan iedere speler gegeven. Maar de spelers zien de kaarten die ze zelf krijgen niet, enkel deze van hun tegenspelers. Spelers bieden op het aantal slagen dat iedereen zou kunnen gaan behalen, gebaseerd op de kaarten die ze bij de andere spelers te zien krijgen. Daarna start een rondje slagen-halen, maar de spelers spelen met de handkaarten van hun linkerbuur. Aan het einde van een ronde scoren de spelers punten gebaseerd op de biedingen die ze maakten bij aanvang van de ronde. De speler die na 3 ronden het meeste punten weet te verzamelen, wint het spel.



Het spel spelen en de ronde

Het spel wordt in 3 rondes gespeeld. Elke ronde heeft 4 fasen — Voorbereiding, Bieden, Spelen en Scoren.

Fase 1 — Voorbereiding

Neem alle staartveerkaarten en schud ze. Geef daarna iedere speler 8 gedekte kaarten hiervan en leg de resterende in een gedekte stapel. Draai de bovenste kaart van deze stapel om — deze kaart bepaalt welk kleur troef is deze ronde. Indien dit echter een meerkleurige kaart is, is er deze ronde geen troef.

De spelers nemen hun kaarten **zonder ernaar te kijken** en steken deze in hun pauw gericht naar de andere spelers. Zo zien enkel de andere spelers de waardes op elk van de kaarten van de speler. **Opmerking: spelers kijken nooit naar de waarde op hun eigen kaarten in hun pauw!**



Fase 2 — Bieden

In deze ronde biedt elke speler op het aantal slagen dat hij denkt dat de andere spelers deze ronde zullen halen. Beginnend met de startspeler en in klokwijszinszin rond de tafel krijgt iedere speler een beurt waarin op hem geboden wordt. De speler waarop geboden wordt, doet niet mee in de bieding. Bij elke bieding nemen alle spelers hun biedfiches in één hand. Hiervan steken ze er naar eigen keuze een aantal van in hun vuist zonder dit aantal bekend te maken aan de andere spelers.

Van zodra iedereen klaar is, toont iedereen gelijktijdig het aantal fiches dat hij biedt en legt deze voor **de speler waarop geboden werd**.

Herhaal dit voor de volgende speler in klokwijszinszin, totdat er op iedere speler werd geboden (vergeet niet dat de speler waarop geboden wordt niet deelneemt aan de bieding!). Nadat er op iedere speler werd geboden, biedt iedere speler op zichzelf. Opnieuw neemt de speler een aantal biedfiches in het geheim in zijn vuist en maakt iedereen gelijktijdig zijn bod bekend. Dit bod legt iedere speler voor zich neer. Nadat alle spelers op zichzelf hebben geboden, leggen ze eventueel overblijvende biedfiches achter hun pauw. Deze fiches doen niet mee deze ronde.



Extra opmerkingen op het bieden

- Je kiest zelf hoeveel van jouw fiches je wilt bieden, zelfs 0. Het is mogelijk dat een speler geen enkele slag behaalt tijdens het spel, dus 0 kan een winnend bod zijn.
- Je moet niet alle 9 biedfiches in een ronde inzetten. Indien je al jouw 9 biedfiches inzet, zullen niet al jouw biedingen winnend zijn omdat er slechts 8 slagen in een ronde behaald worden. Hetzelfde geldt ook als je minder dan 8 biedfiches inzet.

De vertrouwenskaarten

Nadat alle biedingen uitgevoerd zijn, kiest iedere speler in het geheim 1 van zijn vertrouwenskaarten en legt deze gedekt voor zich op tafel (wordt open gelegd op het einde van de ronde). Spelers kiezen best de vertrouwenskaart die bij hun bod hoort waar ze het meest in geloven (van alle biedingen die ze zojuist geplaatst hebben).

Op het einde van de ronde krijgt de speler 3 punten indien zijn vertrouwenskaart correct is, of –1 punt indien verkeerd.

Indien een speler twijfelt over zijn biedingen of geen risico wil nemen, kan hij de „Geen vertrouwen” kaart (met een +1 erop afgebeeld) kiezen. Deze kaart geeft altijd 1 punt. Ze wordt ook steeds gedekt op tafel gelegd om de andere spelers te misleiden.

Daarna gaat het spel verder met de Spelen-fase.

Fase 3 — Spelen

Spelen om een slag te behalen

De startspeler begint deze fase door een kaart te kiezen uit de hand van de **doelwitspeler** en deze open op tafel te leggen. De doelwitspeler van de actieve speler is de speler die links van hem zit. Spelers spelen enkel met de kaarten van de speler aan hun linkerkant.

Daarna kiest de speler in klokwijszinszin een kaart van zijn doelwitspeler en speelt die. Enzoverder totdat iedere speler exact één kaart heeft gespeeld om een slag te behalen.

Regels bij het spelen om een slag te behalen:

- De eerste kaart is een willekeurige kaart in om het even welke waarde en kleur.
- Alle andere kaarten moeten de kleur van de eerste kaart volgen, indien mogelijk.
- Indien jouw doelwitspeler geen kaarten heeft in de gespeelde kleur, mag je een kaart in om het even welke kleur voor hem spelen — ofwel een troefkaart of een kaart in een andere kleur.
- De kaart heeft om het even welke waarde zolang de hierboven vermelde regels gevolgd worden.

Meerkleurige staartveerkaarten

De meerkleurige staartveerkaarten kunnen als één van de 3 erop afgebeelde kleuren gespeeld worden.

Wanneer je een meerkleurige kaart speelt en één van zijn 3 afgebeelde kleuren komt overeen met de kleur in de slag, moet je de kaart als deze kleur behandelen. In alle andere

gevallen wanneer de meerkleurige kaart de kleur van de slag niet bevat, kiest de speler die de kaart speelt de kleur.

Indien een slag met een meerkleurige kaart wordt gestart, kiest **de speler die ze gespeeld heeft** (niet de „eigenaar”) welke kleur ze heeft en maakt dit luidop bekend.

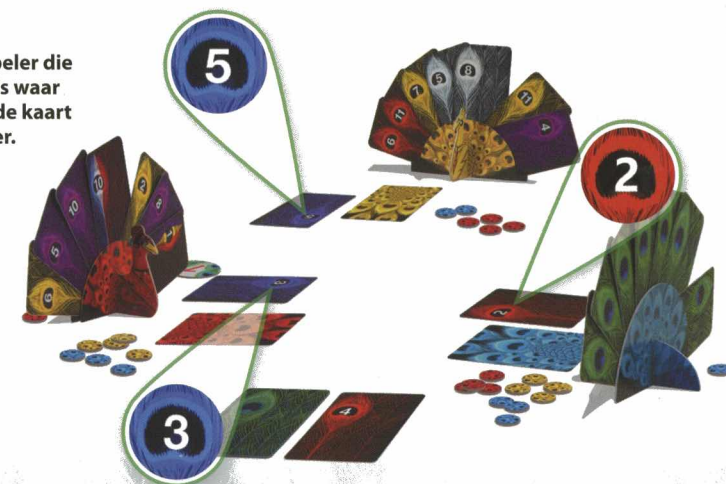
Een slag behalen

De slag is ten einde van zodra iedere speler een kaart van zijn doelwitspeler gespeeld heeft. Hierna wordt de slag door één van de spelers behaald, hierbij zijn 2 mogelijkheden:

- 1) Indien een troefkaart werd gespeeld, wordt de slag behaald door de speler die de hoogste troefkaart heeft gespeeld.
- 2) Indien er geen troefkaart werd gespeeld, wordt de slag behaald door de speler die de hoogste waarde in de vereiste kleur had.

Belangrijk! De slag wordt behaald door de speler die de kaart „bezat” (de speler van wie de pauw is waar de kaart vandaan kwam). Dus: de speler die de kaart speelt, behaalt de slag voor zijn doelwitspeler.

De blauwe pauw begint de slag door de blauwe 3 kaart uit de hand van de rode pauw te spelen. De rode pauw moet dezelfde kleur spelen dus speelt hij de blauwe 5 kaart uit de hand van de gele pauw. De gele pauw kan die kleur niet spelen dus speelt hij de rode 2 kaart uit de hand van de blauwe pauw. Rood is de troefkleur tijdens deze ronde dus de blauwe pauw behaalt de slag. Anders zou de gele pauw de slag behaald hebben.



Fase 4 — Scoren

In deze fase scoren spelers punten voor hun biedingen en voor hun vertrouwenskaarten.

Eerst scoren speler punten voor hun biedfiches.

Iedere speler telt hoeveel slagen hij behaalde en hoeveel biedfiches iedere andere speler op hem inzette.

Er zijn 3 mogelijkheden:

1) Correct bod — Het aantal biedfiches die een speler inzette is gelijk aan het aantal slagen dat de speler, waarop de biedfiches werden ingezet, behaalde. In dit geval scoort de biedende speler 2 punten.

2) Bijna bod — Het aantal biedfiches die een speler inzette is 1 hoger of 1 lager dan het aantal slagen dat de speler, waarop de biedfiches werden ingezet, behaalde. In dit geval scoort de biedende speler 1 punt.

3) Verkeerd bod — Het aantal biedfiches die een speler inzette, wijkt met 2 of meer af. In dit geval scoort de biedende speler geen punten.

NIET VERGETEN: Vergeet niet rekening te houden met de biedingen van 0 bij het bepalen indien een bod correct, bijna of verkeerd is.

Scoor daarna de vertrouwenskaarten.

De spelers draaien de vertrouwenskaart die ze kozen tijdens de Biedenfase open. Hierbij zijn 3 mogelijkheden:

1) Indien de kleur van de vertrouwenskaart van de speler overeenkomt met een speler waarop ze een „correct” bod tijdens deze ronde hebben uitgebracht, scoort de biedende speler 3 punten.

2) Indien de kleur van de vertrouwenskaart van de speler overeenkomt met een speler waarop ze een „bijna” of „verkeerd” bod tijdens deze ronde hebben uitgebracht, verliest de biedende speler 1 punt.

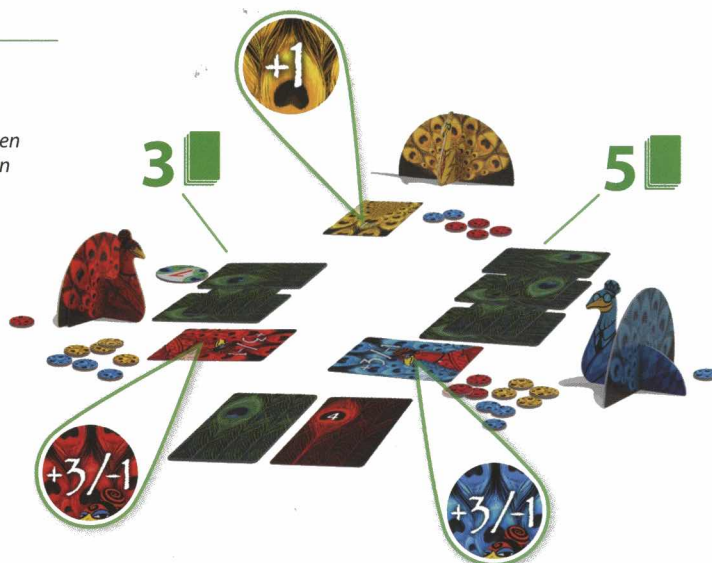
3) Indien een speler de „Geen vertrouwen” kaart speelde, scoort hij automatisch 1 punt.

Nadat de scoring is uitgevoerd, wordt de score van iedere speler op het puntenboekje genoteerd.

Indien dit het einde is van de eerste of tweede ronde, wordt de startspelerfiche aan de speler met de minste punten gegeven (bij gelijkstand de betrokken speler die in klokwijserszin het dichtst bij de huidige startspeler zit). Begin daarna een nieuwe ronde met fase 1 — Voorbereiding! Na 3 speelronden ben je aan het einde van het spel.

Scoring voorbeeld: De rode pauw had een verkeerd bod op zichzelf geboden (0 punten), een verkeerd bod op de gele pauw (0 punten) en een bijna bod op de blauwe pauw (+1 punt). Zijn vertrouwenskaart was verkeerd (–1 punt).

Totaal: 0 punten. De gele pauw had een correct bod op zichzelf geboden (+2 punten), een bijna bod op de blauwe pauw (+1 punt) en een bijna bod op de rode pauw (+1 punt). Hij koos de „geen vertrouwen” kaart (+1 punt). Totaal: 5 punten. De blauwe pauw had een verkeerd bod op zichzelf geboden (0 punten), een correct bod op de rode pauw (+2 punten) en een verkeerd bod op de gele pauw (0 punten). Zijn vertrouwenskaart was correct (+3 punten). Totaal: 5 punten.



Einde van het spel

Het spel eindigt na de derde ronde. De speler met de meeste punten is de winnaar van het spel. Bij gelijkstand wint de betrokken speler die de hoogste score in een ronde behaald heeft. Indien er dan nog steeds een gelijkstand is, wordt de overwinning gedeeld.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Auteur: Adam Porter

Illustraties: Reinis Pētersons

Brain Games Publishing SIA

Bruninieku 39, Rīga, LV-1001, Latvija

T. (+371) 67334034

info@Brain-Games.com

www.Brain-Games.com

© 2018 Brain Games Publishing SIA



Adam Porter

Pikoko™

10+

3-5

30 min

Contenu



47 cartes
Plumes



- Chaque nombre de 1 à 11 est représenté une fois sur chacune des 5 couleurs du jeu (rouge, jaune, rose, blanc et bleu). 4 cartes multicolores (avec les numéros 1, 4, 7 et 10) sont communes à plusieurs couleurs et ont chacune 3 couleurs différentes:

- Multicolore 1 : Rose, Jaune, Rouge
- Multicolore 4 : Bleu, Blanc, Jaune
- Multicolore 7 : Rose, Blanc, Rouge
- Multicolore 10 : Bleu, Blanc, Rouge

Remarque : les cartes multicolores représentent 3 des 5 couleurs pour leur numéro. Les 2 couleurs qui n'apparaissent pas sur la carte multicolore ont leurs propres cartes plumes de leur couleur pour ce numéro.



30 cartes Confiance
(6 cartes en 5 couleurs de joueurs).



45 jetons de pari
(9 jetons en
5 couleurs de joueur)



1 jeton
d'identification
du premier joueur

1 bloc de feuilles de score



5 paons — porte-cartes
(à assembler)

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et prend : le paon, les 6 cartes Confiance et les 9 jetons de pari dans la couleur choisie. S'il y a moins de 5 joueurs, remplacez les éléments inutilisés dans la boîte.

Préparez le paquet de cartes Plumes en fonction du nombre de joueurs :

- À 5 joueurs : utilisez toutes les cartes.
 - À 4 joueurs : retirez les cartes numérotées 10 et 11.
 - À 3 joueurs : retirez les cartes numérotées 8, 9, 10 et 11.
- Choisissez au hasard un premier joueur et donnez-lui le jeton de premier joueur.
La partie peut commencer !



Assemblez les paons pour
obtenir un paon en 3D.

But du jeu

À chaque manche, 8 cartes sont distribuées à chaque joueur, cependant, les joueurs ne voient pas les cartes qui leur ont été distribuées, ils ne peuvent voir que les cartes de leurs adversaires. Les joueurs placent des paris sur le nombre de plis qu'ils pensent que tout le monde va faire, en se basant sur ce qu'ils peuvent voir dans les mains des autres joueurs. Ensuite, chaque joueur joue la main de la personne à sa gauche, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées. À la fin de la manche, les joueurs marquent des points en fonction des paris qu'ils ont placés plus tôt dans la manche. Celui qui a le plus de points après 3 manches est le gagnant.



Jouer une partie et description de la manche

La partie se déroule en 3 manches. Chaque manche se compose de 4 phases — Préparation, Enchères, Jeu et Comptabilisation des points.

Phase 1 — Préparation

Prenez toutes les cartes Plume et mélangez-les. Ensuite, distribuez 8 cartes face cachée à chaque joueur et placez les cartes restantes dans une pile face cachée. Retournez la première carte de cette pile — cette carte définit la couleur de l'atout pour la manche. Cependant, s'il s'agit d'une carte multicolore, cette manche n'aura pas d'atout.

Les joueurs prennent leurs cartes **sans les regarder** et les mettent dans leur paon face aux autres joueurs pour que les autres joueurs puissent voir les numéros sur chacune de leurs cartes.

Remarque : les joueurs ne regardent jamais les valeurs des cartes dans leur propre paon !



Phase 2 — Enchères

Dans cette phase, les joueurs enchérissent sur le nombre de plis qu'ils pensent que les autres joueurs feront pendant cette manche.

En commençant par le premier joueur, et en faisant le tour de la table dans le sens horaire, chaque joueur aura un tour pour lequel il sera mis aux enchères. Le joueur qui fait l'objet de l'enchère ne participe pas à l'enchère.

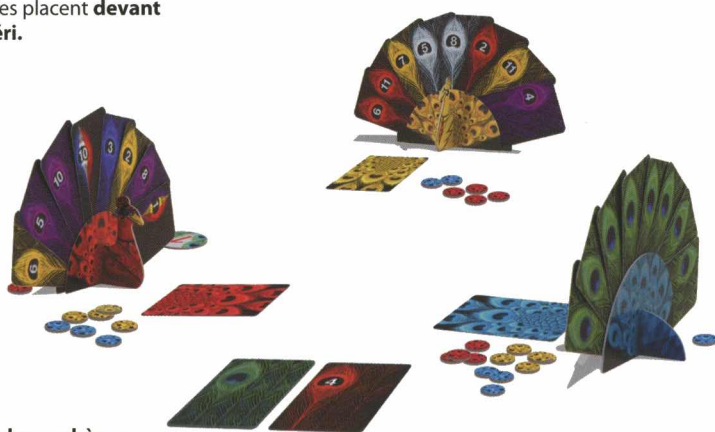
Pour chaque enchère, les joueurs prennent tous leurs jetons d'enchère dans une main et en mettent secrètement n'importe quel nombre dans leur main sans montrer ce nombre aux autres joueurs.

Quand tout le monde est prêt, ils révèlent simultanément combien de jetons ils ont misé et les placent **devant le joueur sur lequel ils ont enchéri**.

Répétez ce processus pour le joueur suivant dans le sens horaire, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur ait été mis aux enchères (rappelez-vous que le joueur qui fait l'objet de l'enchère n'y participe pas !)

Après que chaque joueur a été mis aux enchères, tous les joueurs enchérissent individuellement sur eux-mêmes. Encore une fois, chaque joueur prend un nombre de jetons secrètement dans ses mains et quand tout le monde a choisi son montant, chaque joueur révèle l'enchère et la place devant lui.

Une fois que les joueurs ont enchéri sur eux-mêmes, ils peuvent placer les jetons restants derrière leur paon. Ces jetons ne sont pas pris en compte pendant cette manche.



Remarques supplémentaires sur les enchères

- Vous pouvez enchérir avec n'importe quel nombre de jetons que vous avez, y compris 0. Il est possible qu'un joueur ne fasse aucun pli pendant la manche, donc 0 peut potentiellement être une bonne enchère.
- Vous n'êtes pas obligé de miser les 9 jetons pendant une manche. Si vous enchérissez avec les 9 jetons, il sera impossible que toutes vos enchères soient correctes, car il n'y a que 8 plis joués dans une manche. Il en va de même si vous misez moins de 8 jetons.

Les cartes Confiance

Après que toutes les enchères ont été placées, chaque joueur choisit secrètement une de ses cartes Confiance et la place face cachée sur la table (elle sera révélée à la fin de la manche). Les joueurs doivent choisir la carte Confiance qui correspond à la meilleure enchère dans laquelle ils ont confiance (parmi toutes les enchères qu'ils viennent de placer).

À la fin de la manche, les cartes Confiance rapportent 3 points si elles sont correctes ou -1 point si elles sont incorrectes. Si un joueur n'est pas sûr de ses enchères ou ne veut pas prendre de risque, il peut choisir la carte « Pas Confiance » (avec un +1). Cette carte rapportera toujours 1 point. Elle est toujours jouée face cachée, donc les autres joueurs ne savent pas ce que vous avez joué.

La partie passe ensuite à la phase de jeu.

Phase 3 — Jeu

Jouer un pli

Le premier joueur commence cette phase en choisissant une des cartes de la **main du joueur cible**, et en la plaçant face visible sur la table. **Le joueur cible d'un joueur est le joueur assis à gauche de ce joueur**. Les joueurs ne jouent que les cartes du joueur à leur gauche.

Ensuite, le joueur suivant dans le sens horaire choisit une carte de son joueur cible et la joue, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur ait joué exactement une carte dans le pli.

Règles pour jouer des cartes dans un pli :

- La première carte jouée peut être n'importe quelle carte, quelle que soit sa couleur ou son nombre.
- Toutes les autres cartes doivent suivre la couleur de la première carte, si possible.
- Si votre joueur cible n'a pas de cartes de la couleur requise, alors vous pouvez jouer une carte de n'importe quelle couleur pour lui — soit une carte atout ou une carte d'une autre couleur.
- La carte peut être de n'importe quel nombre tant que les règles ci-dessus sont respectées.

Plumes multicolores

Les cartes Plumes multicolores peuvent être jouées comme n'importe laquelle des 3 couleurs qui y sont représentées.

Lorsque vous jouez une carte multicolore et que l'une des 3 couleurs représentées est la couleur requise pour le tour, alors vous devez traiter la carte comme étant de cette couleur. Dans tous les autres cas, lorsque la carte multicolore

ne contient pas la couleur requise pour le tour, le joueur qui joue cette carte choisit sa couleur.

Si un pli est commencé avec une carte multicolore, le joueur, **qui l'a joué** (et non son « propriétaire »), choisit sa couleur et l'énonce haut et fort.

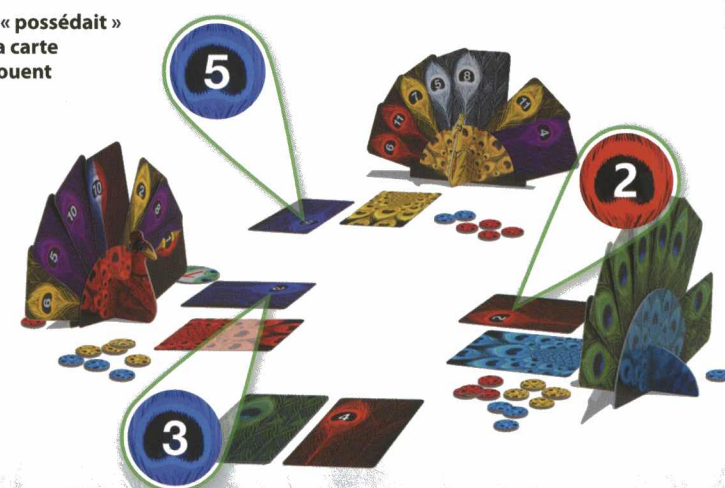
Prendre un pli

Le pli est terminé après que chaque joueur a joué une carte de son joueur cible, le pli est ensuite pris par l'un des joueurs. Il y a 2 possibilités :

- 1) Si une carte d'atout a été jouée, le joueur qui a joué la carte d'atout la plus haute gagne le pli.
- 2) Si aucune carte d'atout n'a été jouée, le joueur qui avait le plus grand nombre dans la couleur requise gagne le pli.

Important ! Le pli est gagné par le joueur qui « possédait » la carte (le joueur qui possède le paon dont la carte provenait). Ce qui veut dire : les joueurs qui jouent la carte gagnent le pli pour leur joueur cible.

Le Paon Bleu commence en jouant la carte 3 bleue dans la main du Paon Rouge. Le Paon Rouge doit jouer la même couleur, et choisi donc la carte 5 bleue de la main du Paon Jaune. Le Paon Jaune ne peut pas jouer de bleu, donc il joue la carte 2 rouge de la main du Paon Bleu. Dans cette manche, le rouge est l'atout. Par conséquent, le Paon bleu gagne le pli. S'il n'y avait pas eu d'atout dans cette manche, le Paon Jaune aurait remporté le pli.



Phase 4 — Comptabilisation des points

Dans cette phase, les joueurs marquent des points pour leurs enchères précédentes, ainsi que pour leurs cartes Confiance.

Tout d'abord, les joueurs marquent des points pour leurs jetons d'enchère.

Chaque joueur regarde combien de plis il a pris et combien de jetons chaque joueur a misé sur lui.

Il y a 3 possibilités :

1) Pari correct — Le nombre de jetons misés par un joueur est égal au nombre de plis du joueur sur lequel il a parié. Dans ce cas, le joueur qui a parié marque 2 points.

2) Pari proche — le nombre de jetons que le joueur a misé est supérieur ou inférieur de 1 à celui du joueur sur lequel il a parié. Dans ce cas, le joueur qui a parié marque 1 point.

3) Mauvais pari — le nombre de jetons pariés par un joueur est différent de 2 ou plus. Dans ce cas, le joueur qui a parié ne marque aucun point.

RAPPEL : N'oubliez pas de considérer les paris de 0 lorsque vous déterminez si un pari est correct, proche ou mauvais.

Puis, marquez des points pour les cartes Confiance.

Les joueurs révèlent les cartes Confiance qu'ils ont choisies pendant la phase d'enchères. Il y a 3 possibilités :

1) Si la couleur de la carte de confiance d'un joueur correspond à un joueur sur lequel il a placé un pari « correct » pour cette manche, alors le joueur qui a parié marque 3 points.

2) Si la couleur de la carte Confiance d'un joueur correspond à la couleur du joueur sur lequel il a placé un pari « proche » ou « mauvais » pour cette manche, alors le joueur qui a parié perd 1 point.

3) Si un joueur a choisi la carte « Pas Confiance », il marque automatiquement 1 point.

Une fois le décompte des points terminé, inscrivez les points de chaque joueur sur le bloc de score.

Si c'est la fin de la première ou de la deuxième manche, donnez le jeton de premier joueur au joueur ayant le moins de points (en cas d'égalité, donnez-le au joueur le plus proche dans le sens horaire du premier joueur de la manche précédente).

Ensuite, commencez une nouvelle manche en commençant par la phase 1 — Préparation !

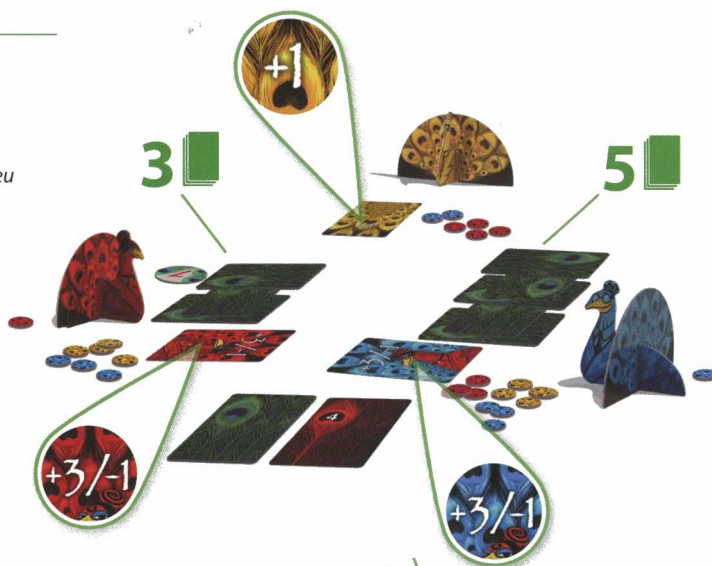
Après 3 manches, procédez à la fin de la partie.

Exemple de Comptabilisation des points :

Le Paon Rouge a fait un mauvais pari sur lui-même (0 point), un mauvais pari sur le Paon Jaune (0 point) et un pari proche sur le Paon Bleu (+1 point). Sa carte de confiance est incorrecte (-1 point). Total : 0 point.

Le Paon Jaune a fait un pari correct sur lui-même (+2 points), un pari proche sur le Paon Bleu (+1 point), un pari proche sur le Paon Rouge (+1 point). Il a choisi la carte « Pas Confiance » qui rapporte automatiquement 1 point (+1 point). Total : 5 points.

Le Paon Bleu a fait un mauvais pari sur lui-même (0 point), un pari correct sur le Paon Rouge (+2 points), et un mauvais pari sur le Paon Jaune (0 point). Sa carte de confiance est correcte (+3 points). Total : 5 points.



Fin de la partie

La partie se termine après la troisième manche.

Le joueur avec le plus grand nombre de points est le vainqueur du jeu. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant obtenu le score le plus élevé lors d'une seule manche qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Auteur : Adam Porter

Illustrations : Reinis Pētersons

Brain Games Publishing SIA
Bruninieku 39, Rīga, LV-1001, Latvia

T. (+371) 67334034

info@Brain-Games.com

www.Brain-Games.com

© 2018 Brain Games Publishing SIA