

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

famille

MATÉRIEL



1 plateau de jeu



2 extensions de plateau réversibles
(1/2 joueurs et 3/4 joueurs)



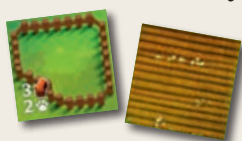
20 fermiers
(5 de chaque couleur)



16 grands pâturages



11 aménagements



20 petits pâturages/champs



12 pièces en bois/argile



4 maisons de départ



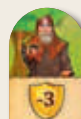
1 compte-tours



1 coq



9 tuiles de substitution



5 tuiles de Mendicité



37 jetons 1 Repas



7 jetons 5 Repas



15 sangliers



13 bœufs



18 moutons



15 roseaux



25 argiles



25 céréales



30 bois



10 étables



- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table et ajoutez l'extension de plateau correspondant au nombre de joueurs (indiqué en bas à gauche). Dans cet exemple, le plateau est mis en place pour une partie à 3 joueurs. Les règles ainsi que la mise en place pour 1, 2 et 4 joueurs sont identiques.
- 2 Placez le compte-tours sur la case 1 de la piste de tours.
- 3 Placez le moulin, la vannerie, la poterie, la menuiserie et l'entrepôt respectivement sur les cases 7, 9, 10, 11 et 14. Placez les tuiles d'aménagement restantes au-dessus du plateau.
- 4 Placez les animaux (moutons, sangliers et bœufs), les ressources (céréales, bois, argile et roseaux), les étables et les repas à côté du plateau : ils constituent la réserve générale.
- 5 Placez les pâturages (organisés par taille) et les champs à côté du plateau.
- 6 Placez les tuiles Pièces en bois/argile en une pile près du plateau, face bois visible.
- 7 Placez les tuiles de Mendicité et les tuiles de substitution à côté du plateau.

INVENTAIRE DU JOUEUR

- 8 Chaque joueur choisit une couleur et place la maison de départ de la couleur correspondante devant lui. Il prend ensuite 2 fermiers de sa couleur et en place un dans chacune des pièces de sa maison de départ. Laissez les autres fermiers dans la réserve générale, vous pourrez les récupérer plus tard pendant la partie.

L'inventaire du joueur se compose de sa ferme et de sa réserve individuelle.

La ferme d'un joueur est, au début, représentée par sa maison de départ, puis va se développer au cours de la partie.

La réserve individuelle correspond à ce qu'il possède en dehors de sa ferme.



PREMIER JOUEUR

- 9 Désignez le premier joueur au hasard. Ce joueur reçoit le jeton Coq ainsi que 2 jetons Repas. Les autres joueurs reçoivent 3 jetons Repas.



BUT DU JEU

Votre objectif est de construire une ferme pour vous et votre famille. Vous commencez avec une maison en bois composée de seulement deux pièces, accueillant vos deux premiers fermiers.

Plus votre famille est nombreuse, plus vous pouvez faire d'actions pendant chaque tour.

Cependant, vous devez être en mesure de nourrir tous les membres de votre famille pendant les récoltes. À l'issue de 14 tours, la partie prend fin et le joueur dont la ferme vaut le plus de points est déclaré vainqueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie d'Agricola est composée de **14 tours de jeu**. Les tours sont représentés sur le plateau de jeu par les cases numérotées de la piste de tours. Le pion compte-tours indique le tour en cours.

Chaque tour est composé de plusieurs phases successives :

1. Préparation
2. Journée de travail
3. Retour à la maison

Récolte (uniquement à l'issue de certains tours).

La partie se termine à la fin du 14^e tour de jeu, une fois la dernière phase Récolte effectuée.

PHASE DE PRÉPARATION



Ajoutez le nombre de jetons indiqué sur chacune des cases avec une flèche colorée, même s'il y en a déjà dessus.

Exemple : sur cette tuile, ajoutez 2 argiles, même s'il y a déjà de l'argile dessus.

Important : n'ajoutez pas de sangliers ni de bœufs avant que le compte-tours n'ait atteint les cases Action correspondantes (respectivement aux tours 6 et 8). Ne commencez à les ajouter qu'à partir de ce moment-là.



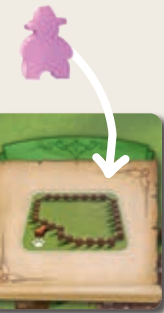
PHASE JOURNÉE DE TRAVAIL

En commençant par le joueur qui possède le jeton Coq, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, placez **un fermier sur une case Action** du plateau et réalisez celle-ci **immédiatement**. Puis, le joueur suivant place à son tour un fermier sur une case Action et la réalise, et ainsi de suite. Lorsque vous n'avez plus de fermiers à placer, vous passez votre tour.

Lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs fermiers, la phase Journée de travail prend fin.

Important :

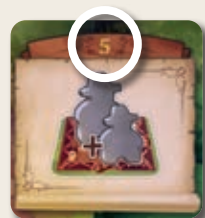
- Vous ne pouvez pas placer de fermier sur une case où il y a déjà un autre fermier.
- Vous ne pouvez pas placer de fermier sur une action que vous ne pouvez pas effectuer.



CASES ACTION

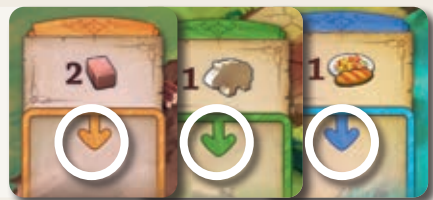
Au début de la partie, les cases portant des numéros, situées le long de la piste de tours, ne sont pas disponibles. Elles ne le deviennent que lorsque le compte-tours atteint la case Tour à laquelle elles sont associées.

Exemple : cette case Action ne devient disponible qu'au tour 5.



La forme de la case ainsi que les pictogrammes qui s'y trouvent indiquent les actions que chaque case permet d'effectuer.

Les tuiles avec **une flèche colorée** sont des actions où les ressources, les animaux ou les repas s'accumulent au fil des tours. Lorsque vous effectuez une de ces actions, prenez **tous** les éléments qui se trouvent sur la case et placez-les dans votre réserve individuelle.

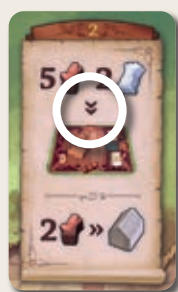


Lorsqu'il y a un **+** cela signifie que vous prenez l'élément indiqué gratuitement dans la réserve générale et que vous le placez dans votre réserve individuelle.

S'il y a plusieurs éléments sur la case, vous prenez tout ce qui est indiqué.



Lorsqu'il y a un **X** cela signifie que vous effectuez l'action le nombre de fois indiqué.



Lorsqu'il y a une **flèche noire**, cela signifie que vous pouvez effectuer l'action **autant de fois que vous le souhaitez**, en dépensant à chaque fois le nombre de ressources indiqué au-dessus de la flèche.

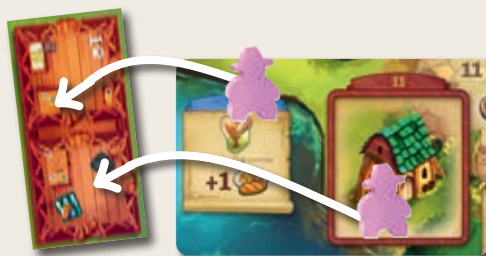
S'il y a deux actions sur la même case, vous pouvez effectuer **les deux ou seulement une seule** et ce dans l'ordre de votre choix.

PHASE RETOUR À LA MAISON




Une fois la phase Journée de travail terminée, retirez tous vos fermiers du plateau et replacez-les dans votre maison (toujours un par pièce, sauf pour un *nouveau fermier sans pièce*).

Ensuite, avancez le compte-tours d'une case. Une nouvelle action (celle associée à la nouvelle case Tour) est dorénavant disponible pour les tours suivants.



PHASE RÉCOLTE

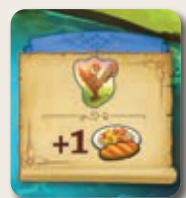
Si en avançant le compte-tours vous passez au-dessus d'un symbole , vous effectuez immédiatement une phase Récolte. Les phases Récolte ont lieu à la fin des tours 4, 7, 9, 11, 13, et 14.

Pendant cette phase, vous récoltez vos céréales, vos animaux se reproduisent et vous devez nourrir tous vos fermiers (voir Récolte pages 10 et 11).

FIN DU TOUR

Une fois que vous avez effectué toutes les phases d'un tour, celui-ci prend fin.

Si un joueur a effectué l'action *Coq* pendant le tour, il prend le jeton Coq et devient le premier joueur : il commencera au prochain tour. Sinon, le premier joueur ne change pas. Ensuite, un nouveau tour commence par une nouvelle phase de Préparation, et ainsi de suite pendant 14 tours complets.



CONSTRUIRE, RÉNOVER SA MAISON ET AGRANDIR SA FAMILLE

Pour construire votre maison, vous avez besoin de ressources de construction que vous récupérez en plaçant un fermier sur certaines cases Action.



Prenez **toutes les ressources** (bois, roseau ou argile) accumulées sur la case.

Prenez **1 bois, ou 1 argile, ou 1 roseau**, au choix dans la réserve générale. Vous pouvez effectuer cette action une deuxième fois.



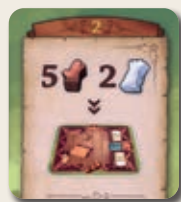
Prenez **1 bois, 1 argile et 1 roseau** dans la réserve générale.



CONSTRUIRE SA MAISON

Toutes les pièces de votre maison doivent être du même matériau (bois ou argile). Au début de la partie, votre maison est composée de seulement deux pièces en bois. Lorsque vous construisez une pièce, payez le coût de construction, prenez une tuile Pièce, puis ajoutez-la à votre maison (sur la face correspondant au bon matériau).

Les deux cases Action suivantes vous permettent de construire de nouvelles pièces en payant le coût de construction indiqué sur la tuile.



Payez **5 bois et 2 roseaux** pour construire 1 pièce en bois. Vous pouvez construire plusieurs pièces en payant à chaque fois le coût de construction.

Coût de construction

Payez **3 argiles et 1 roseau** pour construire 1 pièce en argile. Vous pouvez construire plusieurs pièces en payant à chaque fois le coût de construction.



Une pièce doit obligatoirement être placée à côté d'une autre pièce. Si votre maison est totalement entourée par des tuiles autres que des pièces, vous ne pouvez plus ajouter de pièces à votre maison.

Important : vous ne pouvez pas construire de pièces en argile tant que vous n'avez pas rénové votre maison (voir ci-dessous).

RÉNOVER SA MAISON

Seules les pièces en argile rapportent des points en fin de partie. Pour remplacer vos pièces en bois par des pièces en argile, effectuez l'action suivante pour rénover votre maison.



Payez **3 argiles et 1 roseau**, puis retournez **toutes vos pièces** en bois afin d'avoir la face *argile* visible.

AGRANDIR SA FAMILLE

Pour pouvoir effectuer plus de deux actions par tour, vous devez agrandir votre famille. Les deux cases Action suivantes vous permettent d'augmenter le nombre de vos fermiers, et donc de vos actions.



Prenez 1 fermier de votre couleur dans la réserve générale et placez-le sur la case, à côté du fermier qui effectue l'action. Vous récupérez ce nouveau fermier en même temps que les autres, pendant la phase Retour à la maison.

Pour effectuer cette action **vous devez avoir une pièce libre dans votre maison** afin d'accueillir le nouveau fermier. Si vous n'avez pas de pièce libre, vous ne pouvez pas placer de fermier sur cette action.

Exemple : pour passer de 2 à 3 fermiers, vous devez impérativement avoir 3 pièces dans votre maison.

Vous récupérez un nouveau fermier **même si vous n'avez pas de pièce libre** pour l'accueillir dans votre maison. Lors de la phase Retour à la maison, placez le nouveau fermier dans une pièce avec un autre fermier.

Important :

- Vous ne pouvez récupérer qu'un seul fermier par action.
- Un nouveau fermier ne peut pas agir pendant le tour où vous le récupérez.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 fermiers. Une fois que vous avez récupéré vos 5 fermiers, vous ne pouvez plus utiliser ces actions.



AGRICULTURE

Grâce à l'agriculture vous pouvez récolter des céréales qui vous permettront de nourrir vos fermiers. L'agriculture se déroule en plusieurs étapes : récupérer des céréales, labourer des champs, et semer. Les actions ci-dessous vous permettent d'effectuer tout cela.

CÉRÉALES

Les céréales vous servent, soit à semer des champs, soit à nourrir directement vos fermiers. Vous pouvez à tout moment échanger 1 céréale de votre réserve contre 1 repas.

Prenez 1 **céréale** dans la réserve générale et ajoutez-la à votre réserve individuelle.



LABOURER UN CHAMP

Labourer un champ est nécessaire pour semer, puis récolter des céréales. Cela consiste à ajouter une tuile Champ à votre ferme.

Prenez 1 **champ** dans la réserve générale et placez-le dans votre ferme, à côté d'une autre tuile.



SÉMER

Semer consiste à placer les céréales sur les champs labourés pour les récolter pendant les phases Récolte.

Prenez 1 **céréale de votre réserve individuelle** ainsi que 2 **céréales de la réserve générale**, et posez-les sur un de vos champs. Vous pouvez effectuer cette action 3 fois maximum (et donc semer de 1 à 3 champs).

Important : les céréales semées ne sont plus accessibles, elles restent dans vos champs jusqu'à ce qu'elles soient récoltées pendant la phase Récolte (voir page 10).



ÉLEVAGE

L'élevage permet de nourrir vos fermiers et de gagner des points en fin de partie. Il consiste à récupérer des animaux, à les loger sur votre ferme et à les faire se reproduire.

RÉCUPÉRER DES ANIMAUX

Pour récupérer des animaux, placez un fermier sur l'une des cases Action ci-dessous. Lorsque vous récupérez des animaux, vous devez immédiatement les installer sur votre ferme : dans des pâturages, dans des étables ou dans votre maison. Vous ne les placez jamais dans votre réserve individuelle.

Important : si des animaux ne peuvent pas être accueillis dans la ferme (par manque de place), ils sont défaussés dans la réserve générale.

Prenez **tous les animaux** (sangliers, moutons ou bœufs) accumulés sur la case.



PÂTURAGES

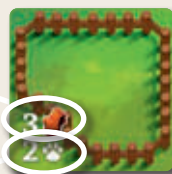
Chaque pâturage indique son coût de construction ainsi que sa capacité d'accueil (nombre d'animaux qu'il peut contenir).

Chaque pâturage ne peut accueillir **qu'un seul type d'animal**.

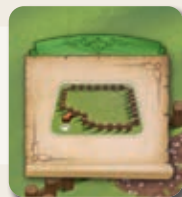
Exemple : ce pâturage coûte 3 bois et peut accueillir 2 animaux.

Coût de construction

Capacité d'accueil



Pour construire un pâturage, payez le coût de construction de la tuile choisie, puis placez-la dans votre ferme, à côté d'une autre tuile. Vous pouvez construire **autant de pâturages que vous le souhaitez**, en payant le coût de construction de chacun.



ÉTABLES

Pour construire une étable, payez le coût de construction, puis placez l'étable dans votre ferme.

Payez **2 bois** dans la réserve générale pour construire **1 étable**. Vous pouvez construire plusieurs étables, en payant à chaque fois le coût de construction.



Vous pouvez placer l'étable soit **dans un pâturage** (sur une tuile Pâturage de votre ferme) même s'il y a des animaux dedans, soit **à côté d'une tuile** dans un espace vide.

Une étable dans un Pâturage permet de doubler la capacité d'accueil de celui-ci.

Il peut alors accueillir le double de ce qui est indiqué sur la tuile.

Exemple : ce pâturage contient 1 étable, il peut dorénavant accueillir jusqu'à 8 animaux du même type.

Important :

Il ne peut y avoir **qu'une seule étable par pâturage**.

Une étable construite dans un pâturage ne peut pas être déplacée.

>> **Une étable en dehors d'un pâturage permet d'accueillir exactement 1 animal** de n'importe quel type. Dans ce cas, placez-le à côté de l'étable.

Vous pouvez déplacer une étable qui est hors d'un pâturage, ou encore ajouter un pâturage sous celle-ci.



VOTRE MAISON

Vous pouvez accueillir **exactement 1 animal** dans votre maison de départ, comme l'indique sa capacité d'accueil. Vous ne pouvez pas accueillir un animal par pièce, mais bien un seul animal en tout.



RÉORGANISER LES ANIMAUX

Afin d'optimiser l'utilisation de vos pâturages, de vos étables et de votre maison, vous pouvez réorganiser le placement des animaux dans votre ferme à n'importe quel moment.

Assurez-vous simplement que tous les animaux respectent les règles de logement, sans quoi vous devrez les défausser dans la réserve générale.

AMÉNAGEMENTS

Les aménagements vous permettent de récupérer des repas en dépensant, soit des animaux, soit des ressources. Certains aménagements rapportent également des points de victoire en fin de partie.

Pour construire un aménagement, placez un de vos fermiers sur la case Action correspondante et payez le coût de construction indiqué sur la tuile. Prenez ensuite la tuile et placez-la devant vous.

Si vous possédez un aménagement, vous pouvez l'utiliser à n'importe quel moment, y compris juste après l'avoir construit. Pour utiliser un aménagement, vous **n'avez pas** à placer de fermier sur une case Action.

Note : si vous construisez un foyer ou un fourneau, vous pourrez transformer des animaux en repas à n'importe quel moment, y compris juste après avoir récupéré les animaux sur une case Action.

Coût de construction



Repas obtenus

AMÉNAGEMENTS AU-DESSUS DU PLATEAU DE JEU

Pour construire un des aménagements placés au-dessus du plateau de jeu (*foyer, fourneau ou four en argile*), placez un fermier sur la case Action 1 ci-contre. Ces aménagements existent en deux exemplaires, chacun coûte un prix différent. Vous ne pouvez construire qu'un seul aménagement par action.

Important : vous pouvez construire tous les exemplaires d'un même aménagement.



FOYER

Cet aménagement vous permet de transformer à n'importe quel moment des animaux en repas, comme indiqué sur la tuile : **1 mouton ou 1 sanglier en 2 repas, ou 1 bœuf en 3 repas.**

Vous pouvez également effectuer l'action *Cuire du pain* qui vous permet de transformer des ressources en repas : **1 céréale et 1 bois en 2 repas.**



FOURNEAU

Cet aménagement vous permet de transformer à n'importe quel moment des animaux en repas, comme indiqué sur la tuile : **1 mouton en 2 repas, 1 sanglier en 3 repas ou 1 bœuf en 4 repas.**

Vous pouvez également effectuer l'action *Cuire du pain* qui vous permet de transformer des ressources en repas : **1 céréale et 1 bois en 3 repas.**



FOUR EN ARGILE

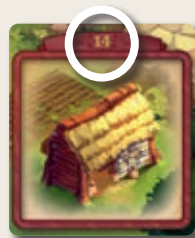
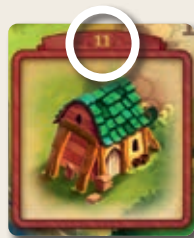
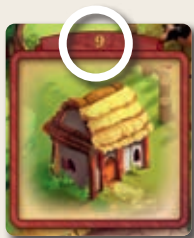
Cet aménagement vous permet d'effectuer l'action *Cuire du pain* qui transforme des ressources en repas : **1 céréale et 1 bois** rapportent **5 repas**.



AMÉNAGEMENTS SUR LE PLATEAU DE JEU

Pour construire les Aménagements qui sont sur le plateau de jeu, placez un Fermier sur la case Action correspondant à l'Aménagement désiré.

Ces Aménagements ne sont disponibles qu'en un seul exemplaire. Une fois qu'un Aménagement a été récupéré, sa case Action ne peut plus être utilisée. Ces cases Action ne permettent de construire que l'Aménagement qui est placé dessus.



MOULIN

À chaque phase Récolte, cet Aménagement vous permet d'échanger **1 céréale** contre **3 repas**. Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois par récolte.

À la fin du jeu, cet Aménagement vous rapporte **1 point** par lot de **2 céréales** dans votre réserve individuelle.



VANNERIE

À chaque phase Récolte, cet Aménagement vous permet d'échanger **1 roseau** contre **3 repas**. Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois par récolte.

À la fin du jeu, cet Aménagement vous rapporte **1 point** par lot de **2 roseaux** dans votre réserve individuelle.



POTERIC

À chaque phase Récolte, cet Aménagement vous permet d'échanger **1 argile** contre **2 repas**. Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois par récolte.

À la fin du jeu, cet Aménagement vous rapporte **1 point** par lot de **2 argiles** dans votre réserve individuelle.



MENUISERIE

À chaque phase Récolte, cet Aménagement vous permet d'échanger **1 bois** contre **2 repas**. Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois par récolte.

À la fin du jeu, cet Aménagement vous rapporte **1 point** par lot de **2 bois** dans votre réserve individuelle.




ENTRÉPOT

À la fin du jeu, vous pouvez stocker vos ressources restantes sur cet Aménagement (bois, argiles, roseaux et céréales). Vous gagnez **1 point** par lot de **3 ressources** de n'importe quel type.



RÉCOLTE

Le symbole  indique les tours à l'issue desquels une phase Récolte a lieu. Chaque fois que le compte-tours passe au-dessus de ce symbole, suspendez le jeu et résolvez la récolte comme indiqué ci-dessous. Elle a lieu à la fin des tours 4, 7, 9, 11, 13 et 14.

Une phase Récolte est composée de 3 étapes : récolte des champs, repas de famille, puis reproduction des animaux.



RÉCOLTE DES CHAMPS

Vous récoltez les céréales qui se trouvent dans vos champs.

Prenez **exactement 1 céréale** dans chacun de vos champs semés et ajoutez-la/les à votre réserve individuelle.

Important : les céréales semées dans les champs ne sont accessibles que pendant les phases Récolte.



REPAS DE FAMILLE

Vous devez nourrir tous vos fermiers.

Cela vous coûte **2 repas par fermier**, sauf pour le ou les fermiers que vous venez de récupérer pendant ce tour (qui eux ne consomment qu'un seul repas).

Vous défaissez alors le nombre de repas nécessaires dans la réserve générale.

Important : si vous n'avez pas assez de repas pour nourrir tous vos fermiers, prenez **1 tuile Mendicité par repas manquant**. À la fin du jeu, chaque tuile Mendicité vous fait perdre 3 points. Assurez-vous donc d'avoir assez de repas pour tout le monde pendant la phase Récolte.

Vous pouvez récupérer des repas de plusieurs manières :

- en utilisant un aménagement pour transformer des animaux et/ou des ressources en repas (voir *Aménagements* pages 8 et 9) ;
 - en échangeant 1 céréale de votre réserve individuelle contre 1 repas (voir *Agriculture* page 6) ;
- sur les cases Action du plateau suivantes :



Prenez **tous les repas** accumulés sur cette case Action et ajoutez-les à votre réserve individuelle.

Prenez **1 repas** dans la réserve générale et ajoutez-le à votre réserve individuelle.



REPRODUCTION DES ANIMAUX

Les animaux de votre ferme se reproduisent.

Si vous possédez **au moins 2 animaux de la même espèce** (quel que soit l'endroit où ils se trouvent dans votre ferme), vous recevez **exactement 1 nouvel animal de la même espèce**, mais uniquement si vous pouvez l'accueillir dans votre ferme (dans un pâturage, une étable ou votre maison).

Si vous ne pouvez pas l'accueillir, vous ne l'obtenez pas et il reste dans la réserve générale.

Vous ne pouvez obtenir qu'un seul nouvel animal de chaque type par phase Récolte.

Exemples :

Vous avez 2 sangliers (un dans votre maison et un dans un pâturage), et vous avez la place d'accueillir le nouvel animal dans le pâturage. Vous prenez 1 sanglier dans la réserve générale et vous le placez dans le pâturage.



Vous avez 4 moutons et vous avez la place d'accueillir le nouvel animal dans le pâturage (grâce à l'étable qui double la capacité d'accueil). Vous prenez 1 mouton dans la réserve générale et vous le placez dans le pâturage.



FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin du 14^e tour, à l'issue de la dernière phase Récolte. Les joueurs procèdent alors au décompte des points (voir *Décompte des points* page 12).

Une fois le décompte terminé, **le joueur ayant le plus de points remporte la partie.**

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de repas l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

TUILES DE SUBSTITUTION

Les ressources et les repas sont en **quantité illimitée** : s'il n'y en a plus, vous pouvez utiliser les tuiles de substitution en remplacement du nombre d'éléments qui se trouvent sur la tuile.

Les fermiers, les étables, les pièces, les pâturages et les champs sont en **quantité limitée** : s'il n'y en a plus, vous ne pouvez plus en récupérer.



DÉCOMPTE DES POINTS

1 Chaque tuile de votre ferme (sauf les pièces en bois) rapporte **1 point** : pâturages, champs, pièces en argile et aménagements.

3 Chaque fermier dans votre maison rapporte **3 points**.

1 Chaque étable dans un pâturage rapporte **1 point**.

1 Chaque animal dans votre ferme rapporte **1 point**.

1 Chaque céréale dans vos champs rapporte **1 point**.

Note : les ressources et les céréales dans votre réserve individuelle ne rapportent pas de points, sauf si vous possédez les aménagements qui le permettent.

? Les aménagements suivants peuvent rapporter des points supplémentaires en fonction des ressources que vous avez dans votre réserve individuelle : le moulin, la vannerie, la poterie, la menuiserie et l'entrepôt (voir *Aménagements* pages 8 et 9).

-3 Vous perdez **3 points** par tuile de Mendicité en votre possession.

CRÉDITS

Conception : Uwe Rosenberg

Illustrations : Klemens Franz

Traduction française : Doria Roustan

Relecture : Gersende Cheylan & Antoine Prono

Adaptation française : Funforge



www.funforge.fr
Funforge s.a.r.l.
24 rue Charlot
75003 Paris, France



www.lookout-games.de
Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Germany.

© 2020 Funforge s.a.r.l., Tous droits réservés pour l'édition française.

Publié sous licence Lookout GmbH. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf permission spécifique.

Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.