



EuroQuest

Course-poursuite à travers l'Europe

RÈGLES DU JEU

EN FRANÇAIS

SOMMAIRE

Ce jeu convient pour 2 à 5 joueur·euse·s. Les règles, les conseils et les origines du jeu sont expliqués ci-dessous.

1. Scénario, Page 3

2. But du jeu, Page 4

3. Contenu & Préparation, Pages 5 à 7

4. Comment jouer, Pages 8 à 13

5. Conseils tactiques, Page 14

6. Origines, Pages 15 à 16

7. Liste des pays & villes sur la carte, Pages 17 à 45

8. Mentions légales, Page 46

SCÉNARIO

Partir à l'étranger en tant que jeune n'est pas toujours facile. L'argent, la barrière de la langue et le manque de contact avec l'environnement habituel mettent toujours des bâtons dans les roues.

La personne chassée essaie de laisser ces problèmes et ces peurs derrière elle et de partir vers de nouvelles aventures. Mais ce n'est pas si simple : les problèmes et les peurs (joués par les chasseur·euse·s) la suivent et tentent de l'empêcher d'atteindre son but.

Tous les joueur·euse·s se déplacent de ville en ville sur une carte d'Europe. Pour cela, ils disposent de 3 moyens de transport, différents : Train ●, Bus ● et Ferry ● (chacun étant marqué par une couleur différente sur la carte). Pour utiliser l'un de ces moyens de transport, il faut posséder un billet adéquat et bien sûr vérifier sur la carte que ce moyen de transport circule bien entre les villes souhaitées. Un billet n'est valable que jusqu'à la ville prochaine.

La personne chassée doit donc se déplacer intelligemment et surtout secrètement (voir **Comment jouer**) de A à B sans se faire attraper par les chasseur·euse·s. Cependant, à chaque fois qu'elle franchit une frontière, elle doit indiquer aux chasseur·euse·s dans quel pays elle se trouve désormais. Sur la base de ces informations et grâce à leur coopération astucieuse, ces derniers tentent de la coincer et de l'attraper.

BUT DU JEU

Il y a 2 situations différentes qui mettent immédiatement fin au jeu :

1. Dès que la personne chassée a accompli sa **quête** choisie au hasard, elle a gagné et termine donc le jeu.
2. Dès que l'un·e des chasseur·euse·s se trouve dans la même ville que la personne chassée, cette dernière est considérée comme **attrapée**. Par conséquent, les chasseur·euse·s gagnent et mettent fin au jeu.

Remarque : La personne chassée doit informer **immédiatement** les chasseur·euse·s, **sans demande préalable**, si elle a été attrapée.

Si aucune de ces situations n'arrive, le jeu se termine après **28 tours** (lorsque les chasseur·euse·s n'ont plus de billets). Si le jeu se termine de cette manière, la personne chassée gagne (même si elle n'a pas accompli sa quête).

CONTENU & PRÉPARATION

Contenu de la boîte :

1 carte de l'Europe (le plateau de jeu)
5 pions de couleur
1 pion blanc
80 billets de train ●
60 billets de bus ●
30 billets de ferry ●
2 cartes Joker orange ●
1 carte Joker noire ●
10 cartes Quête pour la personne chassée
15 cartes Départ pour les chasseur·euse·s
1 carnet de bord pour la personne chassée
1 feutre effaçable

Nécessaire en plus (non inclus) :

Chiffon, éponge ou lingettes humides pour enlever les notes du carnet de bord

Mise en place du plateau de jeu :

La carte de l'Europe doit être simplement dépliée. Elle est orientée pour que la personne chassée soit assise au bas de la carte et puisse ainsi bien lire la numérotation des villes.

Distribution des cartes et des billets :

S'il n'y a pas de joueur·euse volontaire pour devenir la personne chassée, tous les joueurs·euse·s tirent un pion les yeux fermés. La personne qui tire le pion blanc devient donc la personne chassée.

La personne chassée reçoit :

- 12 billets de train
- 10 billets de bus
- 4 billets de ferry
- 2 cartes Joker orange
- 1 carte Joker noire
- le carnet de bord
- le feutre effaçable

Ensuite, elle pioche une des 10 cartes Quête.

Chaque chasseur·euse reçoit :

- 1 pion de couleur
- 12 billets de train
- 10 billets de bus
- 4 billets de ferry

Ensuite, chaque chasseur·euse pioche une des 15 cartes Départ.

Remarque (1/2) : Le jeu se joue toujours avec 3 ou 4 chasseur·euse·s (selon le niveau de difficulté souhaité). Si seulement 2 ou 3 joueur·euse·s participent au jeu, une personne peut représenter plusieurs chasseur·euse·s. Elle recevra donc le nombre de tickets correspondant.

Si quelqu'un représente plus d'un·e chasseur·euse, il doit conserver séparément les billets attribués à chaque chasseur·euse, car les chasseur·euse·s ne peuvent pas s'aider mutuellement avec des billets !

Remarque (2/2) : Les billets que la personne chassée reçoit ne sont que sa réserve de départ. Au cours de la partie, celle-ci augmentera parce que les chasseur·euse·s devront lui donner chaque billet utilisé.

Placement des pions :

Les chasseur·euse·s reçoivent chacun·e un pion de couleur et le placent dans la ville indiquée sur leur carte Départ piochée au hasard.

La personne chassée ne le fait pas ! Elle connaît son point de départ, car celui-ci est indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte Quête. Ce point doit toujours rester secret !

La personne chassée se voit tout de même attribuer un pion (le pion blanc). **Mais elle ne le déplace jamais elle-même.** Il n'est déplacé que par les chasseur·euse·s, lorsque ceux-ci sont sûrs de la ville dans laquelle se trouve la personne chassée.

Exemple : Si la personne chassée s'est déplacée en bus vers l'Irlande, elle doit se trouver à Dublin (IE-1), car c'est la seule ville irlandaise sur la carte avec des liaisons de bus vers l'étranger.

COMMENT JOUER

Tous·tes les joueur·euse·s se déplacent d'une ville numérotée à une autre. Pour cela, ils utilisent soit des trains (indiqués en rouge sur la carte), soit des bus (indiqués en vert sur la carte), soit des ferries (indiqués en bleu sur la carte). Chaque trajet doit être payé avec un billet de la même couleur.

Les villes numérotées sur la carte sont des arrêts de ces trois moyens de transport. Par **exemple**, on peut voir Barcelone (ES-7) dans le nord-est de l'Espagne :

Barcelone est reliée à sept autres villes. Les liaisons avec Valence (ES-11), Saragosse (ES-6) et Perpignan (FR-12) peuvent être utilisées aussi bien avec des billets de train qu'avec des billets de bus. Les liaisons vers les îles Baléares (ES-12, ES-13 et ES-14) ne peuvent être utilisées qu'avec des billets de ferry. En revanche, la liaison vers Andorre-la-Vieille (AD-1) nécessite obligatoirement un billet de bus.

Les 3 règles les plus importantes pour les déplacements :

1. On ne peut se déplacer que sur les lignes colorées entre deux villes numérotées ! Un billet n'est valable que jusqu'à la prochaine ville sur cette ligne !

2. Tant qu'il·elle dispose encore de billets adéquats, chaque joueur·euse est obligé de se déplacer une fois par tour !
3. Deux pions ne peuvent jamais se trouver dans la même ville ! Si un·e chasseur·euse se déplace dans une ville où se trouve déjà la personne chassée, le jeu se termine par une victoire des chasseur·euse·s. Il en va de même si la personne chassée se déplace vers une ville dans laquelle se trouve déjà un·e chasseur·euse.

Remarque : Le pion blanc, qui n'est déplacé que par les chasseur·euse·s, peut s'arrêter dans une ville pour indiquer une ancienne position de la personne chassée. Si l'un·e des chasseur·euse·s se déplace ensuite dans cette ville, il·elle peut simplement mettre le pion blanc de côté. Dans ce cas, le jeu ne se termine que si la personne chassée se trouve à nouveau dans cette ville au moment de l'arrivée du/de la chasseur·euse !

Ordre de passage :

Les chasseur·euse·s jouent dans le sens des aiguilles d'une montre après le tour de la personne chassée. Si une personne représente plusieurs chasseur·euse·s, elle détermine un ordre qu'elle doit conserver jusqu'à la fin du jeu !

Remarque : Les chasseur·euse·s peuvent se bloquer mutuellement de manière involontaire. C'est pourquoi il est important de maintenir l'ordre !

C'est ainsi que l'on se déplace en tant que chasseur·euse :

1. Paye ton trajet et donne le billet correspondant à la personne chassée.
2. Déplace ton pion.
3. Répète les deux premières étapes pour tous les pions que tu contrôles.

Il est recommandé d'échanger avec les autres chasseur·euse·s sur les meilleurs coups possibles pour chacun·e d'entre vous. La coopération est essentielle !

En tant que chasseur·euse, ta réserve de billets diminue à chaque tour. Il est possible qu'à un moment donné tu sois bloqué dans une ville parce que tu n'as plus de billets (ou plus de billets adéquats). Si cela se produit, ton pion reste simplement dans cette ville jusqu'à la fin de la partie.

C'est ainsi que l'on se déplace en tant que personne chassée :

Contrairement aux déplacements des chasseur·euse·s, qui montrent leurs déplacements ouvertement sur le plateau, tous les déplacements de la personne chassée sont **secrets** !

1. Paye ton trajet et remets le billet utilisé dans la boîte du jeu.
2. Informe les chasseur·euse·s du moyen de transport que tu as utilisé et note-le à l'extérieur de ton carnet de bord.
3. Note la ville dans laquelle tu t'es rendu·e sur la page intérieure de ton carnet de bord. Ne montre jamais cette page aux chasseur·euse·s !
4. Informe les chasseur·euse·s si tu as changé de pays ou non. Si c'est le cas, indique-leur le pays (uniquement le pays, pas la ville).

Premier coup de la personne chassée :

Le premier coup de la partie revient à la personne chassée. Lors de ce tour, elle ne note pas sa position de départ dans la première case sur la page intérieure secrète du carnet de bord. Au lieu de cela, elle note la première ville dans laquelle elle s'est rendue !

Pour tous les autres tours, elle continue ainsi et note une ville par case.

Même au premier tour de la partie, la règle est que la personne chassée doit annoncer le pays dans lequel elle se trouve **seulement** si elle franchit une frontière. Toutefois, si elle n'a pas changé de pays avant le quatrième tour, elle doit annoncer le pays dans lequel elle a commencé (et dans lequel elle se trouve toujours).

Remarque : Il faut écrire par-dessus les explications écrites en gris sur la première case de la page extérieure ainsi que sur la première et la quatrième case de la page intérieure du carnet de bord.

Utilisation des cartes Joker :

La personne chassée dispose de **3** cartes Joker.

Les 2 **cartes Joker orange** ● lui permettent de faire un double tour pour chacune. Pour cela, elle défusse une de ces cartes avant de commencer son tour.

Exemple : La position de départ de la personne chassée se trouve à Douvres (UK-3). De là, elle effectue un déplacement habituel vers Calais (FR-1). Comme elle a changé de pays, elle doit informer les chasseur·euse·s qu'elle se trouve désormais en France. Comme son tour est terminé, c'est maintenant aux chasseur·euse·s de jouer. Après leurs tours, la personne chassée décide d'utiliser une de ses cartes Joker orange. Elle se déplace donc dans un double tour de Calais (FR-1) par Paris (FR-6) jusqu'à Genève (CH-1). Elle doit alors dire aux chasseur·euse·s qu'elle est restée dans le même pays lors du premier tour et qu'elle s'est rendue en Suisse au deuxième tour. Comme pour tout déplacement

habituel, elle doit également payer les deux trajets (2 billets puisqu'elle a utilisé 2 liaisons).

Lors d'un double tour, il est possible de combiner deux moyens de transport et, si on le souhaite, de retourner de la ville A à la ville A en passant par la ville B.

La **carte Joker noire** ● permet à la personne chassée de changer de pays sans l'annoncer. Pour cela, elle la défausse avant de commencer son tour. Elle peut aussi utiliser cette carte Joker, même si elle ne changera pas de pays au tour suivant, afin d'attirer les chasseur·euse·s sur une fausse piste. Comme pour tout autre déplacement, la personne chassée paie ce trajet avec un billet.

Si la personne chassée combine une carte Joker **orange** et une carte Joker **noire**, l'effet de la carte noire n'est valable que pour l'un des deux déplacements du double tour.

CONSEILS TACTIQUES

La personne chassée doit faire attention, surtout lors des premiers tours, à balayer le plateau avec ses yeux pour ne pas trahir sa position de départ.

Au début du jeu, avant que les chasseur·euse·s ne sachent dans quel pays se trouve la personne chassée, ces derniers devraient se rendre dans (ou à proximité de) des grandes villes situées au centre ayant de nombreuses liaisons.

ORIGINES

Ce jeu a été créé par Lucas Allebrod et Hannah Hennings en tant que « projet collectif » pendant leurs volontariats dans le cadre du Corps européen de solidarité (CES).

Le principe et les règles sont basés sur le jeu « Scotland Yard » de 1983 dans lequel des détectives poursuivent une personne en fuite au cœur de la ville de Londres.

L'objectif d'EuroQuest est d'apprendre, de manière ludique, à connaître le réseau de transports écoresponsables en Europe.

Lucas Allebrod (Instagram : @lucas.explores.europe)

... vient de Dortmund en Allemagne et réalise actuellement son volontariat CES au Centre Régional d'Information Jeunesse Bretagne à Rennes. Sa mission principale est d'informer les jeunes Bretons sur la mobilité internationale.

Hannah Hennings (Instagram : @heyxhannibal)

... vient de Constance en Allemagne et réalisé actuellement son volontariat CES à la Mission Locale du Pays de Fougères (ville historique située au nord-est de la Bretagne). Sa mission principale est d'accompagner des projets de loisirs et d'échanges internationaux pour les jeunes.

Corps Européen de Solidarité

Le Corps Européen de Solidarité (CES) est un dispositif du programme Erasmus+ qui permet aux jeunes de l'Union européenne et des pays partenaire de faire un volontariat de 2 semaines à 12 mois à l'étranger

Dans le cadre de ce volontariat, les jeunes ont également la possibilité de réaliser un projet personnel ou collectif qui ne doit pas être en lien avec leur mission principale.

Plus d'informations sur le CES sur :

youth.europa.eu/solidarity_fr



Photo de Lucas et Hannah

LISTE DES PAYS & VILLES SUR LA CARTE

AD	ANDORRE <i>État indépendant</i>
 AD-1	Andorre-la-Vieille (capitale)
AL	ALBANIE <i>État indépendant</i>
 AL-1	Tirana (capitale)
AT	AUTRICHE <i>État indépendant (UE)</i>
 AT-1	Vienne (capitale)
 AT-2	Graz
 AT-3	Innsbruck

AX	ÅLAND <i>province autonome de Finlande (UE)</i>
 AX-1	Mariehamn (capitale)
BA	BOSNIE-HERZÉGOVINE <i>État indépendant</i>
 BA-1	Sarajevo (capitale)
BE	BELGIQUE <i>État indépendant (UE)</i>
 BE-1	Bruxelles (capitale)
BG	BULGARIE <i>État indépendant (UE)</i>
 BG-1	Sofia (capitale)
 BG-2	Plovdiv
 BG-3	Varna

CH	SUISSE <i>État indépendant</i>
	Genève
	Bâle
	Zurich
CZ	TCHÉQUIE <i>État indépendant (UE)</i>
	Prague (capitale)
	Brno
DE	ALLEMAGNE <i>État indépendant (UE)</i>
	Hambourg / Kiel / Fehmarn
	Sassnitz / Stralsund / Greifswald

 DE-3	Hanovre
 DE-4	Berlin (capitale)
 DE-5	Cologne / Düsseldorf / Dortmund
 DE-6	Dresde
 DE-7	Francfort-sur-le-Main
 DE-8	Nuremberg
 DE-9	Stuttgart
 DE-10	Constance
 DE-11	Munich

DK	DANEMARK <i>État indépendant (UE)</i>
	Hirtshals / Frederikshavn
	Billund / Aarhus
	Copenhague (capitale)
	Rønne (plus grande ville de l'île de Bornholm)
DZ	ALGÉRIE <i>État indépendant</i>
	Alger (capitale)
	Oran
EE	ESTONIE <i>État indépendant (UE)</i>
	Tallinn (capitale)

	Pärnu / Valga
	Tartu
ES	ESPAGNE <i>État indépendant (UE)</i>
	La Corogne / Saint-Jacques-de-Compostelle
	Gijón
	Bilbao
	Saint-Sébastien
	León
	Saragosse

	Barcelone
	Salamanque
	Madrid (capitale)
	Tolède
	Valence
	Ibiza (plus grande ville de l'île du même nom)
	Palma (plus grande ville de l'île de Majorque)
	Ciudadella / Maó (plus grandes villes de l'île de Minorque)
	Alicante

	Almería
	Malaga
	Séville
FI	FINLANDE <i>État indépendant (UE)</i>
	Turku
	Helsinki (capitale)
	Lappeenranta
	Tampere
	Jyväskylä

	Vaasa
	Oulu
	Tornio
	Rovaniemi
	Inari
FO	ÎLES FÉROÉ <i>pays constitutif du royaume de Danemark</i>
	Tórshavn (capitale)
FR	FRANCE <i>État indépendant (UE)</i>
	Calais / Lille
	Le Havre

	Rennes / Saint-Malo / Fougères (Villes où ce jeu a été créé)
	Brest / Roscoff
	Nantes
	Paris (capitale)
	Reims
	Strasbourg
	La Rochelle
	Bordeaux
	Toulouse

	Perpignan
	Montpellier
	Marseille
	Lyon
	Bastia (préfecture de la Haute-Corse)
	Ajaccio (préfecture de la Corse-du-Sud)
GI	GIBRALTAR <i>territoire britannique d'outre-mer</i>
	Gibraltar (cité-État)
GR	GRÈCE <i>État indépendant (UE)</i>
	Corfou (plus grande ville de l'île du même nom)

	Thessalonique
	Alexandroúpoli
	Patras
	Athènes (capitale)
	Kalamata
	Héraklion (plus grande ville de l'île de Crète)
	Fira (plus grande ville de l'île de Santorin)
	Rhodes (plus grande ville de l'île du même nom)
	Chios (plus grande ville de l'île du même nom)

 <p>GR-11</p>	<p>Mytilène (plus grande ville de l'île de Lesbos)</p>
<p>HR</p>	<p>CROATIE État indépendant (UE)</p>
 <p>HR-1</p>	<p>Zagreb (capitale)</p>
 <p>HR-2</p>	<p>Pula</p>
 <p>HR-3</p>	<p>Split</p>
<p>HU</p>	<p>HONGRIE État indépendant (UE)</p>
 <p>HU-1</p>	<p>Budapest (capitale)</p>
 <p>HU-2</p>	<p>Pécs</p>
 <p>HU-3</p>	<p>Debrecen</p>

IE	IRLANDE <i>État indépendant (UE)</i>
	Dublin (capitale)
	Cork
	Limerick
	Galway
IM	ÎLE DE MAN <i>dépendance de la Couronne britannique</i>
	Douglas (capitale)
IS	ISLANDE <i>État indépendant</i>
	Reykjavík (capitale)
	Vík í Mýrdal

	Seyðisfjörður
	Akureyri
	Ísafjörður
IT	ITALIE <i>État indépendant (UE)</i>
	Gênes
	Milan
	Bologne
	Venise
	Ancône

	Rome (capitale)
	Naples
	Bari
	Reggio de Calabre
	Palerme (plus grande ville de l'île de Sicile)
	Catane / Pozzallo (villes portuaires en Sicile)
	Cagliari (plus grande ville de l'île de Sardaigne)
	Porto Torres (ville portuaire au nord de la Sardaigne)

JE	JERSEY <i>dépendance de la Couronne britannique</i>
	Saint-Héliier (capitale)
LI	LIECHTENSTEIN <i>État indépendant</i>
	Vaduz (capitale)
LT	LITUANIE <i>État indépendant (UE)</i>
	Klaipėda
	Kaunas
	Vilnius (capitale)
LU	LUXEMBOURG <i>État indépendant (UE)</i>
	Luxembourg (capitale)

LV	LETTONIE <i>État indépendant (UE)</i>
	Riga (capitale)
	Daugavpils
MA	MAROC <i>État indépendant</i>
	Rabat (capitale)
	Tanger
	Fès
MC	MONACO <i>État indépendant</i>
	Monaco (cité-État)

MD	MOLDAVIE <i>État indépendant</i>
 MD-1	Chişinău (capitale)
ME	MONTÉNÉGR <i>État indépendant</i>
 ME-1	Podgorica (capitale)
MK	MACÉDOINE DU NORD <i>État indépendant</i>
 MK-1	Skopje (capitale)
MT	MALTE <i>État indépendant (UE)</i>
 MT-1	La Valette (capitale)
NL	PAYS-BAS <i>État indépendant (UE)</i>
 NL-1	Rotterdam
 NL-2	Amsterdam (capitale)

	Groningue
NO	NORVÈGE <i>État indépendant</i>
	Kristiansand
	Oslo (capitale)
	Stavanger
	Lillehammer
	Bergen
	Ålesund
	Trondheim

	Mo i Rana
	Å i Lofoten
	Narvik
	Tromsø
	Cap Nord
	Kirkenes
PL	POLOGNE <i>État indépendant (UE)</i>
	Świnoujście / Szczecin
	Gdańsk

	Białystok
	Poznań
	Varsovie (capitale)
	Wrocław
	Cracovie
PT	PORTUGAL <i>État indépendant (UE)</i>
	Porto
	Lisbonne (capitale)
	Faro

RO	ROUMANIE <i>État indépendant (UE)</i>
	Constanța
	Bucarest (capitale)
	Timișoara
	Cluj-Napoca
	Iași
RS	SERBIE <i>État indépendant</i>
	Belgrade (capitale)
	Niš

RU	RUSSIE <i>État indépendant</i>
	Saint-Pétersbourg
	Kaliningrad (plus grande ville de l'oblast du même nom)
SE	SUÈDE <i>État indépendant (UE)</i>
	Malmö / Ystad
	Göteborg
	Kalmar
	Visby (plus grande ville sur l'île de Gotland)
	Örebro
	Stockholm (capitale)

	Gävle
	Sundsvall
	Umeå
	Luleå
	Kiruna
SI	SLOVÉNIE <i>État indépendant (UE)</i>
	Ljubljana (capitale)
SK	SLOVAQUIE <i>État indépendant (UE)</i>
	Bratislava (capitale)
	Košice

SM	SAINT-MARIN <i>État indépendant</i>
 SM-1	Saint-Marin (capitale)
TN	TUNISIE <i>État indépendant</i>
 TN-1	Tunis (capitale)
TR	TURQUIE <i>État indépendant</i>
 TR-1	Istanbul
 TR-2	Edirne
UA	UKRAINE <i>État indépendant</i>
 UA-1	Oujhorod
 UA-2	Lviv

	Ivano-Frankivsk
	Rivne
	Odesa
UK	ROYAUME-UNI <i>État indépendant</i>
	Douvres / Folkestone
	Plymouth
	Londres (capitale du Royaume-Uni et de l'Angleterre)
	Bristol
	Birmingham

	Fishguard / Holyhead
	York / Kingston upon Hull
	Liverpool / Manchester
	Newcastle upon Tyne
	Édimbourg (capitale de l'Écosse)
	Glasgow
	Aberdeen
	Inverness
	Kirkwall (plus grande ville de l'archipel des Orcades)

	Lerwick (plus grande ville de l'archipel des Shetland)
	Belfast (capitale de l'Irlande du Nord)
XK	KOSOVO <i>État à reconnaissance diplomatique limitée</i>
	Pristina (capitale)

Les États membres de l'Union européenne (UE) sont indiqués en vert sur la carte. De plus, les abréviations des villes situées dans ces pays sont également écrites et soulignées en vert.

Exemple :

ES-11 = cette ville est située dans un État membre de l'UE

NO-6 = cette ville n'est **PAS** située dans un État membre de l'UE

MENTIONS LÉGALES

Création et conception du jeu :

Lucas Allebrod,
Centre Régional d'Information Jeunesse (CRIJ) Bretagne

Hannah Hennings,
Mission Locale du Pays de Fougères

avec le soutien de :

Corps Européen de Solidarité

Association Jeunes à Travers le Monde

Traduction en français :

Lucas Allebrod et Gaël Petitdemange

Licences d'utilisation :

Logo créé avec : LOGO.com

Carte vierge créée avec : MapChart (mapchart.net)

Droit d'auteur :

Conformément à la législation actuelle, les erreurs ou omissions involontaires qui auraient pu subsister dans ce jeu et son livret de règles malgré les soins et les contrôles de l'équipe de rédaction ne sauraient engager la responsabilité des éditeur·trice·s. La reproduction partielle ou totale du jeu, de son livret de règles et des informations contenues à des fins de commercialisation est formellement interdite sans l'autorisation expresse des éditeur·trice·s.

CENTRE RÉGIONAL D'INFORMATION JEUNESSE BRETAGNE

8 PLACE DU COLOMBIER

35000 RENNES, FRANCE

+33 (0) 2 99 31 17 77

WWW.CRIJ.BZH

MISSION LOCALE DU PAYS DE FOGÈRES

19 RUE HIPPOLYTE RÉHAULT

35300 FOGÈRES, FRANCE

+33 (0) 2 30 27 01 60

WWW.ML-FOUGERES.COM