

Stonemaier Games présente

TOSCANE

ÉDITION ESSENTIELLE

Créé par Jamey Stegmaier & Alan Stone

Illustrations de Beth Sobel



*Ceci est une extension modulaire jouable avec toutes les versions de Viticulture.
Quelle histoire vivrez-vous, alors que vous vous battez pour créer le meilleur vignoble de Toscane ?*

1 – 6 JOUEURS ÂGES 14+ 60 – 120 MINUTES

L'Édition Essentielle de Toscane inclut 3 modules pouvant être combinés selon votre bon plaisir : les ouvriers qualifiés, le plateau étendu et les bâtiments.
Nous préférons jouer avec les trois, mais libre à vous de les essayer l'un après l'autre pour en prendre connaissance.

SOMMAIRE

Plateau étendu : 2 – 4

Ouvriers qualifiés : 5 – 6

Bâtiments : 7



PLATEAU ÉTENDU

VOTRE VIGNOBLE A ATTEINT SES LIMITES. IL EST TEMPS D'ÉTENDRE VOS OPÉRATIONS À TOUTES LES SAISONS ET DE RÉPANDRE VOTRE INFLUENCE SUR LA RÉGION.

CONTENU

1 plateau de jeu

36 jetons Influence (★)
en 6 couleurs

NOUVEAUX MÉCANISMES

Quatre saisons de placement
d'ouvriers

Bonus des actions plus nombreux
et corrigés

Piste Réveil étendue

Icône grise « toute carte »

Carte d'influence

Action commerciale

Action de vente de vin

Piste de points de victoire
augmentée

Résolution de fin d'année et
réorganisation des réveils

INTRODUCTION

Pourquoi un plateau plus grand ? Ce n'est pas tant un problème de taille. Nous voulions améliorer le rythme du jeu en introduisant la possibilité d'affecter des ouvriers au printemps et en automne.

MISE EN PLACE

Mettez de côté l'ancien plateau et remplacez-le par le plateau étendu. Assurez-vous de le poser recto visible (le verso comporte des emplacements pour les cartes orange en haut à gauche, pour l'extension des bâtiments). Chaque joueur commence avec 6 ★ de sa couleur à ajouter à sa réserve de bâtiments non construits et d'ouvriers non formés.

MÉCANISME DE JEU

Bien que le cœur du jeu reste le même qu'avec le plateau original, il y a quelques nuances et nouvelles actions à expliquer.

Placez le pion Premier joueur (🍷) tel qu'indiqué en bas à droite de la piste Réveil (au lieu de le donner au premier joueur).

QUATRE SAISONS

Il y a désormais quatre saisons de placement d'ouvriers dans Toscane, avec quatre actions à chaque fois. Toutes les anciennes règles s'appliquent – chaque ouvrier ne peut se placer qu'une fois par an, et le joueur qui se réveille en premier choisit avant tous les autres où affecter son premier ouvrier chaque saison. En revanche, on ne pioche pas forcément une carte Saisonnier en automne. Cela dépend de sa position sur la piste Réveil (voir page suivante).



Merci à Justin Killam, vainqueur du concours de design d'extension Viticulture, d'avoir inspiré la création de la carte d'Influence.

EMPLACEMENTS ACTIONS ET BONUS

Comme dans le jeu de base, la disponibilité des emplacements Action dépend du nombre de joueurs. L'opacité des emplacements a changé, mais l'ordre est toujours le même (voir le graphique à gauche). Les emplacements Action peuvent être sélectionnés dans n'importe quel ordre s'ils sont disponibles.

Quelques bonus ont changé de position – ils ne sont plus nécessairement sur l'emplacement du milieu. Certaines actions ont même 2 bonus différents.



2 JOUEURS

3 – 4 JOUEURS

5 – 6 JOUEURS

PLATEAU ÉTENDU



FIN D'ANNÉE

Quand vous passez votre tour en hiver (ce qui vous est permis même s'il vous reste des ouvriers en réserve), vous devez immédiatement effectuer dans cet ordre :

1. Récupérez vos ouvriers (y compris l'Intérimaire si vous le contrôlez). Cela peut débloquer des emplacements Action hivernales pour d'autres joueurs n'ayant pas encore passé.
2. Faites vieillir le vin et le raisin : Augmentez de 1 la valeur de chaque jeton Vin et Raisin. Les jetons Vins ne peuvent être déplacés dans une cave si elle n'est pas construite.
3. Défaussez pour ne pas avoir plus de 7 cartes en main.
4. Collectez vos royalties.
5. Choisissez votre heure de réveil pour l'année suivante. On ne passe plus le pion Premier joueur (🟡) pour le réveil (ce jeton ne sert plus qu'à rappeler qui était 7e sur la piste l'année précédente, et sera donc 1er cette année).

PISTE RÉVEIL

Au début du jeu, choisissez un pion Réveil au hasard. Le joueur qui le possède est le premier à choisir sa position sur la piste Réveil, puis les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous ne pouvez pas choisir de vous réveiller en premier (position n°1) et vous ne gagnez aucun bonus de la piste Réveil quand vous y placez votre pion.

Pour le reste de la partie, choisissez vos heures de réveil pour l'année suivante une fois l'hiver terminé. Si vous aviez choisi la position n°7 la fois précédente, vous vous réveillerez cette fois-ci en premier. C'est ainsi seulement qu'il est possible d'occuper la position n°1 pour la suite du jeu.

Quand vous placez votre pion Réveil sur la piste Réveil au printemps, vous ne gagnez aucun bonus immédiat. Vous ne faites que choisir l'ordre des réveils pour l'année qui commence. Votre pion Réveil restera sur la même position pour cette année, vous rapportant souvent un bonus quand vous passerez une saison.

PRINTEMPS

Dans l'ordre des réveils, vous pouvez soit a) placer 1 ouvrier sur un emplacement Action vert sur le plateau de jeu ou sur un emplacement Action privé que vous contrôlez (un Joug par exemple), ou b) attendre l'été en faisant glisser votre pion Réveil dans la colonne Été de la piste Réveil. Cela ne modifie pas votre position sur la piste, et vous ne pouvez pas passer plusieurs saisons d'un coup. Les autres joueurs continuent à jouer tour à tour jusqu'à ce que tous aient ainsi déclaré vouloir passer à l'été.

Quand vous passez à l'été, prenez l'éventuel bonus tel qu'indiqué dans la colonne Été de la piste Réveil. Par exemple, si votre pion Réveil est en deuxième position, vous gagnez 🟡1. Tout ouvrier placé pendant le printemps reste où il est – on ne rapatrie ses ouvriers qu'à la fin de l'année.

ÉTÉ

Quand tous les joueurs ont passé vers l'été, ils utilisent alors les actions jaunes estivales dans l'ordre de la piste Réveil. Ils peuvent aussi, comme toujours, utiliser les emplacements Action privés.

AUTOMNE

Quand vous passez en automne, prenez le bonus éventuellement présent dans la colonne Automne de la piste Réveil. Contrairement au jeu de base, où les joueurs auraient tous automatiquement pioché une carte Saisonnier, seuls en piochent les joueurs placés dans les positions 3 à 7 de la piste Réveil. Si vous possédez un Cottage, piochez une carte Saisonnier de votre choix au passage vers l'automne en plus des cartes attribuées par votre position sur la piste Réveil (le cottage vous attribue une carte même si vous êtes premier ou deuxième dans l'ordre des réveils). Le 🟡 sur la piste signifie « piochez une carte de n'importe quel type ».

HIVER

Quand vous passez en hiver, prenez de nouveau tout bonus éventuel. L'étoile signifie que vous placez ou déplacez un 🌟 sur la carte (voir page suivante). « Faire vieillir les raisins » signifie que tous les jetons Raisin dans votre pressoir sont vieillis selon les règles habituelles (vous les ferez aussi vieillir à la fin de l'année).

PLATEAU ÉTENDU

NOUVELLES ACTIONS

ACTION INFLUENCE

Vous pouvez désormais utiliser vos ouvriers pour influencer les différentes régions de Toscane. Si vous placez un ouvrier sur l'action «Placez ou déplacez ★» (ou tout autre emplacement muni d'un jeton Influence, par exemple sur la piste Réveil ou sur l'action «Vendre 1 Vin»), placez un de vos six jetons Influence disponibles sur la carte en bas à gauche du plateau. Vous bénéficiez immédiatement des avantages indiqués sous le nom de la région (par exemple, posez une étoile sur Livourne pour gagner une carte Saisonnier d'été). Une fois l'étoile jouée, elle ne peut être remise dans votre réserve.

Si toutes vos étoiles ont été placées, vous pouvez toujours utiliser une action Influence pour déplacer une étoile vers une autre région. Vous ne gagnez aucun avantage immédiat en bougeant une étoile, uniquement lorsque vous la placez pour la première fois. Vous ne pouvez pas placer ou déplacer les étoiles des autres joueurs.

Le bonus de l'action «Placez ou déplacez ★» est de placer ou déplacer une ★ en plus.

À la fin du jeu, on calcule pour chaque région quel joueur est le plus influent. Celui-ci gagne le nombre de points de victoire spécifié dans sa région. Par exemple, si Jamey cumule 2 ★ à Arezzo et Jennifer y possède 1 ★, Jamey remporte ② à la fin du jeu. Cependant, s'ils y ont tous les deux 2 ★, aucun ne remporte de point.

VARIANTE : Avant de commencer à jouer, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour ne pas compter les points apportés par les étoiles à la fin du jeu (mais de continuer de bénéficier des éventuelles cartes et lires pendant le jeu). Nous recommandons cette variante pour les parties à 2 joueurs.



ACTION COMMERCE

L'action «Commerce» remplace l'action «Vendre du raisin». Quand vous affectez un ouvrier à une action Commerce, échangez une des options représentées sur cette action (3, 1, 2) ou un jeton Raisin de valeur 1 sur votre pressoir pour n'importe quelle autre. Par exemple, payez 3 pour gagner 1, défaussez n'importe quelle paire de cartes et piochez-en deux autres, ou même défaussez un pion Raisin rouge pour gagner un pion Raisin blanc de valeur 1 dans votre pressoir. Vous pouvez échanger un pion Raisin de n'importe quelle valeur ; cependant, si c'est en contrepartie d'un autre pion Raisin, celui-ci ne peut valoir plus que 1. Le bonus de +1, quant à lui, vous donne droit à un autre échange. Ignorez les prix des jetons Raisin sur votre plateau Vignoble (à moins que vous ne jouiez une carte Saisonnier indiquant «Vendre du raisin»).



ACTION VENDRE UN VIN

Voici un nouveau moyen d'échanger le vin contre des points de victoire. Défaussez un jeton Vin de votre cave et gagnez le nombre de points de victoire correspondant. Le **type** de vin seul importe, pas sa valeur. Le bonus de cette action permet de placer ou déplacer ★.

FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin d'une année où un joueur a atteint au moins 25 points de victoire (et non 20). Après que tous les joueurs ont passé l'hiver, ajoutez les points de victoire gagnés sur la carte d'Influence. Celui qui cumule le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est l'argent cumulé qui en décide. La piste Points de victoire va désormais jusqu'à 40, sans limites de points.



OUVRIERS QUALIFIÉS

EN FAISANT CROÎTRE VOTRE VIGNOBLE, VOUS DEVEZ PLUS EXIGEANTS QUANT AUX OUVRIERS QUE VOUS ENGAGEZ. CERTAINS ONT DES CAPACITÉS UNIQUES, HÉRITÉES DE LEURS ANCIENNES ACTIVITÉS, DONT PEUT BÉNÉFICIER VOTRE VIGNOBLE.

INTRODUCTION

Les employés étant tous différents dans la vraie vie, il n'y a pas de raisons qu'ils ne le soient pas dans un jeu de plateau. Ces nouveaux ouvriers ne font pas qu'ajouter un vernis de réalisme à Toscane, ils changent aussi la valeur de plusieurs emplacements Action vis-à-vis des autres joueurs.

COMPOSANTS

11 cartes Ouvrier qualifié
14 meeple Ouvrier qualifié

MISE EN PLACE

Avant de répartir les cartes Mamas & Papas, mélangez les 11 cartes Ouvrier et placez-en deux sur la table (dans une partie à deux joueurs, si vous tirez la carte Aubergiste, défaussez-la et piochez-en une nouvelle). Mettez le reste de côté, vous ne les utiliserez pas pendant cette partie. Les 2 ouvriers sélectionnés seront les seuls ouvriers qualifiés pouvant être recrutés pendant ce jeu. Placez un ouvrier gris sur chaque carte pour montrer quelle forme de meeple représente quel ouvrier qualifié.

MÉCANISME

Quand vous recrutez un ouvrier, vous pouvez désormais payer 1 lire supplémentaire pour recruter à la place l'un des ouvriers qualifiés disponibles, et ce quels que soient les éventuels modificateurs apportés à ce coût (€1, €2, 1, remise de €2, etc.). Les ouvriers qualifiés peuvent être recrutés pendant toute la durée du jeu – les cartes restent au milieu de la table. Chaque joueur ne peut recruter qu'un seul ouvrier qualifié de chaque type.

Chaque ouvrier qualifié possède une capacité unique et optionnelle telle que décrite sur la page suivante et sur la carte de référence correspondante. Si cette capacité implique quelque chose devant se passer au moment d'affecter un ouvrier ou quand un autre ouvrier est affecté au même emplacement Action, cette capacité s'active immédiatement avant tout autres action ou événement (sauf si une carte stipule le contraire). Pour le reste, les ouvriers qualifiés se comportent comme des ouvriers normaux.

Il n'est pas obligé de recruter ces ouvriers qualifiés – vous pouvez, si vous le souhaitez, ne recruter que des ouvriers normaux. Chaque joueur ne peut contrôler que 6 ouvriers ; impossible d'en avoir plus. Tout comme les ouvriers normaux, et à moins qu'une carte Saisonnier ne stipule le contraire, vous ne pouvez affecter un ouvrier nouvellement recruté avant que l'année suivante n'ait débuté.

Tout comme les ouvriers normaux, vous pouvez affecter plusieurs ouvriers qualifiés sur des emplacements Action privés (votre plateau Vignoble, le plateau d'extension Construction, et les bâtiments que vous avez construits), mais la plupart des capacités des ouvriers qualifiés ne s'activent que sur le plateau principal (comme indiqué sur leurs cartes). Vous ne pourrez jamais affecter d'ouvriers sur les emplacements privés d'un autre joueur.

NOTE DE L'AUTEUR

Quand nous avons créé l'ouvrier spécialisé pour Arboriculture avant de l'ajouter aux règles de base de Viticulture, nous savions que nous nous attaquions à un champ particulier du développement de jeu : quand les ouvriers d'un Euro Game possèdent des pouvoirs très différents, le joueur ne doit pas seulement choisir où jouer son

ouvrier, mais aussi quel ouvrier jouer.

En y réfléchissant, nous avons pensé à donner à chaque joueur un ouvrier qualifié différent. Un joueur pouvait être le Chef, un autre le Politico, un autre le Fermier. Nous avons rapidement compris que l'équilibre entre les joueurs en deviendrait difficile à maintenir, et qu'il serait

ardu de faire le suivi de toutes ces capacités.

Nous avons donc décidé de donner deux ouvriers qualifiés à chaque joueur. Ceci crée une foule de combinaisons possibles à découvrir.

CAPACITÉS DES OUVRIERS QUALIFIÉS

FERMIER : Quand vous affectez le Fermier sur le plateau, vous pouvez gagner un bonus de votre choix parmi les bonus de cette action même si le Fermier n'est pas sur l'emplacement Action à bonus. Tous les bonus de chaque action sont disponibles, quel que soit le nombre de joueurs.

MAFIOSO : Quand vous affectez le Mafioso sur un emplacement Action sans bonus, une fois l'action effectuée, vous pouvez la faire une deuxième fois. Impossible, par contre, de briser les règles du jeu par exemple en vendangeant le même champ deux fois dans l'année.

CHEF : Vous pouvez affecter le Chef sur un emplacement Action occupé par l'ouvrier d'un adversaire en «renvoyant» cet ouvrier dans la réserve de cet adversaire, sauf si c'est un autre Chef.

AUBERGISTE : Quand vous affectez l'Aubergiste, vous pouvez payer 1€ à un adversaire possédant un ouvrier sur la même action pour lui prendre une carte Saisonier au hasard (vous pouvez décider entre Saisoniers d'hiver et Saisoniers d'été). *Indisponible pour une partie à deux joueurs.*

PROFESSEUR : Quand vous affectez le Professeur, vous pouvez pendant la saison en cours récupérer un de vos ouvriers normaux déjà affecté sur le plateau principal. Vous pourrez réaffecter cet ouvrier plus tard dans l'année.

SOLDAT : Si le Soldat se trouve sur un emplacement Action sur le plateau principal, vos adversaires doivent vous payer 1€ pour affecter un ouvrier sur la même action. Ils peuvent placer des ouvriers sur la même action que votre Soldat même si tous les emplacements sont occupés.

POLITICO : Quand vous affectez le Politico sur un emplacement Action avec bonus du plateau principal, une fois l'action effectuée et le bonus gagné, vous pouvez payer 1€ pour gagner le bonus une deuxième fois.

ORACLE : Quand vous tirez des cartes avec l'Oracle, piochez-en une supplémentaire et défaussez-en une de toutes celles ainsi obtenues. Vous ne pouvez pas tirer plus d'une carte supplémentaire par tour avec l'Oracle.

MARCHAND : Si vous affectez le Marchand sur le plateau principal après que vos adversaires ont passé la saison, une fois l'action effectuée, vous pouvez tirer une carte de n'importe quel type.

VOYAGEUR : Vous pouvez affecter le Voyageur sur tout emplacement Action libre d'une saison précédente de l'année en cours, sans tenir compte de la disponibilité de l'emplacement due au nombre de joueurs. Vous en effectuez l'action immédiatement.

MESSAGER : Vous pouvez affecter le Messager sur un emplacement Action d'une saison encore à venir. Quand vous jouerez votre tour lors de cette saison, effectuez l'action du Messager au lieu d'affecter un ouvrier. *Si vous ne pouvez effectuer cette action, vous ne pouvez en gagner l'éventuel bonus, et votre tour se finit).*

Payez 1€ supplémentaire pour entraîner un ouvrier qualifié au lieu d'un ouvrier normal.



BÂTIMENTS

CELA FAIT DES ANNÉES QUE VOUS TRAVAILLEZ DANS LES MÊMES BÂTIMENTS. ALORS QUAND UN CHARPENTIER DU COIN VIENT VOUS PARLER DE NOUVELLES IDÉES, VOUS VOUS DITES QU'IL EST TEMPS DE CONSTRUIRE UN VIGNOBLE PLUS MODERNE.

INTRODUCTION

L'extension Bâtiment vous permet d'apporter des améliorations à votre vignoble par l'intermédiaire de cartes Bâtiment.

MISE EN PLACE

Placez le nouveau plateau Construction à gauche de votre plateau Vignoble. Retournez le plateau de jeu principal verso visible (avec les emplacements pour les cartes orange en haut à droite), mélangez le paquet de cartes Bâtiment et posez-le sur le plateau principal.

MÉCANIQUE DE JEU

JOUER (CONSTRUIRE) LES CARTES BÂTIMENT

Pour construire une carte Bâtiment de votre main, affectez un ouvrier sur un emplacement Action « Construire un bâtiment ». Payez le prix indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte Bâtiment et placez-la soit a) sur un emplacement libre de votre plateau Construction, ou b) sur un de vos champs vides (sans vigne, ni bâtiment). Tout bâtiment vous rapporte ① quand il est construit, comme indiqué en bas de sa carte.

DÉTRUIRE DES CARTES BÂTIMENT

Si vous décidez plus tard ne plus vouloir d'une carte Bâtiment que vous avez construite, vous pouvez la détruire (l'enlever et la défausser) en affectant un ouvrier sur l'emplacement Action de votre plateau Construction. Vous ne perdez pas de points de victoire en détruisant un bâtiment.

TYPES DE CARTES BÂTIMENT

BÂTIMENTS D'ACTION : Ils contiennent un emplacement Action privé sur lequel affecter un ouvrier une fois par an, quelle que soit la saison. La plupart ont un prix à payer ou une action à effectuer (inscrits sous l'emplacement Action), ainsi qu'un avantage (indiqué au milieu de l'emplacement). Vous devez payer le prix pour bénéficier de l'avantage. Les ouvriers spécialisés ne peuvent utiliser leur capacité spéciale pour être affectés sur un Bâtiment d'action occupé.

BÂTIMENTS D'AMÉLIORATION : Ils vous octroient des bonus récurrents.

BÂTIMENTS RÉSIDUELS : Ils vous donnent des bonus résiduels à la fin de chaque année (en plus de sommes d'argent résiduelles ou d'action de fin d'année comme « Faire vieillir le vin »). Ils sont similaires aux autres bonus résiduels, en honorant des commandes de vin, sauf qu'ils rapportent d'autres ressources que l'argent.

EXEMPLES



Bâtiment d'action



Bâtiment d'amélioration



Bâtiment résiduel

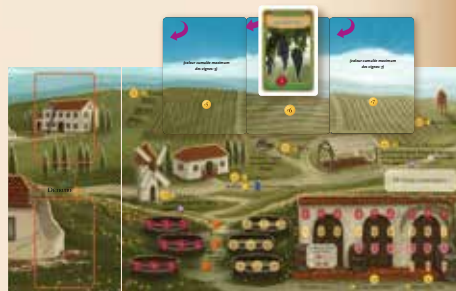
NOTE : La Statue vous octroie un point de victoire à la fin de chaque année, et non pas pendant l'année. Ce point de victoire résiduel ne peut donc pas compter pour déclencher la fin du jeu.

COMPOSANTS

36 cartes Bâtiment (orange)

Plateau de jeu étendu (verso)

6 plateaux Construction



TIRER DES CARTES BÂTIMENT

Ces cartes sont gardées en main comme n'importe quelles autres cartes, et sont incluses dans la taille limite de votre main. Plusieurs éléments vous permettent d'en piocher :

- * Être 4^e ou 7^e sur la piste Réveil
- * La région de Lucques sur la carte d'Influence (région connue pour ses constructions et ses carrières de pierre)
- * Échanger une action contre une autre en été
- * Retourner 1 bonus Propriété
- * Bonus de l'action Vendre Un Vin
- * Gagner ① ou Piocher + (anciennement « Gagner ① »)

Si vous ne jouez pas avec le plateau étendu, vous pouvez piocher des cartes Bâtiment au début du jeu. Après avoir choisi les cartes Mamas & Papas (Viticulture Édition Essentielle), tirez 4 cartes Bâtiment, gardez-en une et passez les autres au joueur à votre droite. Procédez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait sélectionné 4 cartes.

NOUVELLES RÈGLES AUTOMA

LES RÈGLES SUIVANTES S'AJOUTENT À CELLES PRÉSENTÉES DANS LE LIVRET DE RÈGLES DE L'ÉDITION ESSENTIELLE DE VITICULTURE.

MISE EN PLACE

Placez 1 Automa ★ sur chaque région de la carte d'Influence valant ① et 2 Automa ★ sur celles valant ② (vous aurez besoin de cumuler des jetons de 2 couleurs pour en avoir assez).

Écartez du jeu les ouvriers qualifiés suivants : Chef, Aubergiste, Marchand et Soldat.

Si vous avez les cartes promo Ouvrier qualifié, écartez l'Apprenti, le Martyr et le Conteur.

FIN DU JEU

Vous et l'Automa marquez des points de victoire sur la carte d'Influence selon les règles habituelles.

CARTES AUTOMA ET PLACEMENT D'OUVRIERS

Les quatre couleurs des cartes Automa correspondent aux quatre saisons du plateau étendu.

Si l'Automa n'a qu'un ouvrier au début de l'hiver, affectez cet ouvrier à l'emplacement Action d'hiver écrit le plus en haut de la carte Automa. S'il n'y a plus aucun emplacement disponible, n'affectez pas d'ouvrier pour l'Automa.

Quand vous affectez un ouvrier à une action avec des actions bonus, vous pouvez comme d'habitude dépenser un jeton d'action bonus. Cela vous permet d'effectuer une de ces actions bonus. Cependant, si l'ouvrier a été affecté à l'une d'elles, vous ne pouvez prendre celle-ci deux fois.

VARIANTE AGRESSIVE

Vous pouvez utiliser cette variante quand vous jouez avec les trois extensions de cette boîte. Les points de victoire de l'Automa sont alors listés dans le tableau suivant.

ANNÉE	1	2	3	4	5	6	7
FACILE	-1	-1	0	4	9	15	24
NORMAL	-1	0	1	6	12	18	28
DIFFICILE	-1	0	1	6	13	22	32



VOUS VOULEZ UNE DÉMONSTRATION EN VIDÉO ?

Visitez stonemaiergames.com/games/tuscany/videos/

BESOIN DES RÈGLES DANS UNE AUTRE LANGUE ?

Téléchargez livrets et guides de jeu sur le site stonemaiergames.com/games/tuscany/rules

UNE QUESTION SUR LE JEU ?

Tweetez à @stonemaiergames avec le hashtag #viticulture

BESOIN D'UN COMPOSANT ?

Adressez-vous à stonemaiergames.com/replacement-parts

VOUS DÉSIREZ VOUS TENIR AU COURANT DE PROJETS FUTURS ?

Inscrivez-vous à la newsletter stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES



WWW.STONEMAIERGAMES.COM