

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

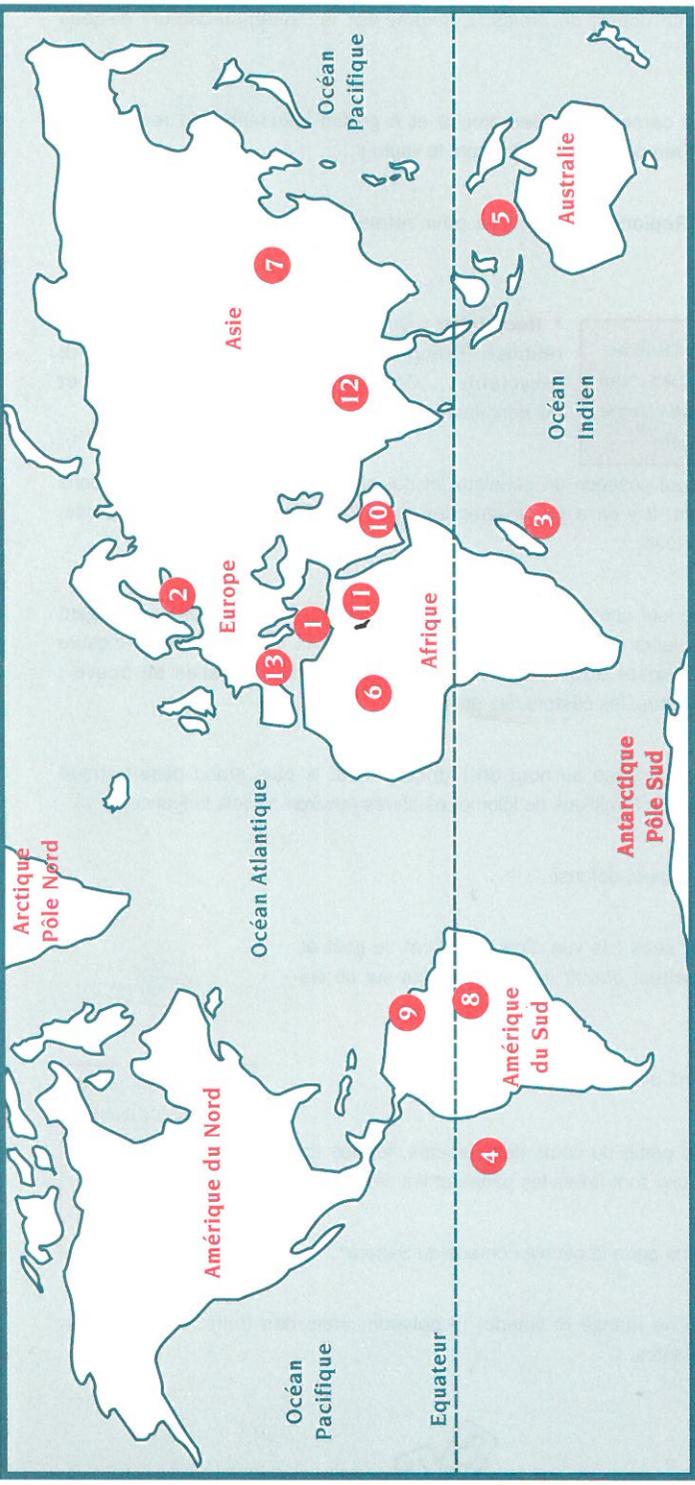
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





- 1 - Mer Méditerranée
- 2 - Mer Baltique
- 3 - Madagascar

- 4 - Galapagos
- 5 - Komodo
- 6 - Sahara

- 7 - Désert de Gobi
- 8 - Amazonie
- 9 - Guyane

- 10 - Arabie
- 11 - Égypte
- 12 - Tibet

- 13 - Pyrénées

JEUX NATHAN

© 1993 JEUX NATHAN S.A. - 3 - 5, avenue Gallieni - 94250 Gentilly - FRANCE. - Droits réservés pour tous pays. FABRIQUE EN FRANCE. 057684
 Concept du jeu : TENDEM CREATION - Illustrations : Alain Bertrand

SOS animaux

Mieux les connaître pour mieux les protéger.

“Je suis jaune avec des taches brunes”.
 La panthère ? La banane ? Pas de risques, découvrons le deuxième indice.
 “Ma tête arrive au sommet des arbres”.
 Ah, çà y est ! C’est la girafe.



JEUX NATHAN



Règle du Jeu

PASSEPORT

Age : dès 8 ans

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée de la partie : à partir de 40 mn

VOTRE MATERIEL

- 1 plateau de jeu
- 1 distributeur de cartes
- 2 caches-cartes en carton à placer sur le distributeur
- 2 jeux de 56 cartes comprenant 91 cartes "animal" et 21 cartes "sauvegarde"
- 1 jeu de 33 cartes "événement"
- 6 pions
- 1 flèche à monter sur le plateau (remplace le dé)
- 1 notice comprenant la règle du jeu et un "petit guide de l'explorateur" pour les mots un peu difficiles.

VOTRE MISSION



Etre le joueur à posséder le plus de points à la fin de la partie.
Pour cela, il faut répondre correctement aux cartes "sauvegarde" et aux indices des cartes "animal" et se rendre là où vivent les animaux pour les sauver.
Attention, les animaux "non-sauvés" enlèveront des points !

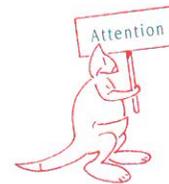
POUR LES PLUS JEUNES EXPLORATEURS

- Il est possible de fixer le nombre d'animaux à sauver à moins de 5 pour raccourcir la durée de la partie.
- Pour les aider au départ, ils ont le droit de piocher une carte "animal" qu'ils placent devant eux, côté "indices". Il faut encore qu'ils le sauvent.
- Parfois, le nom de l'animal à trouver est très précis : "Papillon comète", "Tortue Luth"... A vous de choisir si vous acceptez les réponses "Papillon", "Tortue"...

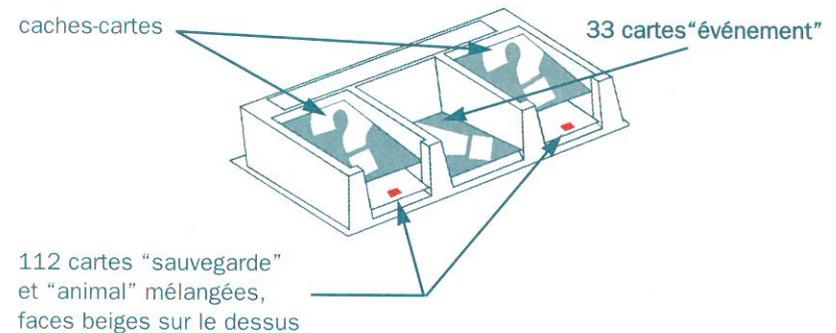
Amusez-vous bien !



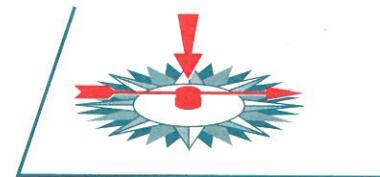
PREPARATIFS POUR LE DEPART



- Battre les 33 cartes "événement"  et les placer au centre du distributeur, face cachée.
- Mélanger les 2 jeux de 56 cartes et les placer en 2 paquets à peu près égaux dans le distributeur, dans les 2 cases restantes, **faces beiges sur le dessus.**
- Détacher les caches-cartes  et les placer sur le distributeur.



- Placer la flèche sur le plateau au centre de la rose des vents.



- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ  du continent de son choix.
- Les joueurs choisissent ensemble le nombre de cartes "animal" qu'il faudra gagner pour que la partie s'arrête. Nous vous conseillons un nombre entre 5 et 10. Plus le nombre de cartes à gagner est élevé, plus la partie est longue. A vous de voir...



VOTRE PREMIER OBJECTIF : GAGNER DES POINTS

Chaque joueur doit gagner des points :

- avec les cartes "animal"
- avec les cartes "sauvegarde"

en se rendant sur les cases "question" ?

- Les cartes "animal" (1 point, 2 points ou 3 points) :

	Côté "indices" = animal "non-sauvé"	Côté "réponse" = animal sauvé
Pastille = case où il faut se rendre pour sauver l'animal	8 AMERIQUE DU NORD	 Marsouin
3 ^{ème} indice	Mon museau est plus petit et plus rond que celui du dauphin.	mot expliqué dans le "petit guide de l'explorateur"
2 ^{ème} indice	J'ai la peau noire sur le dos et blanche sur le ventre.	
1 ^{er} indice	Avec mes amis nous nous amusons à suivre les navires.	
	2 nombre de points à gagner	2! nombre de points gagnés

Couleur des continents :

Afrique = jaune
Amérique du Nord = tilleul
Amérique du Sud = vert
Asie = orange
Australie = pêche
Europe = rose
Pôle nord = bleu
Pôle sud = turquoise

Symboles des menaces pour l'animal :

 = chasse, braconnage
 = destruction de l'habitat
 = pollution



Pour sauver un animal, il faut trouver son nom à l'aide de 1, 2 ou 3 indices puis se rendre avec son pion sur la case correspondant à l'animal (même couleur et même nombre que la pastille, en haut de la carte).

- Les cartes "sauvegarde" (1 point, 2 points ou 3 points) :

	Côté "question"	Côté "réponse"
	3 réponses au choix	
	La destruction de la forêt amazonienne provoque la disparition d'un grand nombre d'espèces. Les plus touchées sont les oiseaux et les singes dont on détruit l'habitat. Ou se trouve la forêt amazonienne ?	En Amérique du Sud La forêt d'Amazonie* est une des plus importantes du monde. Elle abrite des milliers de plantes et d'animaux, parfois très rares. Sa destruction pose un problème grave ; il y a moins d'oxygène et cela peut provoquer des trous dans la couche d'ozone*.
	1 nombre de points à gagner	1 nombre de points gagnés



Pour gagner une carte "sauvegarde", il faut répondre correctement à la question posée.



Allez, en route !



EN ROUTE POUR L'AVENTURE

LA ROSE DES VENTS ET LES DEPLACEMENTS

Chaque joueur fait tourner la flèche. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence et relance la flèche pour se déplacer. Elle peut s'arrêter sur 3 signes différents :

• Les chiffres de 1 à 6 :

Le joueur déplace son pion du nombre exact de cases indiquées dans la direction de son choix, en suivant le tracé du parcours, mais **sans changer de sens dans un même coup.**

• L'étoile filante :

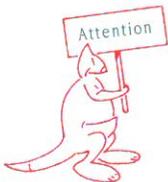
Le joueur peut se rendre **directement** sur une case de son choix, mais uniquement **sur le continent où il se trouve** (case de même couleur). S'il se place sur une case numérotée et qu'il a l'animal correspondant (même couleur et même nombre que la pastille en haut de la carte), il peut alors retourner sa carte côté "réponse". L'animal est sauvé.

• Le point d'exclamation :



Le joueur tire une **carte "événement"**. Il la lit à haute voix et le (les) joueur(s), fait (font) immédiatement ce qu'indique la carte. Les cartes "événement" dont le texte est entouré d'une bande rayée noire et blanche concernent tous les joueurs. La carte est ensuite remise sous le paquet.

• A propos des déplacements :



Il est permis de sauter par dessus un autre pion, mais il ne peut jamais y avoir 2 pions sur la même case. Si la case d'arrivée est déjà occupée par un autre pion, les pions sont intervertis. Cependant, le joueur dont le pion vient d'être renvoyé devra attendre son tour pour lancer la flèche et se déplacer.



LES CASES

• Les cases "départ" :

C'est de là que partent les joueurs en début de partie. Pendant la partie, si un joueur s'arrête sur une case "départ", il ne se passe rien.

• Les cases "question" :



Le joueur qui arrive sur une case "question" choisit la carte située sur le dessus d'une des 2 piles, à droite ou à gauche dans le distributeur. **Le joueur ne doit pas prendre la carte; il la tire lentement jusqu'à ce qu'une flèche — ou le mot "sauvegarde" apparaisse.**

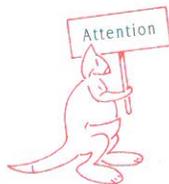


- Si le mot **"sauvegarde"** apparaît au bas de la carte, le joueur peut la sortir complètement, **sans la retourner**. Il choisit une des réponses, puis retourne la carte :

* Si la réponse est bonne, le joueur place la carte "sauvegarde" devant lui. Il l'a gagnée.

* Si la réponse est fausse, le joueur remet la carte "sauvegarde" dans le distributeur, sous la pile (face beige sur le dessus).





- Si une flèche ➡ apparaît, c'est qu'il s'agit d'une **carte "animal"**. Le joueur doit trouver le nom de l'animal à l'aide de 1, 2 ou 3 indices, **mais il n'a le droit de proposer qu'un seul nom d'animal.**

- ▶ Le joueur lit le 1er indice en face de la 1ère flèche. S'il est sûr de lui, il peut annoncer le nom de l'animal.
- ▶ S'il préfère ne pas prendre de risques, il tire la carte jusqu'à la 2^{ème} flèche et lit le 2^{ème} indice.
- ▶ S'il n'a toujours pas d'idée, il tire la carte jusqu'à la 3^{ème} flèche et lit le 3^{ème} indice.

Une fois qu'il a donné sa réponse, le joueur sort la carte, la retourne et vérifie s'il ne s'est pas trompé.

Mais pourquoi prendre le risque de répondre avant le 3^{ème} indice ?



- ▶ S'il donne une bonne réponse **au 1^{er} indice**, le joueur sauve tout de suite l'animal. Il peut poser la carte "animal" devant lui, **côté "réponse"** (= animal sauvé), et placer directement son pion sur la **case correspondant à l'animal** (même nombre et même couleur que la pastille, en haut de la carte).

▶ S'il donne une bonne réponse **au 2^{ème} indice**, le joueur peut poser la carte "animal" devant lui, **côté "indices"** (= animal "non-sauvé"), et placer son pion sur **la case départ** ■ **du continent où vit l'animal**. Pour le sauver, il devra se rendre, dans les prochains tours, sur la case correspondant à l'animal. A ce moment là seulement, il pourra retourner sa carte du côté "réponse".

▶ S'il donne une bonne réponse **au 3^{ème} indice**, le joueur peut poser la carte "animal" devant lui, **côté "indices"**, **mais ne déplace pas son pion**. Pour sauver l'animal, il devra se rendre, dans les prochains tours, sur la case correspondante. A ce moment là seulement, il pourra retourner sa carte côté "réponse".

▶ S'il se trompe, la carte est remise dans le distributeur, sous la pile.



3 • Les cases numérotées :

Si un joueur arrive pile sur une case numérotée et possède la carte "animal" correspondante (même couleur et même nombre que la pastille, en haut de la carte), il peut alors la retourner : l'animal est sauvé et le joueur ne peut plus le perdre. S'il n'a pas la carte correspondante, il ne se passe rien.



• Les cases "échange" :

Si un joueur s'arrête sur une case "échange", il peut échanger un de ses animaux "non-sauvés" contre un animal "non-sauvé" de son choix appartenant à un autre joueur (même s'il n'est pas d'accord !).



• Les cases "rejouez" :

Le joueur qui s'arrête sur cette case relance la flèche et rejoue.



• Les cases "port" :

Elles permettent à un joueur de changer de continent. Le joueur **doit obligatoirement s'arrêter sur cette case**, même s'il lui reste encore des points à jouer. Il devra attendre son prochain tour pour relancer la flèche, traverser en suivant le trait indiqué et continuer son déplacement sur l'autre continent. Attention, s'il reste sur le même continent, le joueur n'a pas besoin de s'arrêter sur la case "port".



• Les cases "aéroport" :

Elles permettent à un joueur de passer **sans s'arrêter** d'une case "aéroport" à une autre, reliée par un trait. Il peut donc commencer son déplacement sur un continent et le finir sur un autre.



MINI DICO DES MOTS DIFFICILES

* **Amazonie/Forêt amazonienne** : (voir carte) Vaste région de l'Amérique du Sud, située autour du fleuve Amazone. La forêt amazonienne est la plus importante au monde. Elle abrite de nombreux animaux et plantes très rares et produit une très grande partie de l'oxygène nécessaire pour pouvoir respirer sur terre. Elle est de plus en plus menacée par la construction de nouvelles routes et l'exploitation pour la vente du bois.



“Je suis allé en Antarctique.” et non pas “Je suis allé en Tarcitique.”

* **Antarctique** : (voir carte) Continent très froid et recouvert de glace, qui se trouve autour du pôle sud. La température peut y atteindre -80°C ! (Brrrr !!!)

* **Aquatique** : Qui vit et qui grandit dans l'eau (un animal, une plante...).

* **Arctique** : (voir carte) Région qui se trouve autour du pôle nord. Elle est constituée essentiellement par les glaces, qui forment une banquise épaisse parfois de quelques kilomètres.

* **Baltique (Mer)** : (voir carte) Mer peu profonde et peu salée, située entre la Suède, le Danemark, l'Allemagne, la Pologne, la CEI et la Finlande.

* **Bois** : Nom que l'on donne à ce qui remplace les cornes chez certains animaux comme l'élan, le daim, le renne, le cerf...

* **Carnassier** : Voir **Carnivore**

* **Carnivore** : Les carnivores, ou carnassiers, sont un groupe de mammifères* qui possèdent des griffes et des crocs et qui se nourrissent de la chair d'autres animaux. Parfois, ils complètent leur menu avec des insectes et des plantes. Les chats, les chiens, les ours, les rats laveurs... sont tous des carnivores. Un animal qui ne se nourrit que de plantes est un herbivore et celui qui mange de tout est un omnivore.

* **Cétacé** : Mammifère* vivant dans l'eau. Ses pattes avant se sont transformées en nageoires. La baleine, le cachalot et le dauphin sont des cétacés.

* **Charognard/Charogne** : Nom donné à un animal qui se nourrit d'animaux morts, les charognes.

* **Comestible** : Qui peut être mangé. C'est le contraire de : poison, toxique, vénéneux... Exemple : un champignon comestible.



“Cétacé (C'est assez), dit la baleine, il faut que je me cachalot (cache à l'eau) car j'ai le dauphin (dos fin).”



* **Continents** : Un continent est une vaste étendue de terre. Sur notre planète, il y a cinq continents : l'Afrique, l'Amérique, l'Asie, l'Europe et l'Océanie. Parfois, on distingue l'Amérique du Nord et l'Amérique du Sud et on considère les deux pôles et l'Australie comme des continents.

* **Crocodyliens** : Famille qui comprend : les crocodiles, les alligators et les gavials.

* **Crustacé** : Il existe environ 35000 espèces de crustacés : les puces d'eau, les écrevisses, les crevettes, les crabes... Ils vivent surtout dans la mer et ont un corps mou recouvert d'une carapace, ainsi que des pinces au bout de leurs pattes avant.



“Dorsal ne signifie pas que l'on est allé au lit sans se laver.”

* **Dorsal** : Situé sur le dos.

* **Écloserie** : Sorte de ferme où les oeufs des animaux menacés sont protégés. Ils sont placés dans un endroit où la chaleur permet leur éclosion. Les petits sont élevés jusqu'à ce qu'ils soient assez grands et assez forts pour être relâchés dans la nature. C'est ainsi que l'on protège les tortues, par exemple.

* **Envergure** : Longueur des ailes déployées d'un oiseau.

* **Extinction** : Disparition totale d'un animal de la surface de la terre.

* **Fanons** : Lames de corne pouvant atteindre 2 mètres de long et qui forment une sorte de peigne. Ils remplacent les dents et filtrent la nourriture.

* **Faune et flore** : Ensemble des animaux et des plantes d'une région ou d'un pays. Exemple : la faune et la flore des Alpes, d'Afrique...

* **Félin** : Carnivore* dont les griffes sont rétractiles (qui peuvent se replier) et qui possède des molaires coupantes. Exemple : le chat, le lion...

* **Forêt équatoriale** : (voir carte) L'équateur est une ligne imaginaire autour de la terre, située à la même distance entre le pôle nord et le pôle sud. Les forêts équatoriales sont situées sur cette ligne.

Les deux plus grandes se trouvent en Amérique du Sud (Amazonie*) et en Afrique. La chaleur et les pluies abondantes toute l'année permettent aux arbres d'atteindre une taille extraordinaire.



“Le rapace n'est pas un oiseau qui fait du rap.”



* **Gobi (désert de) :** (voir carte) Désert situé en Asie Centrale (Chine et Mongolie).

* **Immunisé :** Qui ne peut pas attraper une maladie ou être empoisonné par quelque chose. Exemple : je suis immunisé contre la grippe = je ne peux pas attraper la grippe.

* **Madagascar :** (voir carte) Madagascar est une île aussi grande que la France. Elle se trouve dans l'Océan Indien, à l'est de l'Afrique. On y trouve de nombreuses espèces de plantes et d'animaux très rares qui n'existent que sur cette île.

* **Mammifère :** Dernière famille d'animaux apparue sur terre au temps des dinosaures, elle compte aujourd'hui 4000 espèces parmi les plus intelligentes. Les mammifères ont un squelette et mettent au monde des petits déjà formés, qui se nourrissent du lait de leurs mamelles. Ils vivent sur terre, dans les airs ou dans la mer, et peuvent être carnivores*, omnivores, herbivores... Exemple : le kangourou, la chauve-souris, la baleine, l'Homme...

* **Métamorphose :** Changement d'une forme en une autre : la chenille se change en papillon.

* **Mimétisme :** Changement de forme ou de couleur chez certains animaux pour se camoufler ou ressembler à d'autres animaux.

* **Nocturne :** Qui sort pendant la nuit, pour chasser ou se nourrir. C'est le contraire de diurne.

* **Nuisible :** Qui est mauvais, qui détruit. C'est le contraire d'utile.

* **Ozone (couche d'ozone) :** L'ozone est un gaz rare que l'on trouve dans l'atmosphère de la terre. Il forme une couche appelée "couche d'ozone". Celle-ci nous protège des rayons dangereux du soleil, comme les ultraviolets, par exemple. Sans elle, les animaux et les plantes ne pourraient pas survivre. Depuis quelques temps, les savants sont inquiets car on a remarqué des trous dans cette couche d'ozone. Elle serait peu à peu détruite par certains produits chimiques que nous utilisons.

* **Plancton :** Nom donné aux plantes et aux animaux microscopiques qui vivent en flottant dans la mer.

* **Polluer/Pollution :** Ensemble des dégradations de l'air, de l'eau et du sol, dues aux déchets produits par l'Homme : gaz d'échappement des automobiles, fumées des usines, déchets abandonnés n'importe où, bruits insupportables...



* **Prédateur :** Qui se nourrit de proies. L'Homme est le "super-prédateur" de tous les mammifères*.

* **Rapace :** Oiseau carnivore* à bec crochu et à griffes puissantes et recourbées, qui chasse le jour. Exemple : l'aigle, le faucon, le vautour...

* **Reboisement :** Replanter des arbres pour refaire une forêt. C'est le contraire de déboisement.



"Recyclable ne signifie pas : "qui peut être changé en vélo."

* **Recyclable :** Qui peut être récupéré, transformé et réutilisé. Exemple : du papier recyclable, du verre recyclable... Cela permet d'éviter le gâchis et les déchets supplémentaires.

* **Reptile :** Animal qui possède un squelette et qui rampe. On les trouve surtout dans les régions chaudes. Il y en a quatre grandes sortes : les crocodiles, les serpents, les lézards et les tortues.

* **Rongeur :** Comme leur nom l'indique, les rongeurs sont des mammifères* qui rongent leur nourriture avec leurs incisives. Celles-ci repoussent sans arrêt au fur et à mesure qu'elles s'usent. Il existe 2000 espèces de rongeurs parmi lesquelles on trouve : les lapins, les marmottes, les castors, les souris...

* **Sahara :** (voir carte) Situé au nord de l'Afrique, c'est le plus grand désert chaud du monde. Il s'étend sur 8 millions de kilomètres carrés (environ 15 fois la France !).

* **Sauvegarde :** Protection, défense.

* **Sens :** Il y a cinq sens : la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher. Ils permettent d'avoir des informations sur ce qui nous entoure.

* **Stérile :** Qui ne peut pas avoir de petits.

* **Thorax :** Seconde partie du corps des insectes, formée de 3 anneaux, sur laquelle sont fixées les pattes et les ailes.

* **Touaregs :** Nom que porte le peuple nomade du Sahara*.

* **Végétarien :** Qui ne mange ni viande, ni poisson, mais des fruits, des légumes, des céréales, des plantes...

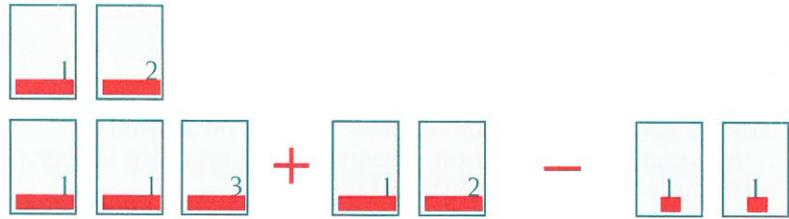


"Le Martien habite Mars, le Jupiterien, Jupiter, mais le végétarien n'habite pas sur Végétar."

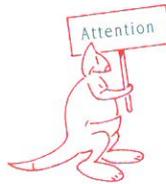


MISSION ACCOMPLIE

La partie prend fin dès qu'un joueur a sauvé le nombre d'animaux choisi avant la partie. **Ce joueur reçoit un bonus de 10 points.** Chaque joueur additionne les points des animaux sauvés et des cartes "sauvegarde" gagnées et soustrait les points des animaux "non-sauvés". Exemple :



Animaux sauvés 8 points + Cartes "sauvegarde" gagnées 3 points - Animaux non-sauvés 2 points = 9 points



(+ 10 points de bonus s'il est le premier à sauver le nombre d'animaux fixé au départ)

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points. Il peut arriver que ce ne soit pas le joueur qui a sauvé le plus d'animaux qui gagne !

QUELQUES "TRUCS"

- Pensez que les animaux "non-sauvés" en fin de partie vous feront perdre des points. Alors, attention à ne pas en avoir trop devant vous.
- Utilisez les cases "échange"  pour gagner plus vite plus de points. Ceci peut être intéressant si un autre joueur possède un animal "non-sauvé" proche de l'endroit où se trouve votre pion ou pour échanger une carte valant 1 point contre une autre valant 2 ou 3 points. N'oubliez pas que le but du jeu est d'avoir le plus de points en fin de partie, même si certains animaux vous plaisent plus que d'autres !
- Si vous êtes dans une région où vous avez beaucoup d'animaux à sauver, il est parfois intéressant de ne répondre qu'au 3ème indice pour ne pas être obligé d'envoyer son pion à l'autre bout du plateau.



• ATTENTION, ILS DISPARAISSENT !

Notre monde serait triste sans girafe, sans dauphin, sans éléphant, sans papillon... Malheureusement, la chasse, la pollution et la destruction de la forêt font disparaître pour toujours de nombreuses espèces d'animaux.

Depuis la naissance de la vie sur terre, environ 500 millions d'espèces de plantes et d'animaux ont évolué sur notre planète. Certaines ont eu la chance d'arriver jusqu'à nous, comme les tortues, d'autres ont complètement disparu depuis longtemps, comme les dinosaures, et d'autres enfin, comme l'étrange dodo, ont été plus récemment exterminées par l'Homme. Il faut savoir qu'actuellement, 1000 espèces d'oiseaux, 500 espèces de mammifères et 700 espèces de poissons sont menacées. Une espèce animale disparaît de notre planète tous les quarts d'heure !

• QUE POUVONS NOUS FAIRE POUR LES SAUVER ?

- Créer encore plus de réserves et de parcs nationaux dans le monde entier pour permettre aux animaux sauvages de vivre en paix avec leurs petits.
- Interdire la chasse et la vente d'espèces rares.
- Arrêter d'acheter des vêtements en fourrure, en peaux, des bijoux et des objets en ivoire ou en coquillages...
- Etablir des lois internationales pour réduire la pollution des usines, des voitures, des produits chimiques et les marées noires.

• ET TOI, QUE PEUX TU FAIRE ?

- Protège la nature : ne jette pas des ordures n'importe où.
- Essaie de bien connaître la vie et les habitudes des animaux pour mieux les respecter et ne pas les déranger dans leurs lieux de vie.
- Dans la campagne, ne touche pas aux nids des oiseaux, respecte les haies où beaucoup d'espèces vivent.
- Au bord de la mer, ne déplace pas les petits rochers, ne marche pas dans les petites mares d'eau où beaucoup d'espèces se nourrissent.
- Tu peux aussi aider à nettoyer une rivière, une plage, à entretenir des chemins de campagne...

Les idées ne manquent pas ! Alors, bas-toi pour que notre planète reste accueillante pour tous, hommes, plantes et animaux !

D'avance, les animaux te remercient !

