

SWEET MONSTER

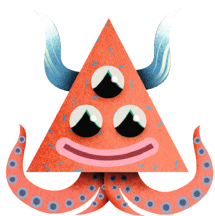
Guillaume Desportes
Philip Giordano



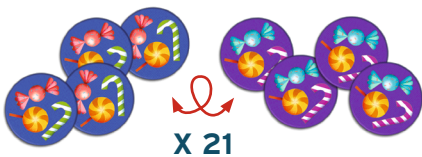
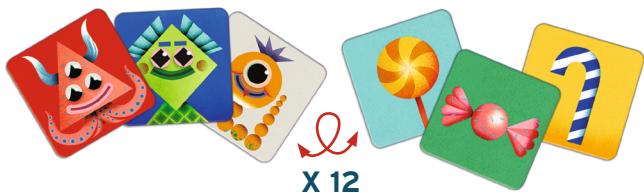
ans years
años Jahre

4-99

Jeu de mémoire
A memory game
Merkspiel
Juego de memoria



SWEET MONSTER



F

Règle du jeu

SWEET MONSTER



Âge: 4-99 ans



Nombre de joueurs : 2-5 joueurs



Contenu: 12 tuiles recto verso toutes différentes (1 recto monstre, 1 verso friandise ou poisson pourri), 21 jetons friandise, 2 dés (1 dé monstre, 1 dé friandise).



Principe: Sweet Monster est un jeu de mémoire et de déduction avec des tuiles double face. Chaque lancer des deux dés donne une combinaison monstre/friandise qui correspond à une des tuiles. L'objectif est de la retrouver.



Mise en place du jeu:

Placer les 12 tuiles au centre de la table, en formant un rectangle de 4 cartes sur 3. Les cartes doivent toutes être posées face monstre visible. Les joueurs ne doivent pas connaître le verso des tuiles.



Les deux dés sont donnés au plus jeune joueur.
Les jetons friandise sont posés à proximité.

Déroulement du jeu:

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence et lance les deux dés. Ceux-ci indiquent un monstre et une friandise. Le joueur doit alors retrouver la tuile qui correspond à cette combinaison ; c'est-à-dire qui présente sur une face le monstre du dé et sur l'autre la friandise de l'autre dé. Il choisit une tuile parmi les 12 et la retourne.

NB: par déduction, il choisit donc de retourner une des quatre tuiles qui présentent le monstre du dé.

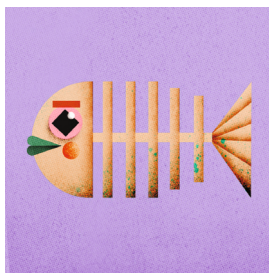
• **Si le joueur retourne la bonne tuile:**

il prend un jeton friandise. La tuile retournée est laissée sur cette nouvelle face et c'est au joueur suivant de lancer les dés.

• **Si le joueur ne retourne pas la bonne tuile:**

rien ne se passe. La tuile retournée est laissée sur cette nouvelle face et c'est au joueur suivant de lancer les dés.

• **Si le joueur retourne une tuile et découvre un poisson pourri:**



il perd immédiatement un jeton friandise précédemment gagné (s'il en a). Il retourne la tuile poisson pourri face monstre et peut échanger 2 tuiles de place. Puis c'est au joueur suivant de lancer les dés.

NB: sauf si un poisson pourri est découvert, les tuiles retournées restent à leur place et sur leur nouvelle face. Il faudra donc user de mémoire pour se souvenir de l'autre face.

Attention également à bien se rappeler où sont les poissons pourris afin de ne plus retourner ces tuiles !

Fin du jeu: Dès qu'un joueur gagne son 5^e jeton friandise, la partie s'arrête et il remporte le jeu.

Un jeu de Guillaume Desportes.

GB

Rules of the game

SWEET MONSTER



Ages: 4-99 years



Number of players: 2-5 players



Includes: 12 different double-sided tiles (1 monster side, 1 sweet or rotten fish side), 21 sweet tokens, 2 dice (1 monster die, 1 sweet die).



Aim of the game: Sweet Monster is a memory and deduction game with double-sided tiles. Each roll of the dice gives a monster/sweet combination that matches one of the tiles. The aim is to find it.



Setting up:

Place the 12 double-sided tiles in the middle of the table in a 4-by-3 rectangle. The tiles should be placed monster side up. Players must not know what is on the other side of the tiles.



Both dice are given to the youngest player. The sweet tokens are placed nearby.

Playing the game:

Play moves clockwise around the table. The

youngest player goes first and throws both dice, which show a monster and a sweet. These show a monster and a sweet. The player then has to try to find the tile that matches that combination - with the corresponding monster on one side and the corresponding sweet on the other. The player chooses one of the 12 tiles and turns it over.

NB: by deduction, the player chooses to turn over one of the four tiles with the monster shown on the die.

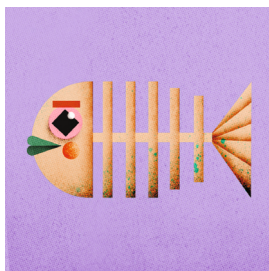
- **If the player turns over the right tile:**

they take a sweet token. The tile that they turned over is left with its new face up, and then the next player rolls the dice.

- **If the player does not turn over the right tile:**

nothing happens. The tile that they turned over is left with its new face up, and then the next player rolls the dice.

- **If the player turns over a tile and discovers a rotten fish:**



they immediately lose one of their sweet tokens (if they have any). They turn over the rotten fish tile to the monster face and can swap two tiles around. Then it is the next player's turn to throw the dice.

NB: unless a rotten fish is discovered, the tiles that are turned over remain in their place and with the new side face up. The challenge is to use your memory to remember what's on the other side.

And make sure to remember where the rotten fish are so you don't turn them over again!

End of the game: When a player wins their 5th sweet token, they win and the game ends.

A game by Guillaume Desportes.

D

Spielregeln

SWEET MONSTER



Jahre: 4-99



Anzahl der Spieler: 2-5



Inhalt: 12 Karten mit unterschiedlicher Vorder- und Rückseite ((Vorderseite: Monster, Rückseite: Süßigkeit oder fauler Fisch), 21 Süßigkeiten-Chips, 2 Würfel (1 Monsterwürfel, 1 Süßigkeitenwürfel))



Spielprinzip: Sweet Monster ist ein Gedächtnis- und Kombinationsspiel mit doppelseitigen Karten. Jedes Würfeln ergibt eine Kombination aus Monster und Süßigkeit, die einer Karte entspricht. Diese soll gefunden werden.



Vorbereitung:

Die 12 Karten werden in einem Rechteck aus 4x3 Karten in die Tischmitte gelegt, und zwar mit der Monsterseite nach oben. Die Rückseiten kennen die Spieler nicht.



Der jüngste Spieler erhält die beiden Würfel. Die Süßigkeiten-Chips werden bereitgelegt.

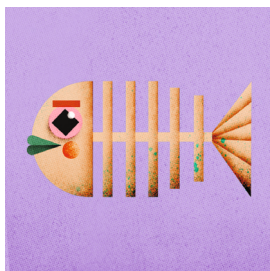
Spielverlauf: Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und wirft die zwei Würfel. Auf ihnen sind ein Monster und eine Süßigkeit zu

sehen. Der Spieler muss dann die Karte finden, die dieser Kombination entspricht; das heißt diejenige, die auf der Vorderseite das gewürfelte Monster und auf der Rückseite die gewürfelte Süßigkeit zeigt. Er dreht eine der 12 Karten um.

- **Wenn der Spieler die richtige Karte umdreht:** nimmt er einen Süßigkeiten-Chip. Die umgedrehte Karte bleibt auf dieser neuen Seite liegen und der nächste Spieler würfelt.

- **Wenn der Spieler nicht die richtige Karte umdreht:** geschieht nichts. Die umgedrehte Karte bleibt auf dieser neuen Seite liegen und der nächste Spieler würfelt.

- **Wenn der Spieler eine Karte umdreht und einen faulen Fisch aufdeckt:** verliert er sofort einen zuvor gewonnenen Süßigkeiten-Chip (wenn er einen hat). Er dreht die Karte mit dem faulen Fisch auf die Monster-Seite um und kann zwei Karten vertauschen. Danach darf der nächste Spieler würfeln.



Tipp: Mit Ausnahme des Aufdeckens eines faulen Fisches bleiben die umgedrehten Karten auf ihrem Platz und ihrer neuen Seite liegen. Man muss sich also die andere Seite der Karte merken.

Man sollte sich auch die Karten mit den faulen Fischen merken, um diese nicht mehr umzudrehen!

Spielende: Sobald ein Spieler seinen 5. Süßigkeiten-Chip gewonnen hat, endet das Spiel und er ist der Sieger.

I

Regolamento del gioco

SWEET MONSTER



Età: 4-99 anni



N. di giocatori: da 2 a 5 giocatori



Contenuto: 12 carte fronte/retro diverse (1 fronte mostro, 1 retro dolcetto o pesce marcio), 21 gettoni dolcetto, 2 dadi (1 dado mostro, 1 dado dolcetto).



Principio del gioco: Sweet Monster è un gioco di memoria e deduzione basato su delle carte double face. Ad ogni lancio dei due dadi esce una combinazione mostro/dolcetto, che corrisponde a una delle carte. Lo scopo è trovare quella carta.



Preparazione:

Posiziona le 12 carte al centro del tavolo, formando un rettangolo di 4 carte disposte su 3 file. Disponi le carte con il lato con il mostro rivolto verso l'alto. I giocatori non devono sapere cosa c'è sul retro delle carte.



Inizia a tirare i dadi il giocatore più giovane. Metti i gettoni dolcetto nelle vicinanze.

Svolgimento del gioco:

Si gioca in senso orario. Il giocatore più giovane inizia e lancia i due dadi. I dadi indicano un mostro e un dolcetto. Il giocatore deve ora trovare la carta che

corrisponde a questa combinazione, vale a dire la carta che su un lato ha il mostro raffigurato sul dado e sul lato opposto ha il dolcetto indicato dall'altro dado. Il giocatore sceglie una delle 12 carte e la gira.

NB: per deduzione il giocatore sceglie di girare una delle quattro carte che raffigurano il mostro del dado.

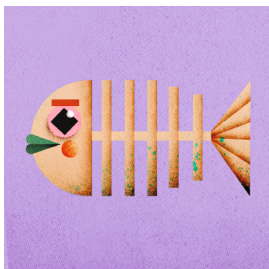
• **Se il giocatore gira la carta giusta:**

prende un gettone dolcetto. Si lascia la carta girata con il nuovo lato rivolto verso l'alto e tocca al giocatore successivo lanciare i dadi.

• **Se il giocatore non gira la carta giusta:**

non succede niente. Si lascia la carta girata con il nuovo lato rivolto verso l'alto e tocca al giocatore successivo lanciare i dadi.

• **Se il giocatore gira una carta e scopre un pesce marcio:**



perde immediatamente uno dei gettoni dolcetto vinti in precedenza (se ne ha). Il giocatore gira di nuovo la carta con il pesce marcio dal lato con il mostro e può scambiare 2 carte di posto. Tocca poi al giocatore successivo lanciare i dadi.

NB: tranne quando si scopre un pesce marcio, le carte restano nella stessa posizione con il nuovo lato rivolto verso l'alto. Bisogna quindi usare la memoria per ricordarsi cosa c'è sull'altro lato.

Fai anche attenzione e cerca di ricordarti bene dove sono i pesci marci in modo da non girare di nuovo quelle carte!

Fine del gioco: Quando un giocatore vince il suo 5° gettone dolcetto, la partita termina e il giocatore vince.

Un gioco di Guillaume Desportes.

E

Reglas del juego

SWEET MONSTER



Edad: 4-99 años



Número de jugadores: de 2 a 5 jugadores



Contenido: 12 cartas por ambas caras, todas distintas (1 anverso monstruo y 1 reverso golosina o pescado podrido), 21 fichas golosina, 2 dados (1 dado monstruo y 1 dado golosina).



Principio del juego: Sweet Monster es un juego de memoria y deducción con cartas de doble cara. Cada lanzamiento de los dos dados da una combinación monstruo/golosina que se corresponde con una de las cartas. El objetivo es encontrarla.



Puesta en práctica:

Se ponen las 12 cartas de doble cara en el centro de la mesa formando un rectángulo de 4 cartas por 3. Todas las cartas deben tener la cara del monstruo boca arriba. Los jugadores no pueden saber qué hay en el reverso de las cartas.



Se dan los dos dados al jugador más joven. Las fichas golosina se ponen cerca.

Desarrollo del juego: Se juega en el sentido de las

agujas del reloj. El jugador más joven empieza tirando los dos dados. Estos indican un monstruo y una golosina. El jugador tiene que encontrar la carta que se corresponde con esa combinación, es decir, la que tenga por una cara el monstruo del dado y, por la otra, la golosina del otro dado. Elige una de las 12 cartas y le da la vuelta.

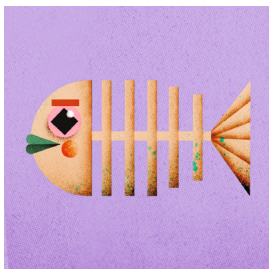
Nota: por deducción, elige una de las cuatro cartas que tienen el monstruo del dado.

• **Si el jugador da la vuelta a la carta correcta:**

coge una ficha golosina. Se deja la carta vuelta por esa nueva cara y le toca al siguiente jugador lanzar los dados.

• **Si el jugador no da la vuelta a la carta correcta:**

no pasa nada. Se deja la carta vuelta por esa nueva cara y le toca al siguiente jugador lanzar los dados.



• **Si el jugador da la vuelta a una carta y descubre un pescado podrido:**

pierde inmediatamente una ficha golosina (si ya ha ganado alguna). Vuelve a dar la vuelta a la carta del pescado podrido, dejando a la vista el monstruo, y puede cambiar de sitio

2 cartas. Entonces le toca al siguiente jugador tirar los dados.

Nota: salvo si se destapa un pescado podrido, las cartas vueltas se dejan en su sitio y por su nueva cara. Así que habrá que utilizar la memoria para acordarse de la otra cara.





¡Y también hay que recordar dónde están los pescados podridos para no dar la vuelta de nuevo a esas cartas!

Fin de la partida: Cuando un jugador consigue su quinta ficha golosina, gana y se termina la partida.

PT

Regras do jogo

SWEET MONSTER

-  **Idade:** 4-99 anos
-  **N.º de jogadores:** de 2 a 5 jogadores
-  **Conteúdo:** 12 cartas de frente e verso diferentes (1 frente com um monstro e 1 verso com uma guloseima ou um peixe podre), 21 peças de guloseima e 2 dados (1 dado com monstros e 1 dado com guloseimas).
-  **Princípio:** Sweet Monster é um jogo de memória e dedução com cartas de frente e verso. Cada lançamento dos dois dados permite obter uma combinação monstro/guloseima que corresponde a uma das cartas. O objetivo é encontrá-la.

Preparação do jogo:

Coloca as 12 cartas no centro da mesa, formando um retângulo de 4 cartas por 3. Todas as cartas devem ser colocadas com a frente do monstro visível. Os jogadores não devem saber qual é o verso das cartas.



O jogador mais novo fica com os dois dados. As peças de guloseima são colocadas perto.

Decorrer do jogo:

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

O jogador mais novo começa e lança os dois dados. Estes indicam um monstro e uma guloseima. O jogador deve então encontrar a carta que corresponde a esta combinação, ou seja, a que apresente a frente com o monstro do dado e o verso com a guloseima do outro dado. Escolhe uma carta de entre as 12 existentes e vira-a.

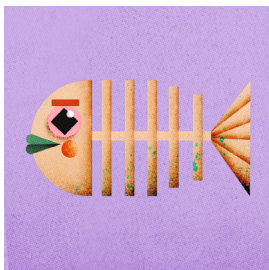
Atenção: por dedução, escolhe então virar uma das quatro cartas que apresentam o monstro do dado.

• **Se o jogador virar a carta correta:**

Recebe uma peça de guloseima. A carta virada é deixada nesta nova face e cabe ao jogador seguinte lançar os dados.

• **Se o jogador não virar a carta correta:**

Não acontece nada. A carta virada é deixada nesta nova face e cabe ao jogador seguinte lançar os dados.



• **Se o jogador virar uma carta e descobrir um peixe podre:**

Perde imediatamente uma peça de guloseima que ganhou anteriormente (se tiver alguma). Vira a carta de peixe podre do lado do monstro e pode trocar

2 cartas de lugar. Depois é a vez do jogador seguinte lançar os dados.

Atenção: As cartas viradas permanecem no respetivo lugar e com a nova face, salvo se for descoberto um peixe podre. Assim, é necessário usar a memória para o jogador se lembrar da outra face.


Atenção: o jogador também se deve lembrar do lugar dos peixes podres para não voltar a virar essas cartas!


Fim do jogo: quando um jogador ganhar a sua 5.^a peça de guloseima, o jogo termina e é o vencedor.


NL


Spelregels


SWEET MONSTER

-  **Leeftijd:** 4-99 jaar

-  **Aantal spelers:** 2 tot 5 spelers

-  **Inhoud:** 12 verschillende dubbelzijdige kaarten (met op de voorkant een monster en op de achterkant een lekkernij of rotte vis), 21 fiches met een lekkernij, 2 dobbelstenen (1 met monsters en 1 met lekkernijen).

-  **Spelprincipe:** Sweet Monster is een geheugen- en deductiespel met dubbelzijdige kaarten. De spelers gooien met de 2 dobbelstenen een bepaalde combinatie monster/lekkernij. Het doel is deze combinatie in het spel terug te vinden.

-  **Vorbereiding:**
 Leg de 12 kaarten op het midden van de tafel in de vorm van een rechthoek van 4 bij 3 kaarten. De kant met het monster moet altijd zichtbaar naar boven liggen. De spelers mogen niet weten wat er op de achterkant van de kaarten staat.



De jongste speler krijgt de 2 dobbelstenen. De fiches met de lekkernij worden binnen handbereik neergelegd.

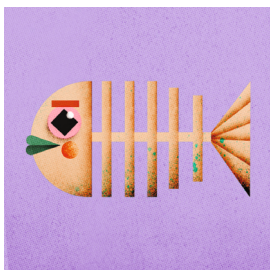
Verloop van het spel:

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint en gooit met de 2 dobbelstenen. Op de ene dobbelsteen staat een monster en op de andere een lekkernij. De speler moet nu proberen de kaart met dezelfde combinatie te vinden: op de voorkant van de kaart staat hetzelfde monster en op de achterkant dezelfde lekkernij als op de dobbelstenen. Hij kiest één van de 12 kaarten en draait deze om.

NB: dit gebeurt via deductie; hij kiest dus één van de vier kaarten uit waarop hetzelfde monster staat als op de dobbelsteen.

- Als de speler de goede kaart omdraait mag hij een fiche met een lekkernij pakken. De kaart wordt niet teruggedraaid en blijft zo liggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt om de dobbelstenen te gooien.

- Als de speler een kaart met een rotte vis omdraait verliest hij een eerder gewonnen fiche met een



lekkernij (als hij deze heeft). Hij draait de kaart met de rotte vis erop weer om zodat het monster weer zichtbaar is en mag 2 kaarten van plaats verwisselen. Vervolgens gooit de volgende speler de dobbelstenen.

NB: de omgedraaide kaarten moeten steeds omgedraaid en op dezelfde plaats blijven liggen, behalve in geval van een kaart met een rotte vis erop. Onthoud dus goed welke afbeelding er op de andere kant staat. En vooral op welke kaarten de rotte vis staat om te voorkomen dat je deze omdraait!

Einde van het spel: Zodra een speler 5 fiches met lekkernij heeft gewonnen, stopt het spel en wint deze speler het spel.

S

Spelregler

SWEET
MONSTER

Ålder: 4-99 år



Antal spelare: För 2-5 spelare



Innehåll: 12 brickor med fram- och baksida som alla är olika (1 framsida med monster, 1 baksida med godis eller rutten fisk), 21 godispjäser, 2 tärningar (1 monstertärning, 1 godistärning).



Spelets grundregler: Sweet Monster är ett minnes- och uteslutningsspel med dubbelsidiga brickor. Varje tärningskast ger en kombination av monster/godis som motsvarar en av brickorna. Målet är att hitta den.

**Förberedelse:**

Placera de 12 brickorna mitt på bordet och forma en rektangel med 4 x 3 kort. Korten ska alla placeras så att monstersidan är synlig. Spelarna ska inte se brickornas baksida.



De två tärningarna delas ut till den yngsta spelaren. Godispjäserna läggs i närheten.

Så här spelar man:

Spelet spelas medurs. Den yngsta deltagaren börjar

och kastar de två tärningarna. Dessa visar ett monster och en godsak. Spelaren måste sedan hitta brickan som motsvarar denna kombination; det vill säga som på ena sidan visar tärningens monster och på andra sidan godsaken. Hen väljer en av de 12 brickorna och vänder på den.

OBS: med uteslutningsmetoden väljer spelaren att vända på en av de fyra brickorna med samma monster som på tärningen.

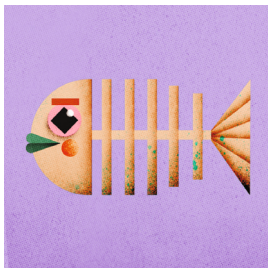
• **Om spelaren vänder på rätt kort tar hen en godispjäs.**

Den uppvända brickan lämnas kvar med den nya sidan upp och sedan är det nästa spelares tur att kasta tärningarna.

• **Om spelaren vänder på fel bricka händer ingenting.**

Den uppvända brickan lämnas kvar med den nya sidan upp och sedan är det nästa spelares tur att kasta tärningarna..

• **Om spelaren vänder på en bricka och finner en**



rutten fisk förlorar hen omedelbart en godispjäs som hen har vunnit tidigare (om hen har några). Hen vänder på brickan med den ruttna fisken till monstersidan och kan byta plats på 2 brickor. Sedan är det nästa spelares tur att kasta tärningarna.

OBS: de uppvända brickorna förblir på sin plats och med den nya sidan uppåt förutom om det är en ruttan fisk på den. Man måste då använda sig av minnet för att komma ihåg den andra sidan.

Försök även att komma ihåg var de ruttna fiskarna finns så att du inte vänder på dem igen!

Spelets slut: Så snart en spelare vinner sin 5:e godispjäs slutar spelomgången och hen vinner.

DK

Spilleregler

SWEET MONSTER



Alder: 4-99



Antal spillere: 2-5 spillere



Indhold: 12 brikker med forskellige bagsider (1 med monster, 1 med slik eller rådden fisk), 21 poletter med slik, 2 terninger (1 monsterterning, 1 slikterning).



Fremgangsmåde: Sweet Monster er et hukommelses- og gættespil med tosidede brikker. Hver spiller kaster begge terninger, som viser en bestemt kombination af monster/slik, som svarer til en af brikkerne. Formålet er at finde den.



Placering:

Læg de 12 brikker midt på bordet, så de danner en firkant med 4 brikker på række og 3 rækker i alt. Brikkerne skal alle lægges med billedsiden opad. Spillerne må ikke se bagsiden af brikkerne.



De to terninger gives til den yngste spiller. Poletterne med slik lægges ved siden af.

Spilleregler:

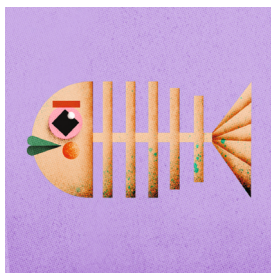
Spillet foregår i urets retning. Den yngste spiller

begynder og kaster de to terninger. Den ene terning viser et monster og den anden et stykke slik. Spilleren skal finde den brik, der passer med denne kombination, dvs. den side, som monsterterningen viser, og den side, som slikterningen viser. Spillerne vælger en af de 12 brikker og vender den.

Bemærk! Spilleren skal altså vende en af de fire brikker, som monsterterningen viser.

- Hvis spilleren vender den korrekte brik, må han/hun tage en polet med slik. Den vendte brik bliver liggende, og den næste spiller kaster terningerne.
- Hvis spilleren ikke vender den korrekte brik, sker der ikke noget, og turen går videre til den næste spiller. Den vendte brik bliver liggende, og den næste spiller kaster terningerne.

- Hvis spilleren vender en brik med billedet af en rådden fisk, mister han/hun den polet med slik, han/hun lige har vundet (hvis det er sket). Spilleren



vender brikken med fisken med monstersiden opad og kan bytte 2 brikker. Så er det den næste spiller, der skal kaste terningerne.

Bemærk! Hvis ikke man finder en rådden fisk, forbliver de vendte brikker på bordet med

den nye side opad. Man skal altså bruge hjernen til at huske den anden billedside.

Du skal også huske, hvor de rådne fisk er, så du ikke kommer til at vende de samme brikker igen!

Spillets afslutning: Når en spiller har vundet sin 5. polet med slik, er spillet slut, og den pågældende spiller har vundet.

RUS

Правила игры

SWEET MONSTER

Возраст: 4–99 лет

Количество игроков: 2–5 игроков

В комплекте: 12 разных двусторонних карточек (на одной стороне монстр, на другой — сладость или гнилая рыба), 21 жетон «сладость», 2 кубика (кубик «монстры» и кубик «сладости»).

Принцип: Sweet Monster — игра на развитие памяти и дедукции с двусторонними карточками. При каждом броске двух кубиков выпадает комбинация монстр+сладость, которая есть на одной из карточек. Нужно ее найти.

Подготовка: Выложите 12 карточек в центре стола прямоугольником 4 на 3 карточки. Карточки должны лежать стороной «монстр» вверх. Игроки не должны знать, что изображено на обратной стороне карточек.



Дайте оба кубика самому младшему игроку. Жетоны «сладости» положите рядом.

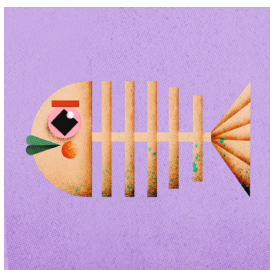
Ход игры : Ход переходит по часовой стрелке. Самый младший игрок первым бросает оба кубика. Выпадает монстр и сладость. Игрок должен найти карточку с этой комбинацией:

на одной стороне у нее должен быть выпавший монстр, а на другой — выпавшая сладость. Он выбирает одну из 12 карточек и открывает ее. Примечание. Применяя метод дедукции, он выбирает одну из четырех карточек с выпавшим монстром.

- Если игрок открыл нужную карточку, он берет жетон «сладость». Открытая карточка остается лежать стороной «монстр» вниз, и кубики бросает следующий игрок.

- Если игрок открыл не ту карточку, ничего не происходит. Открытая карточка остается лежать стороной «монстр» вниз, и кубики бросает следующий игрок.

- Если игрок открыл карточку с гнилой рыбой, он сразу теряет один ранее заработанный жетон «сладость» (если он у него есть). Он переворачивает эту карточку



гнилой рыбой вниз и может поменять местами 2 карточки. Затем кубики бросает следующий игрок.

Примечание. Если на открытой карточке нет гнилой рыбы, она остается лежать на своем месте —

стороной «монстр» вниз. То есть игроки должны запомнить, что изображено на ее нижней стороне.

Также следует помнить, где лежит гнилая рыба, чтобы больше не открывать эти карточки!

Конец игры

Когда один из игроков берет 5-й жетон «сладость», партия заканчивается и он объявляется победителем.



Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Advertencia. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France