



Couleurs de Paris

Règles du jeu

Une compétition amicale est lancée au sein du grand atelier parisien d'artistes Peintres « le Bateau-Lavoir » situé à Montmartre afin de déterminer qui en prendra bientôt la tête et dont le nom pourrait devenir aussi célèbre que celui d'un de vos illustres prédécesseurs : Cézanne, Monet, Renoir, Toulouse-Lautrec...

Afin de vous distinguer des autres, vous devez devenir le meilleur dans votre domaine, en réalisant au plus vite des commandes « à la manière de... » tout en améliorant au mieux vos outils et votre technique. Attention ! La concurrence est rude mais la gloire est au bout du Pinceau !

Matériel

- 1 1 double plateau de jeu (avec plateau circulaire supérieur tournant)
- 2 4 plateaux individuels
- 3 4 Chevalets
- 4 24 meeples Assistant (6x4 couleurs)
- 5 12 marqueurs "octogonaux" Développement (3x4 couleurs)
- 6 211 cubes Pigments (30 x bleu, 30 x rouge, 30 x jaune, 25 x orange, 25 x vert, 25 x violet, 40 x blanc, 6 x noir "5 pour le jeu +1 en cas de perte")
- 7 32 cartes Tableau à peindre (8x10, 8x12, 8x14, 8x16 Points de prestige)
- 8 12 jetons Points de prestige (6/10 Points Recto Verso)
- 9 4 tuiles Action interdite (2x1 case et 2x3 cases) pour des parties à 2 ou 3 joueurs
- 10 1 tuile 1^{er} joueur
- 11 15 cartes Bonus (3x5 modèles) (Règles avancées)
- 12 8 tuiles Peintre (Règles avancées)

Attention : Hormis les 5 cubes noirs, tous les autres cubes sont considérés disponibles, même s'il venait à en manquer.



Mise en place pour 4 Joueurs

- A Assemblez le plateau (Prenez le plateau inférieur central, introduisez la petite attache en plastique et fixez au-dessus le plateau circulaire central) et posez-le au centre de la table en positionnant l'Action Récupérer des Pigments rouges du plateau supérieur en face d'une "Action interdite" du plateau inférieur.
- B Placez les réserves de Pigments de couleur à côté du plateau.
- C Créez une réserve avec les Points de prestige triés par développement (Tube de peinture, Palette et Pinceau).
- D Mélangez et posez, face cachée, les cartes Tableau pour former une pioche. Disposez les 4 premières cartes de la pioche, face visible sur les Chevalets.
- E Donnez le marqueur 1^{er} joueur à la personne qui a touché le plus récemment un Pinceau ou tirez-le au sort.



Distribuez à chaque joueur :

- 1 plateau individuel 2.
- 3 marqueurs Développement 5 à sa couleur qu'il place dans la première case de chaque ligne de Développement de son plateau personnel.
- 6 Assistants 4 à sa couleur dont 3 seulement seront utilisés en début de partie.
- 3 Pigments 6 : 1 rouge, 1 jaune et 1 bleu.

Règles 2 et 3 Joueurs

Placez les jetons Action interdite 1 pour recouvrir les cases du plateau en fonction du nombre de joueurs selon les schémas ci-contre.

À 2 joueurs ne placez que 3 Chevalets et donc 3 cartes Tableau.

Si vous jouez avec le module 1 des Règles avancées, ne placez devant les chevalets que 3 cartes Bonus face visible à côté de leur pioche.

But du Jeu

Avoir le plus de Points de prestige en fin de partie, prouvant ainsi que vous êtes le meilleur Peintre de cet atelier parisien !



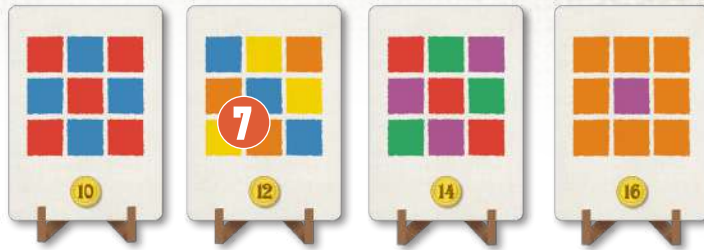
Installation du plateau pour 3 Joueurs



Installation du plateau pour 2 Joueurs



Installation pour 3 joueurs

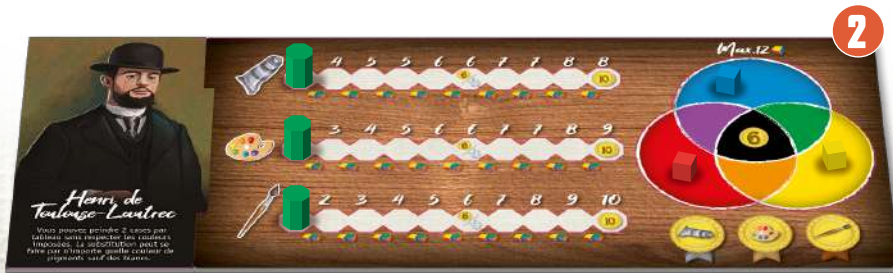


3

Les cartes Bonus ne sont mises en place au pied des chevalets seulement si vous choisissez de jouer avec le module 1 des Règles avancées.



Les tuiles Peintre ne sont mises en place ici que si vous choisissez de jouer avec le module 2 des Règles avancées.

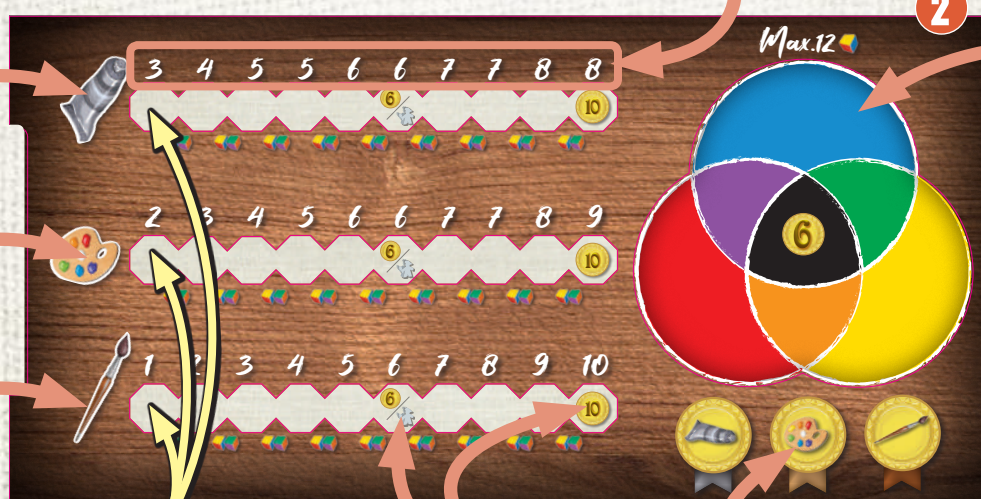


Niveau : Déterminez le nombre de Pigments que vous pouvez récupérer (Tube de peinture), produire (Palette) ou peindre (Pinceau).

Tube de peinture :
Permet de récupérer des Pigments de couleur primaire et de blanc.

Palette : Permet d'effectuer des mélanges de Pigments pour obtenir de nouvelles couleurs.

Pinceau : Permet de placer vos Pigments sur les tableaux.



Stock de Pigments : Il n'y a pas d'obligation à poser les pigments sur la zone colorée correspondante. Cela ne sera d'ailleurs plus possible à partir du moment où vous récupérerez de nombreux pigments en ayant bien développé votre tube de peinture.

Bonus de Développement

Emplacement pour stocker vos Bonus de Développement



Déroulement du Jeu

Les joueurs effectuent un nombre indéterminé de tours jusqu'à ce que les conditions de fin de partie soient déclenchées (voir fin de partie).

UN TOUR SE DÉCOMPOSE EN 3 PHASES SUCCESSIVES :

1. Pose des Assistants
2. Actions des Assistants
3. Préparation du tour suivant

Phase 1. Pose des Assistants :

Chacun son tour et en commençant par le premier joueur, placez 1 Assistant sur une case libre de l'un des plateaux.

Au début du jeu chacun dispose de 3 Assistants, mais plus tard dans la partie, vous pourrez disposer d'Assistants supplémentaires (3 max). La phase de Pose d'Assistants se termine lorsque tous les joueurs ont posé tous leurs Assistants disponibles.

Règles de pose :

- Vous pouvez placer vos Assistants sur les cases des plateaux supérieur ou inférieur sauf sur les cases Action Interdite (sombres).
 - Chaque case Action ne peut contenir qu'un seul Assistant (à l'exception de la case centrale du plateau supérieur, **Récupération de Pigments blancs**, qui n'est pas limitée en nombre d'Assistants).
- Sur le plateau inférieur il peut y avoir 1, 2 ou 3 cases différentes pour réaliser une même Action. Ces cases peuvent aussi bien être occupées par des Assistants de joueurs différents que par ceux d'un même joueur.
- Les Actions qui se trouvent face à une Action interdite du plateau inférieur (ou recouvertes d'un marqueur Action interdite à 2 ou 3 joueurs) ne sont pas disponibles et ne peuvent donc pas être réalisées durant le tour.

Phase 2. Actions des Assistants :

Chacun son tour et en commençant par le premier joueur, couchez un Assistant, et un seul, posé sur l'un des deux plateaux et réalisez l'Action correspondante.

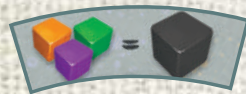
A. ACTIONS DU PLATEAU INFÉRIEUR



- **Récupérer une couleur primaire :** Récupérez le nombre de Pigments de la couleur correspondante (bleu, rouge, ou jaune) en fonction du niveau (voir description en page 3) du « Tube de peinture » sur votre plateau individuel.



- **Mélanger deux couleurs primaires :** Dépensez 1 Pigment de chacune des couleurs primaires demandées pour réaliser le mélange. Récupérez alors le nombre de Pigments de la couleur correspondante (orange, vert ou violet) en fonction de votre capacité à faire des mélanges « Palette de Peintre » sur votre plateau individuel.



- **Mélanger les 3 couleurs secondaires :** Dépensez 1 Pigment de chacune des 3 couleurs secondaires orange, vert et violet pour récupérer 1 unique Pigment noir quel que soit votre niveau de Palette.

Les Pigments noirs ne sont pas utilisés pour peindre des Tableaux mais rapportent chacun 6 Points de prestige. Le joueur récupère donc le Pigment noir et le pose sur son plateau individuel.

ATTENTION : les Pigments noirs ne comptent pas dans la limite des 12 Pigments maximum en fin de tour (voir Phase 3).



Pose des Assistants :

Un Assistant peut être posé sur une case libre d'un des deux plateaux ou sur la case centrale Récupération de Pigments blancs.



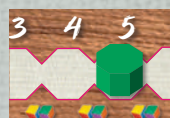
Exemple : Tube de peinture de niveau 3 = 3 Pigments de la couleur correspondante à récupérer :

+ [3 cubes bleus]



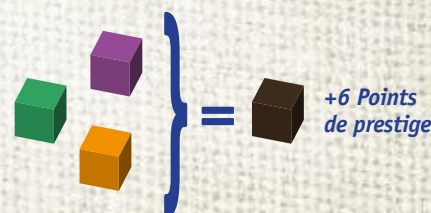
Exemple : Palette de niveau 2 = Je dépense 1 [cube rouge] et 1 [cube bleu] pour récupérer 2 Pigments violets :

+ [2 cubes violets]



Exemple : Palette de niveau 5 = Je dépense 1 [cube orange] et 1 [cube vert] pour récupérer 5 Pigments orange :

+ [5 cubes oranges]



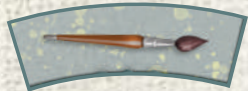
Améliorer un outil : Dépensez 2 Pigments de n'importe quelle couleur (primaire, secondaire ou blanc), identiques ou différents, pour améliorer d'1 cran, un des 3 outils de votre plateau individuel (Tube de peinture, Palette ou Pinceau). Avancez alors d'une case le marqueur sur la ligne correspondante.



• **Tube de peinture :** Indique la quantité de Pigments de peinture que vous récupérez lors des Actions **Récupérer une couleur primaire ou du blanc**.



• **Palette :** Indique la quantité de Pigments de peinture que vous récupérez lors de l'Action **Mélanger 2 couleurs primaires**.



• **Pinceau :** Nombre de Pigments de couleur déposés en une seule fois sur un ou plusieurs Tableaux lors de l'Action **Peindre**.

Bonus de Développement :

- Dès que vous atteignez la sixième case d'un outil, choisissez entre : **Récupérer un Assistant** ou **6 Points de prestige**. En fonction de ce choix, engagez un nouvel Assistant que vous ferez entrer en jeu dès le tour suivant ou prenez une tuile (correspondant à l'outil développé) sur la face « 6 Points de prestige », que vous posez sur l'emplacement réservé de votre plateau individuel.

- Quand vous atteignez la dernière case d'amélioration d'un outil, **vous marquez 10 Points de prestige** si vous aviez choisi d'engager un nouvel Assistant sur la case Bonus de Développement de cette même ligne. Prenez une tuile correspondant à l'outil développé directement sur la face « 10 Points de prestige ».

En revanche, si vous aviez pris 6 Points de prestige sur la première case Bonus de Développement de cette même ligne, vous n'en marquez que 4 supplémentaires (et non 16 en tout). Retournez alors la tuile concernée sur sa face « 10 Points de prestige ».



• **Prendre une carte Tableau :** Prenez une des cartes Tableau proposées sur les Chevalets. Dès qu'une carte est prise, elle n'est pas remplacée immédiatement mais lors de la Phase de Préparation du tour suivant.

Vous pouvez posséder devant vous autant de cartes Tableau que vous voulez.

Si vous jouez avec les règles avancées, cette case permet aussi de prendre une carte Bonus (Voir Règles avancées).



• **Peindre :** Déposez le nombre de Pigments correspondant au niveau de Développement de votre outil Pinceau (voir description page 3) sur une ou plusieurs cartes Tableau en votre possession. Vous n'êtes pas obligé de suivre un ordre pour les peindre. Il faut déposer un Pigment de la couleur attendue sur chaque carré de cette couleur représentée sur le Tableau.

Vous pouvez déposer du blanc sur n'importe quelle case d'une carte en votre possession (quelle que soit la couleur demandée), dans la limite de 3 cubes blancs par Tableau. Chaque Pigment blanc déposé permet souvent de terminer un Tableau plus rapidement mais pénalise le joueur de 2 Points de prestige en moins par Pigment blanc utilisé lors du décompte final.

Lorsqu'un Tableau est terminé, (ses 9 cases de couleur sont recouvertes par un Pigment), vous enlevez les Pigments et les replacez dans leurs Réserves respectives autour du plateau de jeu à l'exception des Pigments blancs que vous reposez sur la carte une fois-celle-ci retournée sur sa face Tableau achevé.

B. ACTIONS DU PLATEAU SUPÉRIEUR



Premier joueur : Récupérez un Pigment blanc en sachant que vous ne récupérerez le marqueur « 1^{er} joueur » qu'à la fin de la phase 3.

Vous serez ainsi le 1^{er} joueur à partir du tour suivant et le resterez tant que vous le posséderez.

ATTENTION : Vous n'avez pas le droit de placer un Assistant sur cette Action si vous êtes déjà 1^{er} joueur.



Développez vos outils en dépensant 2 Pigments de n'importe quelle couleur.



Lorsque votre marqueur Développement arrive sur cette case, choisissez :



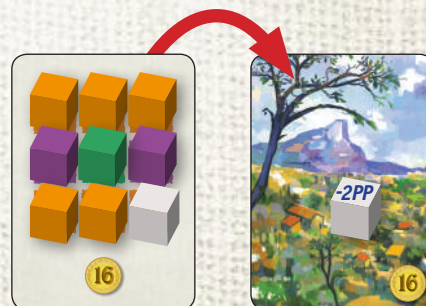
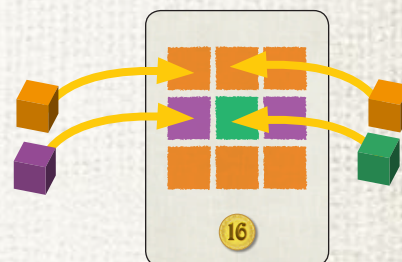
ou



Lorsque votre marqueur Développement arrive sur cette case, gagnez 4 Points de victoire supplémentaire (si vous aviez choisi 6 Points de victoire) ou 10 Points de victoire si vous aviez choisi un Assistant supplémentaire lors du précédent Bonus.



Le Niveau de Pinceau de Bernard est de 4. Il place donc jusqu'à 4 Pigments lorsqu'il peint.



Vous pouvez utiliser un maximum de 3 Pigments blancs pour remplacer n'importe quelle couleur. Chaque Pigment blanc sur un Tableau terminé fait perdre 2 Points de prestige en fin de partie.



Copiste : Copiez dès à présent l'Action que va réaliser un autre Assistant (vous appartenant ou appartenant à une autre joueur) encore debout sur le plateau inférieur. Les Actions du plateau supérieur ne peuvent pas être copiées.



Rotation du plateau Action : Au début de la phase 3 (voir Préparation du tour suivant) au lieu de faire tourner le plateau supérieur de 1 cran, vous déciderez soit de le tourner de 2 crans soit de ne pas le faire tourner.



Récupérer du blanc : Récupérez un nombre de Pigments blancs égal à votre Niveau de « Tube de peinture » sur votre plateau individuel.

Les Pigments blancs sont des Pigments de substitution pour peindre. Ils servent aussi pour améliorer un outil puisqu'ils peuvent remplacer un ou les deux pigments au choix à dépenser pour faire avancer son marqueur d'un cran sur son plateau individuel.

Si vous jouez avec la Règle avancée, ils seront également nécessaires pour récupérer des cartes Bonus.

La phase de réalisation des Actions s'achève quand tous les joueurs ont couché tous leurs Assistants présents sur les deux plateaux.

Remarque : À tout moment un joueur peut coucher son Assistant et ne pas réaliser l'Action correspondante.

RAPPELS :

- L'Action Récupérer du blanc n'a pas de nombre limite d'Assistants (symbole "infini" sur la case).
- 2 Actions ne sont pas réalisées immédiatement après avoir couché l'Assistant qui se trouve dessus :
 - Rotation du plateau supérieur -> différée au début de la phase 3.
 - Récupération du marqueur 1^{er} joueur -> différée à la fin de la phase 3.

Phase 3. Préparation du tour suivant

La préparation du tour suivant se décompose en 4 étapes.

ÉTAPE 1. ROTATION DU PLATEAU SUPÉRIEUR :

Lors de cette phase, faites tourner le plateau supérieur d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre.

RAPPEL : Faites tourner le plateau de « 0 cran » ou de « 2 crans » si un joueur a choisi de réaliser l'Action différée : Rotation du plateau supérieur. C'est alors à lui que revient ce choix.

ÉTAPE 2. REMPLACER LES CARTES TABLEAU

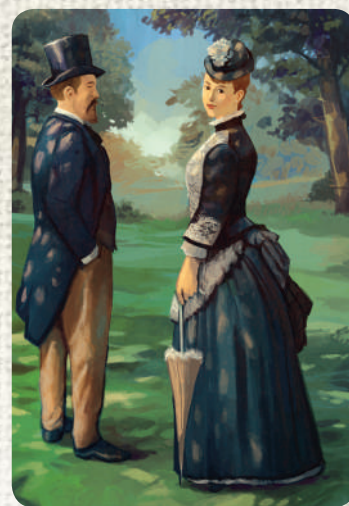
Complétez les Chevalets sans carte par de nouvelles provenant de la pioche.

ATTENTION : Si, après rotation, le plateau de jeu supérieur a effectué un demi-tour complet (C'est-à-dire que la case de l'Action "Récupérer des cubes rouges" est arrivée en face d'une case Action interdite ou l'a dépassé), remplacez tous les Tableaux encore présents sur les Chevalets par des nouveaux en provenance de la pioche. Les cartes remplacées sont définitivement écartées du jeu.

ÉTAPE 3. AJUSTER LE NOMBRE MAXIMAL DE PIGMENTS DE COULEUR

Chaque joueur vérifie sa limite maximale de Pigments. S'il en a plus de 12 sur son plateau individuel, il défusse les Pigments de son choix et les remplace dans les Réserves de la couleur correspondante de manière à n'en conserver que 12 au maximum. Il ne fallait pas ouvrir trop de tubes à la fois, seuls 12 sont encore utilisables et les autres ont séché !

ATTENTION : les cubes noirs ne comptent pas dans la limite des 12 pigments maximum; ils valent chacun 6 Points de prestige.



Exemple : Tube de peinture de niveau 5 = 5 Pigments blancs à récupérer :



Faites tourner le plateau d'un cran vers la droite.



Si un joueur a placé un Assistant sur la case Rotation du plateau Action, il choisit de laisser le plateau où il est ou de l'avancer de 2 crans vers la droite.

ÉTAPE 4. RÉCUPÉRATION DES ASSISTANTS ET RELÈVE DE L'UN D'ENTRE EUX

- Dans l'ordre du tour, chaque joueur relève obligatoirement 1 de ses Assistants placés sur le plateau inférieur s'il en a un et le laisse sur place. Récupérez tous les autres Assistants. L'Assistant relevé par chacun est donc ainsi déjà placé pour le tour suivant.
 - Si un joueur n'a placé aucun de ses Assistants sur le plateau inférieur, il reprend tous ses Assistants et n'en a donc aucun de mis en place pour le tour suivant.
 - Si un joueur a placé un Assistant sur la case « Récupération du marqueur 1^{er} joueur », il le récupère ainsi que le jeton 1^{er} joueur et le tour suivant peut commencer.
- Si aucun joueur n'a placé d'Assistant sur cette case, l'actuel 1^{er} joueur reste 1^{er} joueur.

Fin de Partie

Il y a deux possibilités de fin de partie :

- Un joueur vient de finir de **peindre 2 cartes Tableau**.
- Un joueur vient de **récupérer le cinquième et dernier Pigment noir**.

Dès que l'une de ces deux conditions est réalisée, en respectant toujours l'ordre du tour, les joueurs terminent la phase d'Action de tous les Assistants encore debout et la partie prend fin sitôt après.

Décompte des Points

Chaque joueur additionne :

- les Points correspondant aux cartes Tableau qu'il a terminé de peindre et uniquement ceux-ci. Les Tableaux inachevés ne comptent pas.
- 6 Points par cube noir devant lui.
- les Points de prestige indiqués sur les tuiles gagnées (6 ou 10).

Chaque joueur retranche ensuite :

- 2 Points de prestige par Pigment blanc utilisé sur les cartes Tableaux achevés.

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de Points de prestige. Il est alors déclaré meilleur Peintre de l'atelier et va ainsi en prendre la tête.

- En cas de première égalité, le vainqueur est celui qui a utilisé le moins de Pigments blancs pour terminer ses Tableaux.
- En cas de seconde égalité, c'est celui qui a réalisé la carte Tableau de plus haute valeur.
- En cas de troisième égalité, c'est le joueur qui a le plus de Pigments noirs en sa possession.
- Enfin, s'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.

La partie se termine lorsqu'un joueur a fini de peindre son 2^e Tableau.



ou que le 5^e Cube noir est récupéré



Rappel : le 6^e cube noir dans la boîte n'est là que pour en remplacer un des cinq si vous venez à en perdre un.



+6 par



-2 par



Règles Avancées

Les deux modules suivants peuvent être ajoutés, ensemble ou séparément, au jeu de base.

Module 1 : Les cartes Bonus

A la place de choisir l'action **Prendre une carte Tableau**, vous pouvez acheter une **Carte Bonus** en la payant immédiatement avec des



Pigments blancs. Deux règles avancées très différentes tactiquement vous sont proposées au choix avec l'utilisation du même Module 1 :

Règle A - Après avoir récupéré la carte Bonus, le joueur réalise immédiatement tout ou partie de ce Bonus puis place la carte dans la défausse. Un joueur a donc la possibilité de jouer plusieurs cartes Bonus durant un même "tour" de jeu s'il a positionné plusieurs assistants sur cette action (ou par l'effet du copiste).

Règle B - Après avoir récupéré la carte Bonus le joueur la place devant lui et en réalisera tout ou partie du Bonus lorsqu'il le décidera à l'un de ses tours de jeu en complément d'une action réalisée par un assistant (avant ou après).

Avec cette règle, un joueur peut donc cumuler plusieurs cartes Bonus devant lui durant la partie mais ne peut en jouer **qu'une seule et unique par "tour"** de jeu.

Aussi, une fois le Bonus réalisé, le joueur retourne la carte devant lui face cachée afin de se rappeler qu'il ne peut plus utiliser de nouvelle carte Bonus durant ce tour et la placera dans la défausse durant la phase 3 au moment du renouvellement des cartes "Tableau" et "Bonus".

Bien évidemment, comme dans la règle "A", le joueur peut aussi choisir de bénéficier du Bonus immédiatement après avoir récupéré la carte et dans ce cas la retourne aussitôt devant lui.

Carte «Peindre» : coût 4 Pigments blancs.
Quand vous choisissez cette carte, peignez immédiatement selon votre niveau de Pinceau.



Carte «Copiste» : coût 4 Pigments blancs.
Quand vous choisissez cette carte, réalisez immédiatement une Action que va réaliser un assistant du plateau inférieur encore debout (de votre couleur ou de celle d'un autre joueur).

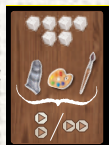
Carte «Mélange» : coût 4 Pigments blancs.
Quand vous choisissez cette carte, réalisez immédiatement un mélange de couleur de votre choix selon votre niveau de Palette, ou réalisez un mélange pour obtenir un Pigment noir.



Carte «Échange de couleurs» : coût 5 Pigments blancs.
Quand vous choisissez cette carte, vous pouvez immédiatement échanger de 1 à 4 Pigments de couleur (hors blanc et noir). Vous ne pouvez échanger que des couleurs primaires (Bleu/Rouge/Jaune) entre elles et/ou des couleurs secondaires (Vert/Orange/violet) entre elles.

Carte «Outil» : coût 6 Pigments blancs.
Quand vous achetez cette carte, faites progresser immédiatement (sans donner de cubes supplémentaires) :

- soit 1 marqueur Développement de 2 cases,
- soit 2 marqueurs Développement de 1 case chacun.



Module 2 : Les tuiles Peintre

Lors de la mise en place, distribuez au hasard à chaque joueur :

Deux tuiles Peintre parmi lesquelles le joueur en choisit une.

Cette tuile que le joueur conserve devant lui face visible en l'insérant dans l'encoche à gauche de son plateau individuel lui octroie un pouvoir spécial durant la partie. Ce pouvoir est une sorte de talent ou de don qui lui est propre, une capacité particulière comme chaque Peintre peut en avoir...

Description des tuiles Peintre :

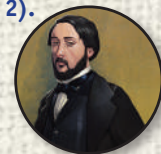
Paul CÉZANNE : Chaque fois que vous réalisez l'Action **Améliorer un outil**, vous pouvez dans le même tour l'améliorer une seconde fois, en dépensant un nombre de Pigments égal au niveau d'amélioration de l'outil que vous souhaitez atteindre.



Exemple : L'outil Pinceau est au niveau 5 au moment où le joueur fait l'Action **Améliorer un outil**. Pour cela il consomme 2 Pigments au choix et déplace son marqueur Pinceau sur 6.

S'il veut utiliser son pouvoir afin de le faire passer au niveau « 7 », il doit alors fournir « 7 » Pigments au choix (et non 2).

Edgar DEGAS : Quand vous terminez un Tableau, récupérez 3 Pigments de ce dernier pour les peindre immédiatement sur un autre Tableau en votre possession (sauf les Pigments blancs).



Paul GAUGUIN : Choisissez en début de partie une couleur secondaire parmi orange, vert ou violet et posez pour la partie un Pigment de cette couleur sur votre carte.



Chaque fois que vous effectuez l'Action **Mélanger deux couleurs primaires** correspondant à celle-ci, vous pouvez fournir un Pigment blanc à la place de l'une des deux couleurs primaires nécessaires à la réalisation du mélange.

Edouard MANET : Chaque fois que vous effectuez l'Action **Récupérer des Pigments rouges**, vous pouvez peindre immédiatement 1 ou 2 cases rouges (réparties sur 1 ou 2 Tableaux).



Claude MONET : Chaque fois que vous effectuez l'Action **Récupérer des Pigments jaunes**, vous pouvez peindre immédiatement 1 ou 2 cases jaunes (réparties sur 1 ou 2 Tableaux).



Auguste RENOIR : Chaque fois que vous effectuez l'Action **Récupérer des Pigments bleus**, vous pouvez peindre immédiatement 1 ou 2 cases bleues (réparties sur 1 ou 2 Tableaux).



Henri de TOULOUSE-LAUTREC : Vous pouvez peindre 2 cases par Tableau sans respecter les couleurs imposées. La substitution peut se faire par n'importe quelle couleur de Pigments sauf des blancs.



Vincent VAN GOGH : Votre Peintre à une réserve de 16 Pigments maximum au lieu de 12 à la fin de chaque tour.



CRÉDITS - Auteur : Nicolas De Oliveira • Team Super Meeple : Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon • Illustrations : Fabrice Weiss et Igor Polouchine • Rédaction et révision des règles : Guillaume Gille-Naves et Bernard Philippon • Direction Artistique : Igor Polouchine • Packaging : ORIGAMES Fabriqué en Chine par Whatz Games. Les Couleurs de Paris est un jeu édité par SUPER MEEPLE 193, rue du faubourg Saint-Denis - 75010 Paris ©2019 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE et son logo sont des marques déposées de Super Meeple.

ORIGAMES.FR