

MESOS



Il y a des milliers d'années, une ère nouvelle s'ouvrait pour l'humanité.

Les chasseurs-cueilleurs nomades qui avaient laborieusement gagné leur place sur Terre s'organisaient désormais en petits groupes en différenciant les rôles sociaux, construisant leurs premières habitations : une grande révolution commença alors.

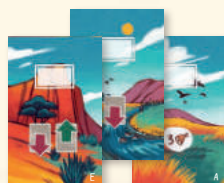
Les scientifiques appellent cette période le Mésolithique : ce jeu parle de ce peuple.

Entrez dans la peau d'une cheffe ou d'un chef de tribu, choisissez soigneusement les tâches à confier à votre peuple et construisez des bâtiments spéciaux.

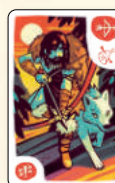
Préparez-vous avec sagesse aux événements auxquels vous devrez faire face, pour mener votre tribu à la victoire !



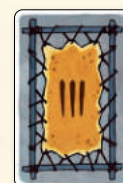
2 tuiles
Ordre du tour



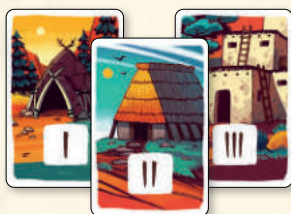
7 tuiles
Croissance



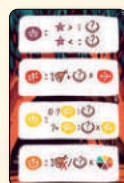
94 cartes Tribu
(84 personnages et
10 événements répartis entre
les Ère I, Ère II, Ère III)



2 cartes
Événement final



21 cartes Bâtiment
(6 de l'Ère I,
7 de l'Ère II,
8 de l'ère III)



5 cartes
Résumé



48 jetons
Nourriture
(33 jetons 1 nourriture,
15 jetons 5 nourritures)



75 jetons
Points de prestige
(25x 1/-1, 10x 3/-3,
10x 5/-5, 10x 10/-10,
20x 20/-20)



5 pions
Totem

BUT DU JEU

Dans **MESOS**, vous êtes à la tête d'une ancienne tribu, et en ce sens, votre rôle est de favoriser sa croissance en ajoutant de nouveaux membres, en assurant sa subsistance, en construisant des bâtiments et en gérant les événements qui surviennent.

À chaque tour, vous devez placer votre pion Totem sur la piste de Croissance.

Ensuite, en suivant l'ordre des pions sur la piste (de gauche à droite), vous allez acquérir des cartes Personnage ou Bâtiment puis les ajouter à votre tribu. Chaque carte a des effets spécifiques et peut rapporter des Points de Prestige (PP) pendant ou à la fin de la partie.

À la fin de la partie la personne qui a réussi à apporter le plus de prestige à sa tribu remporte la partie.

- 6 Divisez les **cartes Bâtiment** en fonction de leur dos (ère I, II et III) et mélangez chaque pile séparément. Ensuite, en fonction du nombre de joueurs, prenez au hasard le nombre de cartes spécifié pour chaque époque, comme indiqué dans le tableau suivant, pour former 3 paquets face cachée :

NOMBRE DE PERSONNES	ÈRE I	ÈRE II	ÈRE III
2	1	2	3
3	2	2	4
4	2	3	4
5	2	3	5

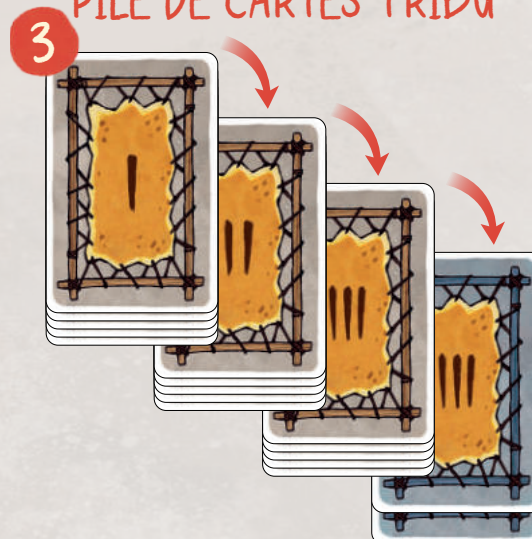
MISE EN PLACE

- 1 Remettez dans la boîte toutes les **tuiles Croissance** portant (au dos) une mention (3+, 4+ ou 5) ne correspondant pas au nombre de personnes en jeu. Disposez ensuite les tuiles Croissance pour former la piste de Croissance : placez-les les unes à côté des autres de gauche à droite dans l'ordre alphabétique en fonction de la lettre indiquée sur chaque tuile.
- 2 Prenez la **tuile Ordre du tour** sur la face qui présente un nombre de cases égal au nombre de personnes en jeu. Placez-la visible à gauche de la piste de Croissance et remettez l'autre tuile dans la boîte.
- 3 Remettez dans la boîte toutes les **cartes Tribu** portant (dans le coin inférieur droit) une mention ne correspondant pas aux personnes en jeu. Répartissez ensuite les cartes Tribu en fonction de leur dos (Ère I, II et III) et mélangez chaque pile séparément. Enfin, formez la pile de cartes Tribu, face cachée. Commencez par le bas de la pile et placez les deux **cartes Événement Final** (dans n'importe quel ordre), puis la pile Ère III, puis Ère II, et enfin la pile Ère I sur le dessus. L'ensemble de cette pile de cartes Tribu assemblée est posé à côté de la tuile Ordre du tour.
- 4 Piochez un nombre de cartes Tribu égal au nombre de personnes plus 1 et placez-les face visible sous la piste de Croissance pour créer la **rangée inférieure**. Si vous tirez des cartes Événement, placez-les au-dessus de la piste Croissance dans la rangée supérieure et continuez à piocher jusqu'à ce que vous ayez révélé le nombre de cartes nécessaires.
- 5 Tirez de la pioche Tribu un nombre de cartes égal au nombre de personnes plus 4 et placez-les face visible au-dessus de la piste Croissance pour créer la **rangée supérieure**. S'il y a déjà des cartes Événement dans la rangée supérieure, ne tirez que le nombre de cartes nécessaires pour compléter la rangée.

RANGÉE SUPÉRIEURE 5



PILE DE CARTES TRIBU 3

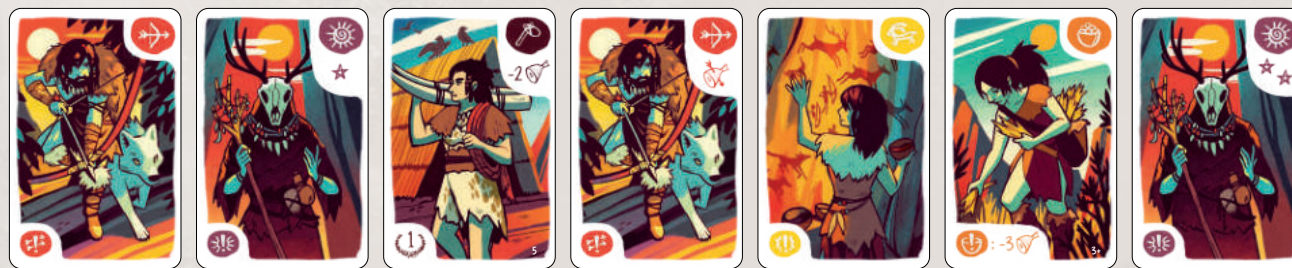


EXEMPLE DE MISE EN PLACE D'UNE PARTIE À 5.

Remettez les cartes non utilisées dans la boîte. Ensuite,

- 6a Placez les cartes Bâtiment de l'Ère I face visible dans la rangée supérieure, à droite des cartes Tribu ;
- 6b Placez les piles de cartes Bâtiment Ère II et III face cachée à proximité ; elles entreront en jeu au cours de la partie.
- 7 Placez les **jetons Nourriture** et les **jetons Points de Prestige** sur la table pour constituer la réserve générale.
- 8 Choisissez une couleur et prenez le **pion Totem** correspondant. Prenez également une **carte Résumé**.
- 9 Placez au hasard les pions Totem sur la tuile Ordre du tour. Cela déterminera l'ordre de jeu pour le premier tour.
- 10 Enfin, quel que soit le nombre de personnes en jeu, la 1^{re} personne prend 2 jetons Nourriture, les 2^e et 3^e personnes prennent 3 jetons Nourriture, tandis que les 4^e et 5^e personnes prennent 4 jetons Nourriture.

PILES DE CARTES BÂTIMENTS



PISTE DE CROISSANCE



7 RÉSERVE COMMUNE



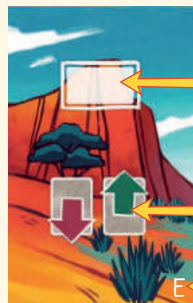
4 RANGÉE INFÉRIEURE

TOUR DE JEU

Une partie de MESOS se déroule en **10 tours**, jusqu'à ce que le jeu de cartes Tribu soit épuisé. À chaque tour, vous devez effectuer les deux phases suivantes, dans l'ordre :

1 Placer les pions Totem sur la piste de Croissance

En suivant l'ordre des pions Totem sur la tuile Ordre du tour, de haut en bas, **placez votre Totem sur une tuile Croissance disponible** (c'est-à-dire une tuile où il n'y a pas d'autre Totem).



Chaque tuile Croissance indique :

- Un espace où vous pouvez placer votre Totem.
- L'action que vous devez effectuer (généralement le nombre de cartes que vous pouvez prendre et la rangée où vous pouvez les prendre).
- Une lettre indiquant la position de la tuile sur la piste de Croissance.

2 Résoudre les actions

À tour de rôle, en commençant par la personne avec le pion Totem le plus à gauche sur la piste de Croissance puis en continuant vers la droite, **résolvez l'action indiquée sur la tuile Croissance** où vous avez placé votre Totem.

À l'exception de la tuile A (disponible uniquement dans les parties à 5) qui fournit 3 jetons Nourriture, toutes les autres tuiles Croissance vous permettent de choisir et de prendre des cartes Personnage et/ou Bâtiment de la rangée supérieure et/ou inférieure, comme indiqué sur la tuile.

Vous ne pouvez jamais prendre de cartes Événement, peu importe la rangée.

Si une tuile Croissance vous permet de prendre plusieurs cartes (même de rangées différentes), vous pouvez **choisir librement l'ordre** dans lequel vous les prenez.

Si, à votre tour, il n'y a plus de cartes disponibles dans les rangées où vous devez les prendre, vous ne recevez rien. S'il reste des cartes Personnage disponibles, vous **devez** les prendre.

Après avoir résolu l'action sur la tuile Croissance, **replacez votre pion Totem** sur la tuile Ordre du tour, en le posant sur la première case disponible en commençant par le haut. Si la case où vous avez placé votre totem offre un bonus de nourriture, prenez immédiatement le nombre de jetons Nourriture indiqué. La personne qui place son Totem sur la dernière case doit payer un jeton Nourriture si elle en a un. Si et seulement si elle ne dispose pas de nourriture, elle perd 2 points de Prestige. La disposition des pions Totem sur la tuile Ordre du tour détermine l'ordre du tour suivant.



Dans cet exemple, les Totems seront placés sur la piste de Croissance dans l'ordre suivant : rouge, violet, jaune, blanc, bleu.

Après avoir placé les Totems, comme illustré dans l'image ci-dessous, les actions sont résolues dans l'ordre de gauche à droite :

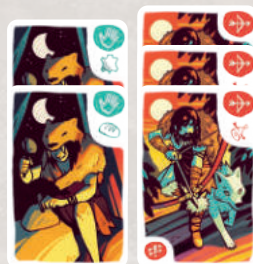
- Jaune prend 3 jetons Nourriture, puis déplace le Totem vers la première place de la tuile Ordre du tour et prend 3 jetons Nourriture supplémentaires ;
- Rouge prend 1 carte Personnage/Bâtiment de la rangée inférieure, puis replace le Totem à la deuxième place de la tuile Ordre du tour et prend 1 jeton Nourriture ;
- Violet prend une carte Personnage/Bâtiment de la rangée supérieure ;
- Bleu prend 1 carte Personnage/Bâtiment de la rangée inférieure et 1 carte Personnage/Bâtiment de la rangée supérieure (dans n'importe quel ordre) ;
- Blanc prend 2 cartes Personnage/Bâtiment de la rangée supérieure et 1 carte Personnage/Bâtiment de la rangée inférieure (dans n'importe quel ordre). Ensuite, Blanc déplace son Totem à la dernière place de la tuile Ordre du tour et paie 1 jeton Nourriture (sans nourriture disponible, Blanc perdrait 2 PP).



NOURRITURE ET POINTS DE PRESTIGE

Lorsque vous prenez une certaine quantité de nourriture, **prenez** le nombre correspondant de **jetons Nourriture de la réserve commune** et placez-les dans votre réserve personnelle. Lorsque vous devez payer de la nourriture, prenez le nombre approprié de jetons Nourriture dans votre réserve personnelle et remettez-les dans la réserve commune. Lorsque vous gagnez des points de Prestige (PP), **prenez** le nombre correspondant de **jetons Points de Prestige dans la réserve commune** et placez-les dans votre réserve personnelle. Lorsque vous perdez des points de Prestige, prenez le nombre correspondant de jetons Points de Prestige dans votre réserve personnelle et remettez-les dans la réserve commune. Si votre score devient négatif, utilisez le verso des jetons Points de Prestige.

PRENDRE DES CARTES PERSONNAGE



Lorsque vous prenez une carte Personnage, **ajoutez-la à votre tribu**. Placez vos cartes Personnage devant vous en colonnes de la même couleur, en ne laissant visibles que les icônes des coins supérieurs.

Remarque : l'ajout de cartes Personnage à votre tribu ne coûte rien ; cependant, lors de l'événement Subsistance, vous devez avoir suffisamment de nourriture pour tous les nourrir, sinon vous perdrez des points de Prestige (voir la description de l'événement à la page 6).

Il existe 6 types de cartes Personnage



INVENTEURS

À la fin de la partie, les Inventeurs rapportent un nombre de points de Prestige égal au nombre d'Inventeurs de votre tribu multiplié par le nombre d'icônes d'invention différentes que vous possédez.

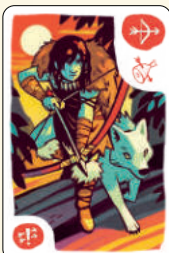
Il existe 10 icônes d'invention différentes.






CUEILLEURS

Pendant l'événement Subsistance (voir la description de l'événement à la page 6), chaque Cueilleur dans votre tribu vous permet de déduire 3 jetons Nourriture du total que vous devez payer.

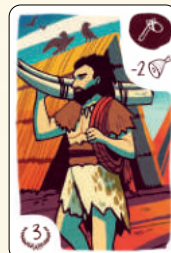
Remarque : vous ne gagnez en aucun cas de nourriture grâce aux Cueilleurs.



CHASSEURS

Lorsque vous ajoutez un Chasseur sans l'icône  à votre tribu, vous ne gagnez rien. Lorsque vous ajoutez un Chasseur avec l'icône  à votre tribu, vous prenez immédiatement 1 jeton Nourriture pour chaque Chasseur de votre tribu (avec ou sans icône ).

Pendant l'événement Chasse, vous prenez de la nourriture et gagnez des points de Prestige en fonction du nombre de Chasseur dans votre tribu (voir la description de l'événement à la page 6).



BÂTISSEURS

Au cours de la partie, chaque Bâtisseur réduit le coût en nourriture de chaque carte Bâtiment (indiqué dans le coin supérieur droit) que vous prenez.

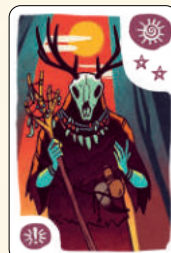
À la fin de la partie, chaque Bâtisseur offre les points de Prestige indiqués dans le coin inférieur gauche de la carte.




ARTISTES

Pendant l'événement Peintures rupestres, vous pouvez gagner ou perdre des points de Prestige en fonction du nombre d'Artistes dans votre tribu (voir la description de l'événement à la page 6).

À la fin de la partie, vous gagnez 10 points de Prestige pour chaque groupe de 2 Artistes dans votre tribu.



CHAMANES

Les Chamanes peuvent posséder de 1 à 3 icônes .

Lors de l'événement Rituel Chamanique, avoir la majorité de ces icônes donne des points de Prestige ; avoir la minorité, en revanche, fait perdre des points de Prestige (voir la description de l'événement à la page 6).

PRENDRE DES CARTES BÂTIMENT

Lorsque vous prenez une carte Bâtiment, vous devez **payer le coût en nourriture** indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. Ensuite, vous l'ajoutez à votre tribu. Si vous n'avez pas la nourriture nécessaire, vous ne pouvez pas prendre la carte.

Pour plus de détails sur les cartes Bâtiment, reportez-vous à l'annexe à la page 8.

N'oubliez pas : chaque Bâtisseur de votre tribu réduit le coût des bâtiments. Si vous avez plusieurs Bâtisseurs, additionnez toutes les réductions de vos cartes, mais vous ne pouvez jamais réduire le coût en dessous de zéro.

Chaque carte Bâtiment indique :



Un coût en nourriture

Les points de Prestige en fin de partie

Un effet

FIN DU TOUR

Une fois que tout le monde a terminé son tour, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1 Résoudre les événements

S'il y a des cartes Événement dans la rangée inférieure, **résolvez-les**.

Si l'événement Subsistance en fait partie, résolvez-le en dernier.

Dans les rares cas où vous devez résoudre deux événements du même type au cours du même tour, résolvez-les dans l'ordre des Ères.

Il y a 4 cartes Événement (Chasse, Rituel chamanique, Peintures rupestres et Subsistance) dans chacune des 3 Ères. L'effet d'un même événement est de plus en plus marqué d'une Ère à l'autre. Pour plus de détails sur les cartes Événement, reportez-vous à la description de l'événement à la page 6.

N'oubliez pas : vous ne pouvez pas prendre de cartes Événement pour les ajouter à votre tribu.

Il existe 4 types de cartes Événement :



SUBSISTANCE

Payez 1 jeton Nourriture pour chaque carte Personnage de votre tribu (les cartes Bâtiment ne comptent pas). Si, après avoir dépensé toute la nourriture de votre réserve vous n'avez pas pu nourrir tous vos personnages, vous perdez le nombre de points de Prestige indiqué sur la carte Événement pour chaque carte Personnage que vous n'avez pas pu nourrir (dans l'exemple ci-contre, vous perdez 2 PP pour chaque personnage que vous ne

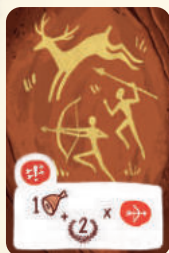
pouvez pas nourrir).

Vous ne pouvez pas choisir de perdre des points de Prestige pour éviter de payer de la Nourriture (par exemple, si vous avez 2 Personnages et seulement 1 jeton Nourriture, vous devez quand même payer 1 jeton Nourriture et perdre 2 PP ; vous ne pouvez pas choisir de perdre 4 PP et de garder la Nourriture).

Dans tous les cas, gardez tous vos personnages, même si vous n'avez pas assez de nourriture pour les nourrir tous.

N'oubliez pas : chaque Cueilleur vous donne une réduction de 3 Nourritures.

S'il y a plusieurs événements à résoudre, Subsistance doit être résolue en dernier.



CHASSE

Prenez 1 jeton Nourriture et gagnez le nombre de points de Prestige indiqué sur la carte Événement pour chaque Chasseur de votre tribu (dans l'exemple ci-contre, vous gagnez 2 PP pour chaque Chasseur).



RITUEL CHAMANIQUE

La personne avec le plus d'icônes ★ dans sa tribu gagne les points de Prestige indiqués sur la carte Événement.

La personne avec le moins d'icônes ★ dans sa tribu perd les points de Prestige indiqués.

En cas d'égalité, toute les personnes concernées gagnent ou perdent les points de Prestige indiqués (lors de la résolution du Rituel chamanique

ci-contre, Pierre a 4 icônes, Guy en a 3, Krug et Lucie en ont 2 chacun : Pierre gagne 10 PP, tandis que Krug et Lucie perdent 5 PP chacun).

Remarque : dans le cas rare d'une égalité parfaite, tout le monde marque d'abord les PP, puis perd les points indiqués. C'est d'autant plus important si des cartes Bâtiment spécifiques sont en jeu.



PEINTURES RUPESTRES

Pour gagner des points de Prestige avec cet événement, vous devez avoir un nombre minimum d'Artistes, comme indiqué sur la carte Événement.

Si vous avez le nombre d'Artistes indiqué sur la ligne supérieure de la carte Événement, vous perdez le nombre de points de Prestige indiqué (dans l'exemple ci-contre, si vous avez zéro ou un seul Artiste, vous perdez 3 points de Prestige).

Si, en revanche, vous avez le nombre d'Artistes indiqué sur la ligne inférieure ou plus, vous gagnez le nombre de points de Prestige indiqué pour chacun de vos Artistes (dans l'exemple, si vous avez au moins deux Artistes, vous gagnez 2 points de Prestige pour chaque Artiste).

2 Défaussez toutes les cartes Personnage et Événement de la rangée inférieure

S'il y a des cartes Bâtiment, elles restent en place.

3 Déplacez toutes les cartes Personnage et Événement restantes de la rangée supérieure vers la rangée inférieure

S'il y a des cartes Bâtiment, elles restent en place.

4 Complétez la rangée supérieure

Piochez dans la pile Tribu un nombre de cartes égal au nombre de personnes en jeu + 4 et placez-les au-dessus de la piste de Croissance pour créer une nouvelle rangée supérieure.

À la fin du tour illustré à droite : on résout d'abord l'événement Rituel chamanique, avant de retirer toutes les cartes de la rangée inférieure. Puis on déplace les cartes encadrées de la rangée supérieure vers la rangée inférieure (pas la carte Bâtiment), pour enfin piocher de nouvelles cartes (nombre de personnes + 4) et créer la nouvelle rangée supérieure.



DÉBUT D'UNE NOUVELLE ÈRE

Dès que vous révélez une carte Tribu de l'Ère suivante (en reconstituant la rangée supérieure à la fin d'un tour), la nouvelle Ère commence. Effectuez immédiatement les étapes suivantes dans l'ordre :

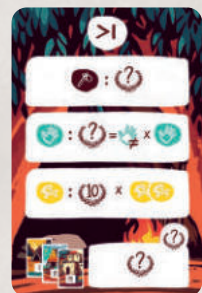
- 1 Défaussez toutes les cartes Bâtiment encore présentes dans la rangée inférieure.**
Ceci ne se produit qu'au début de l'Ère III.
- 2 Déplacez les cartes Bâtiment de la rangée supérieure vers la rangée inférieure et placez-les à droite des cartes Tribu.**
Ceci se produit au début des Ères II et III.
- 3 Placez les cartes Bâtiment de l'ère qui vient de commencer dans la rangée supérieure à droite des cartes Tribu, face visible.**
Ceci se produit au début des Ères II et III.

Ensuite, un nouveau tour commence comme décrit précédemment.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du 10^e tour lorsque la pioche Tribu est épuisée et qu'il n'est plus possible de restaurer la rangée supérieure. À la fin de ce tour, **résolvez tous les événements visibles**, y compris ceux de la rangée supérieure. Comme d'habitude, l'Événement Subsistance doit être résolu en dernier.

Ensuite, ajoutez les points de Prestige (PP) suivants au total des points de Prestige acquis au cours de la partie :



- **les PP des Bâtisseurs** de votre tribu.
- **10 PP pour chaque paire d'Artistes** de votre tribu.
- **des PP égaux au nombre d'Inventeurs** de votre tribu **multiplié par le nombre d'icônes d'invention différentes présentes sur vos cartes.**
- **les PP des Bâtiments** de votre tribu (PP présents sur la carte + les PP issus des effets déclenchés en fin de partie).

Après ce décompte, la personne avec le plus de points de Prestige gagne la partie.

En cas d'égalité, la personne à départager qui a le plus de nourriture l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.



Pierre termine la partie avec les cartes de cet exemple et a remporté 19 PP durant la partie. À la fin de la partie, il gagne également :

INVENTEURS : 20 PP (5 Inventeurs x 4 icônes d'invention différentes)

BÂTISSEURS : 4 PP (3 + 1)

BÂTIMENT 1 : 8 PP + 15 PP (3 x 5 Chasseurs)

BÂTIMENT 2 : 2 PP

Le score final de Pierre est de 68 PP.

VARIANTE EXPERT

Cette variante est destinée aux personnes expérimentées ou qui connaissent déjà le jeu et qui souhaitent relever un défi plus important.

Appliquez les modifications suivantes aux règles standards :

MISE EN PLACE

Au cours de l'étape 6, après avoir constitué les trois paquets de cartes Bâtiment, étalez toutes les cartes Bâtiment face visible :

6a. Les cartes Ère I sont placées dans la rangée supérieure, à droite des cartes Tribu.

6b. Les cartes des Ères II et III à côté de la zone de jeu.

De cette façon, vous aurez connaissance des cartes Bâtiment en jeu dès le début de la partie et pourrez planifier votre stratégie de façon plus précise.

DÉBUT D'UNE NOUVELLE ÈRE

Au début d'une nouvelle Ère, placez normalement les cartes Bâtiment de l'Ère qui vient de commencer (II ou III) dans la rangée supérieure, à côté des cartes Tribu, elles seront simplement déjà face visible.

ANNEXE - DESCRIPTION DES CARTES BÂTIMENT



À partir du moment où vous possédez ce Bâtiment, chaque fois que vous complétez une série de 6 cartes Personnage différentes, vous prenez 5 jetons Nourriture. Vous ne recevez pas de jetons Nourriture pour les séries déjà complétées au moment de l'acquisition du Bâtiment.



Lors de l'événement Subsistance, vous bénéficiez d'une réduction d'1 nourriture sur le total à payer pour chacun des personnages indiqués dans votre tribu (Artistes/Inventeurs/Cueilleurs).



Lors de l'événement Rituel chamanique, vous ne perdez pas de points de Prestige si vous avez moins d'icônes ★ que tous les autres joueurs.



Si à la fin de votre tour (également lors du dernier tour), lorsque vous déplacez votre Totem vers la tuile Ordre du tour, vous le placez dans un espace qui fournit un bonus en nourriture, vous prenez immédiatement un jeton Nourriture supplémentaire. Si vous placez le Totem dans le dernier espace, vous payez normalement 1 jeton Nourriture et le bâtiment n'a pas d'effet.



À partir du moment où vous possédez ce bâtiment, chaque fois que vous obtenez une paire d'Inventeurs identiques (avec la même icône d'invention), vous prenez 3 jetons Nourriture. Vous ne prenez pas de nourriture pour les paires déjà en votre possession au moment de l'acquisition du bâtiment.



Pendant le Rituel Chamanique, votre tribu a 3 icônes ★ supplémentaires.



Pendant l'événement Rituel chamanique, si vous avez le plus d'icônes ★, vous gagnez le double des points de Prestige indiqués. En cas d'égalité, vous gagnez toujours ces points de Prestige.



Pendant l'événement Chasse, vous prenez 1 jeton Nourriture et 1 point de Prestige supplémentaire pour chaque Chasseur de votre tribu.



À la fin de la partie, vous gagnez le double des points de Prestige indiqués sur les cartes Bâtitseur de votre tribu.



Pendant l'événement Peintures rupestres, vous prenez 1 jeton Nourriture pour chaque Artiste de votre tribu.



À la fin de la partie, vous gagnez 6 points de Prestige pour chaque série de 6 cartes Personnage différentes de votre tribu.



À la fin de la partie, vous gagnez le nombre de points de Prestige indiqué pour chaque carte Personnage du type indiqué dans votre tribu.



Après avoir résolu toutes les actions (une fois que tous les Totems ont été replacés sur la tuile Ordre du tour) et avant la phase de fin de tour, vous pouvez prendre 1 carte Personnage ou 1 carte Bâtiment (en payant son coût) depuis la rangée supérieure.



À la fin de la partie, vous gagnez 25 points de Prestige.

CRÉDITS

Auteurs :

Yaniv Kahana
Simone Luciani

Illustratrice :

Kerri Aitken

Direction artistique :

Arianna Santini

Développement graphique :

Arianna Santini
Giada Lo Duca

Rédaction :

Stefania Niccolini

Édition :

Giuliano Acquati

Pour la version française :

Suivi de projet :

Étienne Duverger

Graphisme :

Hélène Papin

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



Cranio Creations S.r.l.
Via E. Romagnoli 1

20146, Milano - Italy
www.craniocreations.it/en



Données et adresse à conserver. 07-2024
Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr