

règles
du jeu



World of Yo-Ho™

War of the Orchids

 volumique





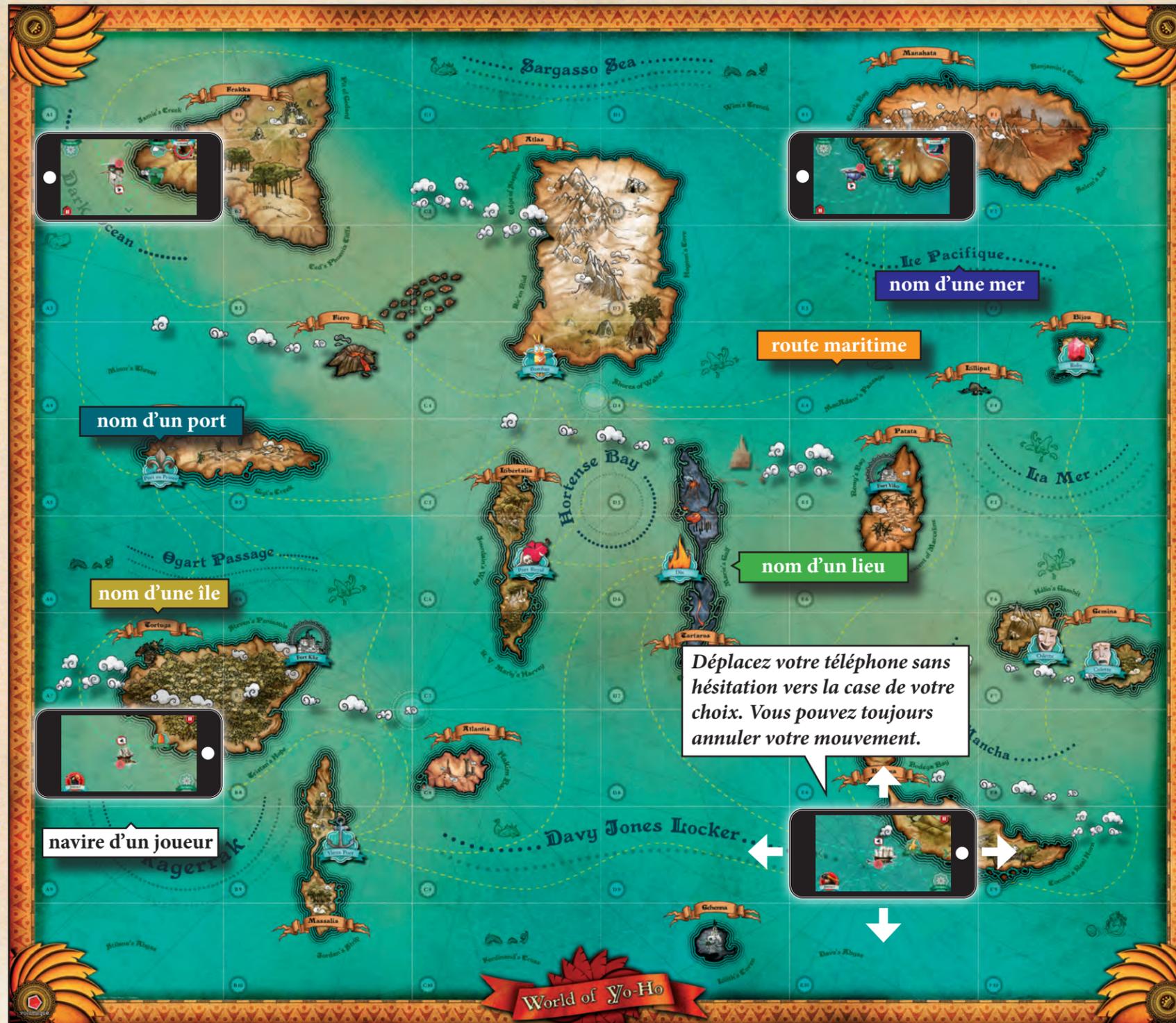
Introduction

World of Yo-Ho est un jeu d'aventure et d'affrontements dans un univers de piraterie teinté de fantaisie. C'est un nouveau type de jeu, pour 2 à 4 joueurs, alliant le plaisir du jeu de société aux mécanismes interactifs du jeu vidéo. Devenez le plus célèbre pirate de ce monde parallèle peuplé d'animaux intelligents, d'îles perdues et de magie sauvage.



Vos téléphones sont vos bateaux dans ce jeu. Vous allez pouvoir naviguer en les déplaçant case par case.

World of Yo-Ho se joue obligatoirement avec au moins un téléphone.



Les différents types d'emplacements (mer, port, île et lieu) ont une couleur différente afin de vous aider à vous repérer sur la carte.

Les navires se déplacent toujours orthogonalement et case par case.



Contenu

- 1 plateau de jeu (en 2 parties).
- 4 cartes de *capitaine* et 4 cartes de *navire* : ces cartes servent de rappel concernant les différentes caractéristiques des capitaines et navires.



- 4 figurines cartonnées de *capitaine* à emboîter dans 4 figurines cartonnées de *navire*. Ces figurines sont utiles seulement dans le cas où vous jouez avec un seul téléphone.



- 4 ventouses de *navire* et 4 ventouses de *capitaine* vous permettant de personnaliser vos téléphones en les collant dessus.



Des renseignements complémentaires se trouvent dans le tutoriel de l'application.

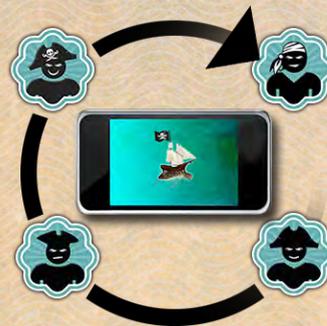
Modes de jeu

Plusieurs téléphones



Pendant la partie, les téléphones sont posés sur le plateau de jeu pour représenter la position des différents joueurs et ne sont pris en main que quand les joueurs ont besoin d'effectuer des actions secrètes ou consulter une information. Les joueurs ne doivent pas nécessairement avoir des téléphones du même type pour jouer ensemble. Des téléphones iOS et Android peuvent participer à une même partie.

Un seul téléphone



Si toutefois vous ne disposez pas d'un nombre suffisant de téléphones, il est aussi possible de jouer avec un seul téléphone. Dans ce cas, le téléphone sera passé de joueur en joueur durant la partie et les figurines cartonnées devront être utilisées pour représenter la position des joueurs sur le plateau. De plus, dans cette configuration le téléphone peut être remplacé par une tablette.

Préparation du jeu

Téléchargez l'application *World of Yo-Ho* sur vos smartphones (App Store / Google Play) que nous appellerons dorénavant téléphone dans ce livret.



Lancez l'application *World of Yo-Ho* sur tous les appareils. Idéalement, une partie de *World of Yo-Ho* se joue avec un téléphone par joueur. Dans ce cas, le téléphone de chacun des joueurs sera son pion durant la partie. Le jeu a été conçu spécialement pour cette configuration et c'est celle qui vous offrira la meilleure expérience.



Dans cette configuration, les différents téléphones doivent être connectés à un même réseau Wi-Fi afin de permettre une communication entre eux (référez-vous à l'Aide se trouvant dans l'application pour obtenir plus de détails).

- 1 Appuyez sur **Jouer**
- 2 Appuyez sur **Nouvelle Partie**
- 3 En fonction de votre configuration, choisissez le mode **plusieurs téléphones** ou **un seul téléphone**.
 - **plusieurs téléphones** : attendez que les différents joueurs soient connectés à la partie.
 - **un seul téléphone** : appuyez sur les emplacements de joueur afin d'en ajouter/enlever.
- 4 Pour votre 1^{ère} partie, il est fortement recommandé de laisser l'option **Tutoriel** cochée. Les règles se trouvant dans ce livret représentent un aperçu des mécaniques de jeu, mais le **Tutoriel** vous expliquera plus en détail les différents écrans du jeu ainsi que les interactions possibles en cours de partie.
- 5 Le nombre de points à sélectionner correspond aux points de *Swag* à remporter afin de gagner la partie. Plus ce nombre est élevé, plus la partie sera longue.
- 6 Chaque joueur doit appuyer sur **Prêt** quand il est prêt à jouer. Suivez les instructions afin de procéder à la sélection des *capitaines* et des *navires*, ainsi que leur position sur la carte.

Les exemples suivants s'appuieront sur le mode de jeu utilisant plusieurs téléphones.



Si vous prenez en main votre téléphone, vous verrez apparaître en bas de l'écran votre barre d'informations. Vous pourrez accéder à vos données personnelles dont vos missions en cours. Mais attention : ces informations sont secrètes, gardez-les pour vous ! »

But du jeu

Vous incarnez des capitaines aux commandes de leur navire, et vous allez vous affronter pour devenir le plus grand pirate de Yo-Ho. Chaque *capitaine* ainsi que chaque *navire* ne peut être choisi que par un seul joueur. Les caractéristiques des *capitaines* et des *navires* sont détaillées à la page 10.

Les capitaines



Le Perroquet

Le Morse

Le Requin

Le Pélican

Les navires



La Baleine

La Méduse

La Tortue

L'Espadon



Swag



Clams

Votre succès se mesure en points de *Swag*. Le joueur qui remportera la partie sera le premier à atteindre le nombre de points de *Swag* défini lors de la mise en place de la partie.

Il y a différentes façons de gagner des points de *Swag* :

- Remplir des missions.
- Vaincre les autres joueurs lors de combats.
- Vaincre des monstres rencontrés en mer.

Pendant la partie votre richesse se mesure en *Clams* qui est la monnaie de Yo-Ho. Les *Clams* sont obtenus en remplissant des missions et ils permettent de vous équiper afin d'être prêt à affronter les différents dangers de Yo-Ho.



Déroulement de la partie

En commençant par le premier (choisi aléatoirement par l'application en début de partie), chaque joueur joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Durant votre tour de jeu, vous avez la possibilité d'effectuer **2 actions** en sélectionnant les boutons suivants.



Se déplacer

Vous pouvez déplacer votre navire dans une case adjacente si cette case est inoccupée et qu'il n'y a pas de morceau de terre bloquant le chemin. Les déplacements ne peuvent pas être effectués en diagonale. Quand vous jouez avec un téléphone par joueur, le déplacement s'effectue en déplaçant physiquement le téléphone d'une case à une autre.



Effectuer une action spécifique liée à une mission ou un événement

En fonction de la case dans laquelle vous vous trouvez, vous aurez la possibilité d'effectuer des actions spécifiques à une mission ou un événement (une attaque de monstre est un événement).



Capitainerie : choisissez jusqu'à 3 missions à remplir.



Taverne : consultez le classement de tous les joueurs trié en fonction des points de *Swag*.



Chantier : réparez votre navire en payant une certaine somme dépendante des points de *Résistance* perdus.



Marché : achetez et vendez des objets utiles pour le combat contre un autre joueur, ainsi que des équipements de capitaine et des améliorations de navire.



Attaquer un autre joueur

Si vous vous trouvez sur une case adjacente à un autre joueur, et qu'aucun de vous ne se trouve sur une case contenant un port, vous avez la possibilité de l'attaquer (une attaque ne peut pas être effectuée en diagonale). Voir section Combat page 8 pour plus de détails.



Visiter un port

Vous pouvez amarrer votre navire à l'un des 12 ports situés sur le plateau de jeu et y effectuer toutes les tâches que vous désirez en visitant les lieux suivants :



Passer son tour

Vous avez la possibilité de passer votre tour.



Fin du tour

Valider la fin de votre tour une fois vos 2 actions accomplies.



Effectuer une réparation en mer

Vous avez la possibilité de réparer votre navire quand vous êtes en mer. Dans ce cas, le nombre de points de *Résistance* récupérés va dépendre du *Savoir Faire* de votre capitaine.



Si vous désirez quitter le port incognito vous devez vous acquitter d'une taxe. Si vous choisissez de ne pas payer cette taxe, les conséquences sont les suivantes :

- Les autres joueurs pourront se voir proposer des missions concurrentes aux missions que vous venez de prendre.
- Un joueur adverse venant à ce même port lors d'un prochain tour pourra voir ce que vous avez acheté au marché.

Les missions

Lorsque vous **visitez un port**, jusqu'à 3 missions vous sont proposées dans la capitainerie. Vous pouvez choisir les missions que vous désirez effectuer dans la limite de 3 missions actives à la fois.

Les missions se réussissent en atteignant les objectifs fixés.

Certaines missions ont une durée limitée exprimée en tours. Cette durée spécifie le nombre de tours que vous pouvez passer sans avoir rempli les objectifs de la mission avant que celle-ci n'échoue. Vous pouvez abandonner à tout moment l'une de vos missions si vous le souhaitez.

Il existe trois types de mission :

- **Aventure** : ces missions sont réussies lorsque vous vous rendez à un emplacement spécifique sur le plateau de jeu, que vous devez trouver grâce à sa description. Une mission peut par exemple indiquer que son objectif se situe au large d'une île donnée, ou sur une route commerciale entre deux ports spécifiés. Lorsque vous vous trouvez sur la case de destination, une **action spécifique** vous est proposée afin de valider l'objectif de mission.
- **Coursier** : ces missions sont réussies en vous rendant à un port précisé dans la mission.
- **Combat** : ces missions sont réussies en gagnant un combat contre un joueur désigné dans la mission. La mission échoue si le joueur désigné gagne un combat contre vous.

Intitulé de la mission

Mamie Nom Nom

Descriptif

Il faut savoir prendre des risques : emmenez Mamie Nom Nom voir ses petits enfants à **Port au Prince**, et ramenez la pour son bain de pieds (beurk). Autant vous dire de ne pas vous loucher, Mamie est du genre carnivore.

1 ou 2 objectifs à remplir

- Allez à **Port au Prince** avant 6 tours.
- Revenez à **Vieux-Port** avant 6 tours.

Clams obtenu en récompense

80 160

Swag obtenu en récompense

Carte mission

Vos choix de missions peuvent avoir des conséquences. Les autres joueurs peuvent se voir proposer des missions liées à celles que vous avez acceptées dans certains cas.

Mission concurrente

Lorsque vous acceptez une mission dans un port, si vous en sortez sans payer la taxe pour passer *Incognito*, les autres joueurs peuvent se voir proposer pendant leur tour des missions concurrentes aux vôtres. Ces missions peuvent avoir les mêmes objectifs que la mission de départ ou demander de vous intercepter en gagnant un combat contre vous. Si un autre joueur réussit une mission concurrente, votre mission échoue. Si vous réussissez, abandonnez ou échouez une mission, toutes les missions concurrentes liées à cette dernière échouent, y compris celles menées par les autres joueurs.

Mission de vengeance

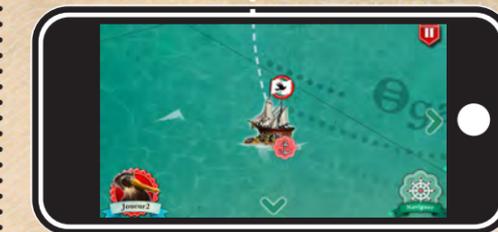
Lorsque vous échouez ou abandonnez une mission, des missions de vengeance peuvent être proposées aux autres joueurs. Ces missions sont toujours des missions de combat.



Écran de la capitainerie, vous devez glisser les missions de droite vers la gauche pour les accepter.



joueur en attente



joueur actif

Si vous vous trouvez dans une case adjacente à un autre joueur, outre l'attaque, vous avez la possibilité d'accéder au port ou à un objectif de mission de sa case comme si vous vous y trouviez.

Toutes les actions peuvent être jouées 2 fois dans un même tour à l'exception de l'attaque contre un autre joueur qui ne peut être effectuée qu'une seule fois.

Fin de la partie

A chaque fois que le dernier joueur dans l'ordre du tour de jeu termine son tour, les points de *Swag* des différents joueurs sont comparés par l'application. Si au moins l'un d'eux a atteint le score fixé en début de partie, celle-ci prend fin.

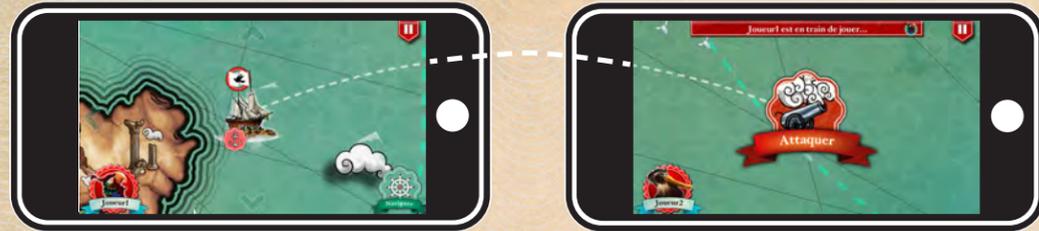
Le joueur déclaré vainqueur est celui ayant le total de *Swag* le plus élevé.

Combat contre un joueur

Le combat entre deux joueurs s'effectue en trois étapes : **déclaration de l'attaque, programmation puis résolution.**

1 Déclaration de l'attaque

Le joueur clique sur le bouton «attaquer» se trouvant sur l'écran de son adversaire.



Joueur actif

2 Programmation

Les joueurs prennent en main leur téléphone. En commençant par le joueur attaquant, les joueurs placent alternativement des objets de combat qu'ils ont achetés au marché. Le nombre d'objets pouvant être joué dépend de la couleur de drapeau du joueur qui subit l'attaque (voir *Drapeau des navires page 11*). Les objets sont joués de manière visible ou cachée en fonction de leur type. Un combat commence toujours en **phase de tir**, et si à un moment donné il bascule en **phase de corps à corps**, il y reste jusqu'à la fin.

Voici votre capitaine et sa valeur de Force actuelle : 4.

Voici la ligne de combat de votre adversaire, c'est ici qu'il va jouer ses objets de combat.

Voici votre adversaire. Vous ne voyez pas sa valeur de Force.



Voici les objets de combat qui se trouvent dans votre cale.

Voici votre ligne de combat, c'est ici que vous allez placer vos objets de combat.

Ce bouton sert à passer votre tour.

Les différents types d'objets



Tir (caché)
Ces objets infligent des dégâts, en fonction de leur Force en **phase de tir**. Ils ne peuvent être joués en **phase de corps à corps**.



Manœuvre (visible)
Ce sont des objets ayant une influence sur la physionomie du combat. Par exemple, le **grappin d'abordage** va faire basculer le combat dans la **phase de corps à corps**.



Corps à corps (caché)
Ces objets infligent des dégâts, en fonction de leur Force, à votre adversaire en **phase de corps à corps**. Ils ne peuvent être joués en phase de tir.



Ruse (caché)
Ce sont des objets ayant une influence directe sur le prochain objet que vous allez jouer. Par exemple, ils permettent d'augmenter la Force des objets ou de les protéger d'une annulation.



Annulation (visible)
Il y a un seul objet de ce type, c'est la **rame**. Cet objet annule l'effet du dernier objet (tir, corps à corps ou manœuvre) joué par votre adversaire.

3 Résolution

Chaque joueur repose son téléphone sur sa case afin que tout le monde voie le résultat du combat. Les effets des différents objets joués sont résolus chacun à leur tour. Le score de chaque joueur est calculé en additionnant la Force du capitaine à la Force des objets joués pendant le combat. Le vainqueur est celui qui a le plus haut score. En récompense, le vainqueur gagne des points de Swag et pille aléatoirement entre 1 et 3 objets dans la cale de son adversaire. Quelle que soit l'issue du combat, les deux joueurs perdent les objets qu'ils ont joués au cours du combat, et leur Résistance est réduite d'un montant égal au total de Force obtenu par l'adversaire.

exemple de combat



	joueur 1	joueur 2	
1	+5		Vous jouez un boulet rouge , qui a une force entre 4 et 6 et qui gagne 1 en Force à chaque tour suivant.
2			Votre adversaire joue un grappin d'abordage . le combat passe en phase de corps à corps. Les objets de tir (boulets) ne sont plus utilisables. Le grappin gagne 1 en Force par tour après celui où il est joué.
3	+1		Vous jouez un fleuret du beau parleur qui a une Force de 1, le boulet rouge gagne 1 en Force.
4		+4	Votre adversaire joue un objet de corps à corps . Vous le découvrez au moment de la résolution (Duo de sabres avec 4 en force). Le grappin gagne 1 en Force
5	+5		Vous jouez un baril de poudre qui a une Force de 5. Le boulet rouge gagne 1 en Force.
6		+1	Votre adversaire joue une Rame qui a pour effet d'annuler la Force de votre dernier objet, c'est à dire le baril de poudre . Le grappin gagne 1 en Force.
	8 + 4 = 12	6 + 5 = 11	On rajoute au score des joueurs la force respective de leur capitaine afin d'obtenir le score final. En l'occurrence +4 pour joueur 1 et +5 pour joueur 2 . Joueur 1 gagne.



Face cachée d'un objet.



Force de l'objet
2-4 force
1 Bonus de Force par tour.

Description de l'objet

détail d'un objet de combat

Combat contre un monstre

Quand un monstre apparaît, vous n'avez le choix qu'entre 2 actions possibles :

- **Attaquer** : vous combattez le monstre et le résultat est déterminé de façon automatique. Un total de Force est calculé pour vous comme pour le monstre. Il est calculé en tirant une valeur au hasard entre 1 et 6 et en y ajoutant vos valeurs de Force respectives. Vous perdez chacun un nombre de points de Résistance égal à la Force de votre adversaire. Mais pour avoir osé défier le monstre, vous gagnez des points de Swag.

- **Fuir** : si c'est possible, vous vous déplacez dans une case adjacente comme pour un déplacement. Vous subissez tout de même une petite attaque du monstre et perdez de la Résistance.

Une fois blessé, un monstre conserve sa nouvelle valeur de Résistance jusqu'au prochain combat.

Si après une rencontre sa Résistance est supérieure à 0, il disparaît pour réapparaître plus tard dans la partie. Par contre si sa Résistance est réduite à 0, il est vaincu et le joueur responsable de sa défaite obtient un bonus de Swag ainsi qu'une amélioration de navire rare. Ce monstre est tué et ne réapparaîtra pas dans la partie.

Chaque monstre du jeu permet de gagner une Amélioration unique qui apporte un bonus de Swag par tour et une capacité spéciale.

Capitaines et Navires

Au début de la partie, les joueurs doivent choisir leur *capitaine* et leur *navire*.



Les 4 *capitaines* jouables sont le **Perroquet**, le **Morse**, le **Requin** et le **Pélican**. Ils partagent 3 caractéristiques pour lesquelles ils ont chacun des valeurs différentes.



Équipements de capitaine :

Les équipements de *capitaine* sont des objets que vous pouvez acheter au marché de certains ports. Ces équipements peuvent modifier des caractéristiques du capitaine ou vous offrir une capacité spéciale. Lorsque votre cale est pillée par un adversaire à la fin d'un combat, il existe un faible risque que l'un des objets volés soit un équipement de *capitaine*.

vous offrir une capacité spéciale. Lorsque votre cale est pillée par un adversaire à la fin d'un combat, il existe un faible risque que l'un des objets volés soit un équipement de *capitaine*.



Les quatre *navires* jouables sont la **Baleine**, la **Méduse**, la **Tortue** et l'**Espadon**. Comme les *capitaines*, ils partagent 3 caractéristiques pour lesquelles ils ont chacun des valeurs différentes.



Améliorations de navire :

Les améliorations de *navire* sont des objets que vous pouvez acheter au marché de certains ports. Ces améliorations peuvent augmenter votre *Résistance* maximale, fournir régulièrement un bonus de *Swag* ou vous offrir une capacité spéciale.



Perroquet

04 Force

03 Charisme

02 Savoir Faire

Il a toujours besoin de se vanter. Impossible pour lui de quitter un port incognito.

carte capitaine

Chaque *capitaine* a un défaut qui lui est propre. Pour voir les détails vous pouvez consulter leurs cartes respectives.

Force : cette valeur est ajoutée à votre score lors d'un combat contre un autre joueur ou un monstre. Plus elle est grande, plus il vous sera facile de gagner un combat.

Charisme : le prix d'achat des objets dans le marché dépend de votre *Charisme*. Plus cette valeur est élevée, plus le prix d'achat des objets au *Marché* sera bas.

Savoir faire : cette valeur correspond au nombre d'équipements que le *capitaine* peut posséder. Elle détermine aussi l'efficacité d'une réparation en mer.

descriptif de son défaut



Méduse

15 Taille

20 Résistance

05 Amélioration

Les dégâts infligés par les projectiles ennemis à cette chose spongieuse sont réduits de 1.

carte navire

Chaque *navire* a une qualité qui lui est propre. Pour voir les détails vous pouvez consulter leurs cartes respectives.

Taille : cette valeur correspond au nombre d'objets de combat que le navire peut stocker dans sa cale.

Résistance : ce sont les points de dégâts pouvant être encaissés lors d'un combat. Chaque joueur a une valeur de *Résistance* qui diminue après les combats et qui peut être augmentée à l'aide de réparations mais ne peut jamais dépasser la valeur de *Résistance* du *navire*.

Amélioration : cette valeur correspond au nombre d'améliorations de *navire* pouvant être installées.

descriptif de sa qualité

Événements

Après un déplacement, ou en début de tour, un événement aléatoire peut se produire en fonction de votre emplacement. Cet événement peut être bénéfique, et vous offrir une action spéciale, ou vous contraindre et vous empêcher d'effectuer certaines actions.

Voici plusieurs exemples d'événements :



Bouteille à la mer

Vous pouvez appuyer sur la *bouteille* (c'est une action) afin de découvrir une nouvelle mission que vous pouvez accepter ou pas.

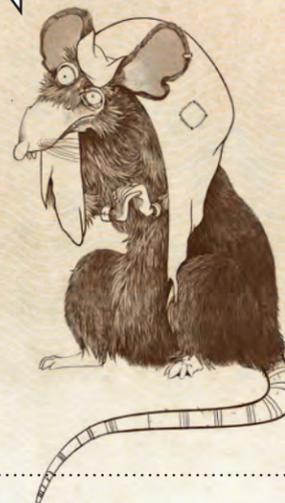
Trésor caché dans une épave

Vous pouvez appuyer sur l'*épave* (c'est une action) afin de la fouiller et de découvrir des nouveaux objets.

Tempête

Vous ne pouvez pas utiliser l'action «se déplacer» jusqu'à la fin de votre tour.

N'hésitez pas à bluffer durant vos combats, vous êtes un Pirate après tout!



Faites des alliances temporaires durant vos parties, mais sachez qu'il n'y aura qu'un seul gagnant!



Les parties sont sauvées automatiquement à chaque fin de tour. Vous pouvez donc reprendre à tout moment une ancienne partie.



Être KO

À tout moment, si votre *Résistance* tombe à 0, vous êtes KO et les conséquences suivantes s'appliquent :

- Toutes vos missions actives échouent automatiquement.
- Vous ne pouvez plus attaquer d'autre joueur tant que vous n'aurez pas réparé votre navire et que votre *Résistance* sera de 0.
- Attaquer un joueur KO ne permet pas de remporter des points de *Swag*.



Drapeau des navires:

Le drapeau de votre navire peut avoir deux états différents : drapeau blanc ou drapeau noir. Lorsque vous décidez d'attaquer un autre joueur, votre drapeau devient automatiquement noir. Lors d'un combat, la couleur du drapeau du joueur qui subit l'attaque a une influence sur le déroulement de celui-ci.

Drapeau du bateau attaqué	Nombre d'objets de combat pouvant être joués	Nombre d'objets pillés par le vainqueur
	3	2
	5	3

Durant votre tour de jeu, vous pouvez changer à tout moment l'état de votre drapeau, excepté après avoir attaqué un autre joueur.

crédits

Direction artistique

et idée originale : Étienne Mineur

Game design :

Farid Ben Salem
David Calvo
Tristan Genevet
Ryad Godard
Julien Hognon
Étienne Mineur
Benjamin Gallier

assistés de

Direction technique : Julien Hognon

Développement : Tristan Genevet
Julien Hognon

Narrative design : David Calvo

Illustration : Amélie Jourdain
Marie Magny

Modélisation 3D : Marie Magny

Design graphique : Ferdinand Dervieux
Étienne Mineur
assistés de Alice Blot
Julie Chane-Hive

Communication : Farid Ben Salem

Musique & design sonore : Jean-Jacques Birgé

Animation : Walter Mazoyer

Relecture : Sébastien Adamowicz
Gabriel Durnerin
Jamie Parsons
Rémy Mineur
Jeff Quick

Chef de fabrication : Mourad Salhi

Production : Étienne Mineur
Cedric Littardi
assistés de Marion Allard

Merci à :

Nicolas De Chateau Thierry, Julie Stephen Chheng, Mohamed Aït-Medehdi, Stephan Brissaud, Alexandre Burdin-François, Wim, Hélios & Claire Mineur, Amandine Piu, Catalina Quijano, Croc, Marc, Virginie, Annette Lenz, Selina König et à toute l'équipe de Iello.



Les mises à jour des règles sont disponibles à cette adresse:
www.yoho.io/rules



Un grand merci à tous nos testeurs et aux backers de Kickstarter qui nous ont aidé à faire ce jeu.

Avec la participation du FAJV - Centre National du Cinéma et de l'Image Animée et du Ministère de l'Économie et de l'Industrie.



World of Yo-Ho a été développé en partenariat entre Volumique et Iello.



Rendez-vous sur : www.yoho.io



configuration minimale pour l'application gratuite World of Yo-Ho.

iOS

- à partir de de l'iPhone 3GS
- à partir de l'iPod Touch de troisième génération
- à partir de l'iPad 2 (seulement pour la version «un seul téléphone»)

Android

- écrans entre 3.5 pouces et 5.0 pouces
- à partir d'Android 2.3
- accéléromètre
- Tablette (seulement pour la version «un seul téléphone»)

Général

- connexion Wi-Fi (un téléphone peut être en partage de connexion permettant aux autres téléphones de se connecter sur son propre réseau).

Avertissements

Un téléphone est nécessaire pour jouer à ce jeu.

Les téléphones montrés dans ce livret y sont à titre de démonstration et ne sont pas livrés avec ce jeu.



Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant être avalées ou inhalées.

World of Yo-Ho est édité par Volumique,

46, avenue Pierre Brosolette

92 240 Malakoff / France

© 2015 les éditions Volumiques.

*Volumique, *World of Yo-Ho et le contenu de ce document appartiennent aux éditions Volumiques.

Tous droits réservés.

www.volumique.com

IELLO, 9 Avenue des Erables – lot 341

54180 Heillecourt / France

www.iello.info

Apple, le logo Apple, iPad et iPhone sont des marques déposées par Apple Inc., enregistrées aux États-Unis et dans d'autres régions. App Store est une marque d'Apple Inc.

Google Play est une marque de Google Inc.