

Un jeu par
Spartaco Albertarelli
Davide Ghelfi

VEKTORACE

FORMULA 8



Joueur 1

Répartition Pneu / Nitro

5
4
3
2
1

VEKTORACE

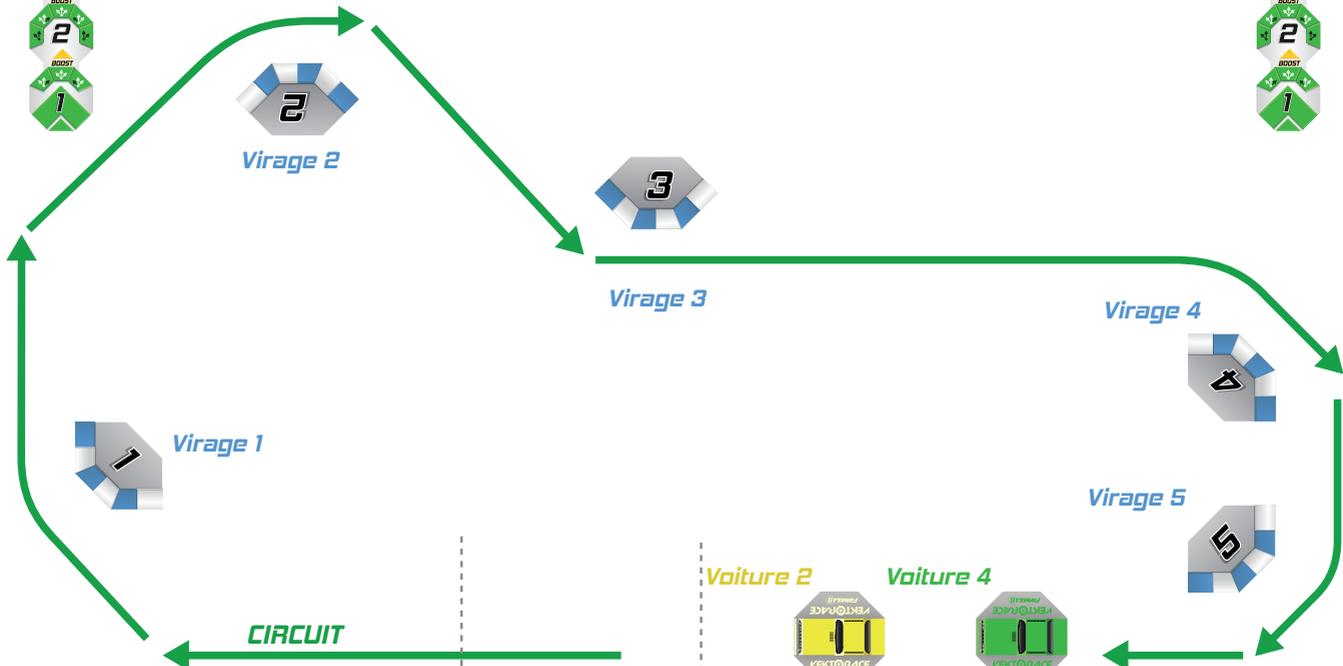
FORMULA 8

MISE EN PLACE
Exemple

Joueur 2

Répartition Pneu / Nitro

5
4
3
2
1



Répartition Pneu / Nitro

5
4
3
2
1

Joueur 3

ARRIVÉE



PIT LANE

DÉPART

Entrée

Voiture 2

Voiture 4

Voiture 1

Voiture 3

Répartition Pneu / Nitro

5
4
3
2
1

Joueur 4



VEKTORACE

FORMULA 8
de 2 à 6 joueurs

Vektorace est un jeu de course automobile dont le circuit sera défini à chaque début de partie. Les déplacements sont gérés par des vecteurs à base octogonale. Ce système est appelé "Octagon System". L'objectif est de franchir la ligne d'arrivée en premier.



MATÉRIEL

FORMULA 8

12 châssis rectangulaires "Formula 8" (pour faciliter le montage des voitures)



6 sets de 5 vecteurs numérotés de 1 à 5, de longueurs différentes, avec un verso BOOST.



1 vecteur Aspiration

1 vecteur Pit-Lane (accès aux stands)



1 vecteur Flying Start

48 jetons Pneu

48 jetons Nitro

8 jetons Super Power (variante)



6 jetons Grid numérotés de 1 à 6



8 virages numérotés de 1 à 8



- 12 bases octogonales pour la création des bolides
- 6 voitures pré-montées
- 1 carton prédécoupé avec des voitures de substitution

IMPORTANT : 6 voitures pré-assemblées sont incluses. En cas d'imperfections, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour les remplacer dans le jeu. L'assemblage est décrit à la fin du livret et nécessite l'utilisation de colle à papier, non incluse.



ÉCOLE DE PILOTAGE VECTORIEL

Commençons par un petit tutoriel pour apprendre les règles de base du déplacement vectoriel. Lorsque vous serez familiarisé avec ces règles, vous pourrez vous amuser à faire un premier tour d'essai, en plaçant seulement 2 virages pour commencer. Vous pourrez ensuite passer aux règles avancées. Pour débiter, choisissez une voiture et prenez un set de vecteurs.

LES VECTEURS

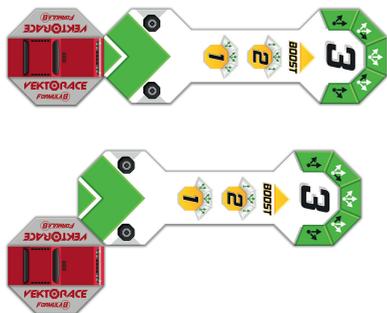
Chaque bolide dispose de **5 rapports de vitesse**, représentés par les vecteurs de mouvement, qui déterminent sa vitesse et sa direction. Une voiture en troisième utilisera donc le vecteur portant le numéro 3. La face **BOOST** des vecteurs n'est pas utilisée dans le tutoriel.

MOUVEMENT DE BASE

Le mouvement de base consiste à positionner le vecteur de l'une des manières suivantes :

- Pile devant la voiture, comme dans la première image ci-dessous.
- Sur le côté avant, droit ou gauche, comme indiqué par la seconde image.

Dans les deux cas, le vecteur suit exactement la direction du bolide, sans exception.



Après avoir choisi la position du vecteur, la voiture est placée sur l'une des extrémités du vecteur. Les flèches blanches indiquent les directions dans lesquelles les voitures peuvent prendre place à la fin de leur mouvement. Les flèches noires indiquent des mouvements de course spéciaux décrits plus loin, dans les règles avancées.



IMPORTANT : Les vecteurs et les voitures doivent toujours reposer sur la table sans jamais chevaucher d'autres éléments de jeu. Les règles avancées prévoient quelles sont les mesures d'urgence et les éventuelles sanctions en cas de chevauchement.

CHANGER DE RAPPORT

À l'issue du mouvement, vous devez retirer le vecteur de la table et annoncer le rapport avec lequel vous souhaitez jouer le prochain tour.

Il est possible soit de **garder la même vitesse, soit de monter ou descendre d'un rapport**. Par exemple, si vous terminez votre tour en troisième, vous pourrez choisir d'effectuer le prochain coup en seconde, troisième ou quatrième. Ce choix doit être fait sans prendre aucune mesure sur la table. Apprendre à gérer la distance qui vous sépare du prochain virage et quel est le bon rapport pour l'aborder sont les deux caractéristiques fondamentales pour devenir un véritable pro de la conduite vectorielle.

RÈGLES AVANCÉES

Après avoir assimilé les principes de base du jeu, nous pouvons passer aux règles avancées de la conduite vectorielle.

JETONS PNEU ET NITRO

Au début de la course, vous aurez à votre disposition des **jetons Pneu et Nitro** (voir paragraphe “Ordre de départ”) qui peuvent être utilisés à la fois pour améliorer les performances de votre bolide et réaliser de spectaculaires manœuvres d’attaque.

JETONS PNEU

Les jetons Pneu peuvent être utilisés pour :

1. Freiner.
2. Utiliser les flèches noires inscrites sur les vecteurs.
3. Effectuer une Déviation Latérale.
4. Utiliser le freinage d’urgence. *Ce point est décrit dans la section sur les limites de mouvements.*

1) FREINER

Au moment où un joueur annonce sa vitesse pour le tour suivant, il peut dépenser un jeton Pneu pour décélérer plus qu’autorisé habituellement par la règle. Pour chaque jeton Pneu ainsi dépensé, il est possible de descendre d’un rapport supplémentaire.

Par exemple, si vous voulez passer de la cinquième à la seconde, vous devez dépenser 2 jetons Pneu. La rétrogradation de la cinquième à la quatrième ne coûte rien, tandis que les deux autres réductions de vitesse nécessitent de dépenser un jeton chacune.

2) LES FLÈCHES NOIRES

Vous pouvez aussi dépenser les jetons Pneu pour positionner votre bolide dans l’une des directions indiquées par les flèches noires des vecteurs.



3) DÉVIATION LATÉRALE

Au lieu de placer votre vecteur de façon standard, et si vous n’êtes pas en première, vous pouvez dépenser un jeton Pneu pour le placer latéralement par rapport à la voiture. Vous utiliserez le côté du vecteur marqué par un pneu, comme le montre l’exemple.



JETONS NITRO

Les jetons Nitro peuvent être utilisés pour :

1. L’Upshifting
2. Le Boost
3. Un Dépassement dans le couloir. *Ce point est décrit dans le paragraphe dédié.*

1) UPSHIFTING

Au moment d'annoncer sa vitesse pour le tour suivant, il est possible d'accélérer plus que la règle ne le permet. À la manière du jeton Pneu, vous devrez dépenser un jeton Nitro par vitesse supplémentaire à passer.

Par exemple, pour passer de la seconde à la cinquième, le passage en troisième est gratuit, mais les deux changements supplémentaires coûteront un jeton Nitro chacun.

2) BOOST

Pendant le déplacement, après avoir placé le vecteur, mais avant d'avoir déplacé le véhicule, il est possible d'activer le BOOST au prix d'un jeton Nitro. Une fois activé, il n'est plus possible de modifier la position du vecteur placé.

Sur le vecteur utilisé ce tour-ci sont indiqués les vecteurs BOOST utilisables. Le joueur peut choisir parmi ceux-là, et en faisant des tests au besoin, lequel il veut ajouter au vecteur déjà placé, pour en prolonger la longueur.

Quelle que soit la valeur d'accélération choisie, le coût du Boost est toujours d'un jeton Nitro.



La position finale que peut prendre la voiture est déterminée par le type de vecteur BOOST utilisé. Le BOOST n'est pas pris en compte au moment d'annoncer votre vitesse pour le tour d'après.

MISE EN PLACE

L'image en page 2 représente une mise en place standard, avec un exemple de circuit purement indicatif. Vous êtes entièrement libre de changer la position de n'importe quel élément du jeu et de créer des pistes inédites et originales.

Tout d'abord, placez le vecteur Pit Lane sur la table. La flèche sur le vecteur indique le côté de l'accès à la Pit Lane, et l'autre côté du vecteur représente la ligne de départ et d'arrivée de la course. Ce vecteur est recto-verso pour permettre de concourir dans le sens des aiguilles d'une montre et en sens inverse.



Vous devez ensuite créer votre circuit personnalisé en plaçant les virages. **Ils doivent être placés orthogonalement à la ligne de départ** et aux bords de la table. C'est-à-dire que l'un des bords droits du virage doit être parallèle ou perpendiculaire à la table. Le numéro imprimé dessus détermine l'ordre dans lequel il doivent être pris pendant la course. Les bordures indiquent de quel côté vous devez prendre les virages. Elles sont colorées différemment des deux côtés dans le but d'être plus visibles en fonction de la surface sur laquelle vous jouez.

Avant de commencer :

- Donnez à chaque joueur un ensemble de vecteurs numérotés de 1 à 5 et un bolide.
- Placez les jetons Pneu et Nitro, le vecteur Flying Start, et le vecteur Sillage à portée de main.
- Décidez du nombre de tours.
- Prenez un nombre de jetons Grid numérotés correspondant au nombre de joueurs.

ORDRE DE DÉPART

L'ordre de jeu est décidé au hasard, en utilisant les jetons numérotés pour tirer au sort les positions sur la ligne de départ. Plus la valeur du jeton est basse, plus le pilote jouera tôt.

En commençant donc par le premier, et en poursuivant dans l'ordre des positions, **chaque joueur prend 8 jetons, répartis à sa convenance** entre Pneu et Nitro. Les jetons excédentaires sont stockés dans la boîte, et seront potentiellement utilisés plus tard lors d'un arrêt aux stands (Pit Lane).

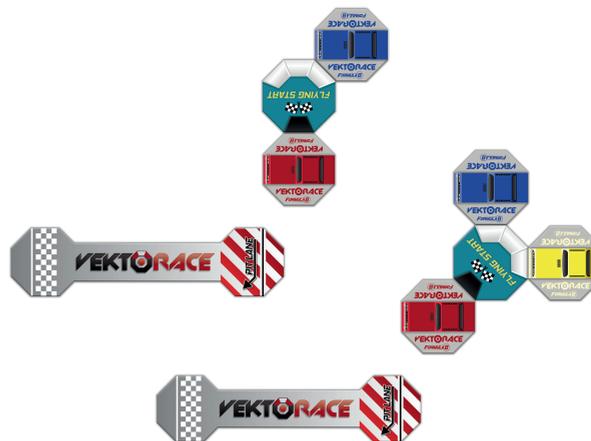
PLACEMENT DES VOITURES

Les bolides ne sont pas placés sur une grille de départ prédéfinie, mais positionnés en fonction de la stratégie des concurrents.

Le pilote qui part le premier place l'avant de sa voiture parallèle à la ligne d'entrée de la Pit Lane, à la distance désirée du vecteur de la Pit Lane. Le second joueur place le côté noir du vecteur Flying Start à côté de la première voiture, et place la sienne sur l'un des côtés blancs, comme indiqué dans les exemples. Tous les autres joueurs, dans l'ordre, placeront ce vecteur à côté de l'une des voitures déjà placées, et positionneront leur bolide sur l'un des côtés blancs. L'avant de chaque voiture doit se trouver derrière celui de la voiture qui le précède. **Toutes les voitures doivent partir parallèlement au vecteur Pit Lane.**

Dans cette image, la voiture rouge part en pole position, elle est très près du vecteur Pit Lane. Le pilote de la voiture bleue, la seconde à partir, se positionne correctement en utilisant le vecteur Flying Start, et en restant derrière son adversaire. Sur l'image de droite, on peut voir que le troisième joueur, celui qui a la voiture jaune, décide d'utiliser la première voiture comme référence, et reste bien derrière la

voiture bleue. Ce système permet aux joueurs un nombre incalculable de configurations de départ, chacune d'entre elles conduisant à une stratégie de course différente.



Une fois toutes les voitures positionnées, le joueur en pole position décide pour tous les joueurs à quelle vitesse se fera le premier mouvement. **Il doit choisir une vitesse supérieure ou égale à la troisième, puis la course débute, en commençant par lui !**

ORDRE DE JEU

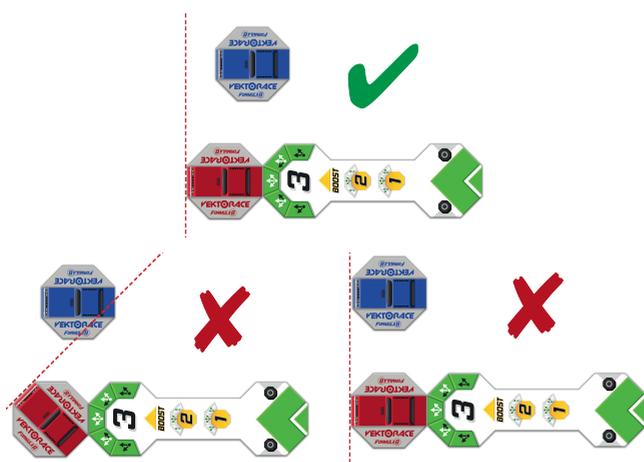
Le jeu est divisé en plusieurs tours, chacun se composant d'un mouvement par joueur, basé sur l'ordre de leurs positions. Lorsque tous les joueurs ont effectué leur déplacement, le jeu passe au tour suivant.

Au début de chaque tour, l'ordre de jeu est rétabli en tenant compte des dépassements qui viennent d'avoir lieu. La voiture en tête devient 1er joueur, la voiture juste après lui devient 2ème joueur et ainsi de suite.

Un dépassement se produit lorsqu'un pilote arrive à placer la **calandre** de sa voiture devant celle d'un autre. La **calandre** est représentée par la ligne avant de

l'octogone de chaque voiture. Si les deux bolides sont parfaitement alignés, alors le dépassement n'a pas encore eu lieu. Le fait d'effectuer une rotation à la fin d'un déplacement peut faire en sorte que le dépassement ne se concrétise pas. Dans cet exemple, la voiture rouge jouerait avant la bleue.

Au cours d'un même tour, il peut arriver qu'une voiture dépasse plus d'une voiture, gravissant ainsi plusieurs positions !



La position des voitures par rapport aux virages ou la distance qui les sépare n'influe pas sur l'ordre de jeu, pour lequel on ne considère que la ligne de la calandre. **Pour réussir un dépassement, la calandre de la voiture du joueur qui vient de se déplacer doit avoir intégralement dépassé la calandre de la voiture devant lui.** Parfois, vous devrez utiliser des vecteurs pour vérifier les positions réciproques des bolides sur la piste.

LIMITES DE MOUVEMENTS ET PÉNALITÉS

S'il est impossible de réaliser votre mouvement, vous devez effectuer un **freinage d'urgence**, en décélérant autant que nécessaire, et en consommant un jeton Pneu pour chaque réduction de vitesse. À la fin de cette manœuvre, aucune action d'attaque n'est autorisée, et vous ne pourrez pas vous déplacer. Le mouvement suivant ne peut être effectué qu'avec la même vitesse ou une vitesse inférieure.

S'il n'est pas possible de réaliser un mouvement valable, ni d'effectuer le freinage d'urgence, la pénalité est la perte de votre tour. Vous reprendrez en première (vecteur 1) au tour suivant. Dans ce cas-là, n'utilisez pas de jetons Pneu. Avant de reprendre le jeu, après cette pénalité, vous pouvez faire pivoter votre voiture de 45°.

Dans ce jeu, il n'existe pas d'accidents. **Tout mouvement qui ne peut être réalisé, pour une raison ou une autre, même non prévue par les règles, sera résolu en suivant la règle qui vient d'être décrite.**

IMPORTANT : Un joueur ne peut pas prendre volontairement la pénalité s'il a la possibilité de faire un coup valable, aussi défavorable soit-il.

Cas particuliers :

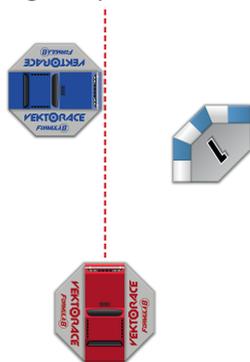
- Un joueur qui a comme seule possibilité de faire passer sa voiture au-dessus de la ligne imaginaire du virage, comme dans l'exemple qui suit, peut opter pour un freinage d'urgence et prendre la pénalité.
- Si le seul mouvement possible est de faire tomber le bolide de la zone de jeu, alors la voiture repartira du point de sortie exact au tour suivant. Sa base doit être alignée sur la table, et le joueur la fera partir en première (vecteur 1).



CÉDER LE PASSAGE

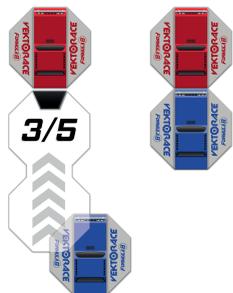
Si une voiture bloque le déplacement d'une voiture qui doit agir avant elle, alors le joueur bloqué peut **céder le passage**. Cela permet au pilote qui gêne le déplacement d'agir en premier. Même si cette action permet d'éviter une pénalité, elle rend toute attaque impossible pour le joueur bloqué.

Sur l'exemple, le dépassement n'a pas eu lieu. Dans le tour qui va commencer, la voiture rouge devrait donc jouer en premier, mais elle est gênée par la bleue. Le pilote devrait subir la pénalité prévue en cas de déplacement impossible, mais il préfère simplement céder le passage, pour débloquer la situation. Le joueur de la voiture bleue ne peut pas refuser de le faire, et le jeu se poursuit ensuite normalement.



PRENDRE L'ASPIRATION

Pour **prendre l'aspiration**, une voiture doit :



- Rouler au moins en troisième.
- Suivre une voiture qui roule elle aussi au moins en troisième.
- Terminer son déplacement dans la même direction que la voiture qui la précède.
- Ne pas avoir dépensé de jeton Pneu ce tour-ci.

Cela permet à la voiture qui prend l'aspiration de se coller à la voiture qui la précède, comme indiqué sur l'exemple. Utilisez le vecteur Aspiration pour vérifier que la distance est valide.

MANŒUVRES D'ATTAQUE

Les manœuvres d'attaque vous permettent d'effectuer des mouvements spéciaux particuliers en fonction de la position réciproque des voitures.

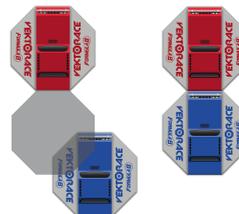
ATTAQUES DE SILLAGE

Une attaque de sillage peut être réalisée seulement en respectant les conditions énoncées dans le paragraphe "Prendre l'aspiration". La seule différence, c'est que le vecteur Aspiration n'est pas utilisé. Les voitures doivent impérativement ne pas avoir plus d'un octogone qui les sépare. Il existe 2 types d'attaque de sillage, la **Poussette** et le **Dépassement dans le couloir**.



Poussette

La voiture attaquante est positionnée exactement derrière celle qui la précède, comblant ainsi la distance entre les deux bolides. La voiture subissant la Poussette n'est pas littéralement poussée, mais ne pourra pas rétrograder à la fin de son tour.

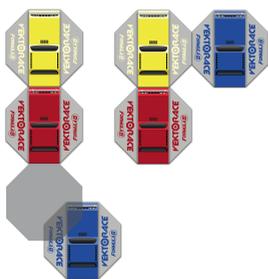


Dépassement dans le couloir

Pour effectuer cette attaque, il faut dépenser un jeton Nitro. Elle permet de placer votre voiture pile devant la voiture attaquée, ou sur l'un de ses flancs avant, comme dans l'exemple. À la différence de la **Poussette**, la voiture dépassée ne subira pas de restriction de vitesse.



Si la voiture à dépasser est précédée d'une autre voiture qui gêne la manœuvre, vous pouvez vous placer sur un côté de la première voiture, comme indiqué sur l'exemple. Ici, le prochain tour de jeu sera : Jaune, bleu, rouge.

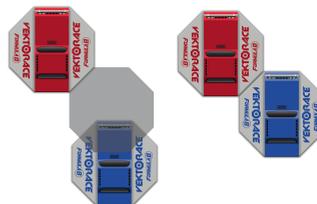


ATTAQUE LATÉRALE

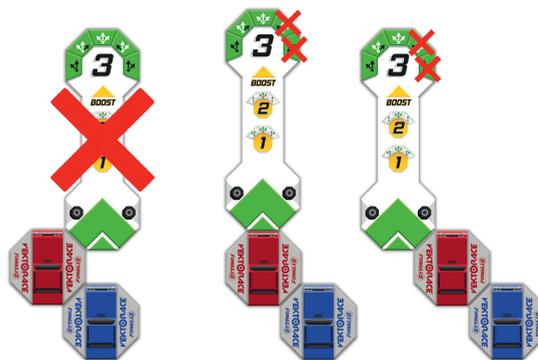
Un bolide peut effectuer une **attaque latérale** si :

- Il termine son déplacement avec la calandre à l'intérieur de la zone d'attaque latérale (voir première image ci-contre).
- Il termine son déplacement dans le même sens que l'autre voiture
- Il roule au moins en seconde.

Cela permet :



- De combler la distance séparant les bolides en se positionnant sur un côté arrière de la voiture adverse, comme indiqué sur l'image.



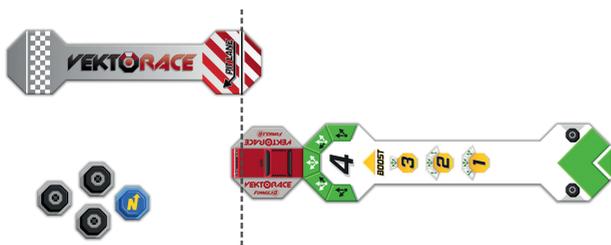
- D'infliger une restriction à la voiture attaquée : Elle ne pourra positionner son vecteur **que** devant, ou sur le côté opposé à l'attaque, et ne pourra se placer **qu'** à l'avant du vecteur, ou du côté opposé à l'attaque. L'image ci-dessous résume cette situation.

Si une voiture est ainsi attaquée à gauche et à droite en même temps, le seul mouvement possible serait donc en ligne droite.

ACCÈS AUX STANDS

Le vecteur de la Pit Lane situé au début de la course sépare le circuit des stands. Pour effectuer un arrêt aux stands, il est nécessaire de passer par cette zone **au maximum** en seconde. Cela permet le ravitaillement d'un total de 8 jetons répartis entre Pneu et Nitro, au choix, comme au départ de la course. Ces nouveaux jetons sont ajoutés à ceux restants, mais il n'est pas possible de retourner sur le circuit avec plus de 8 jetons Pneu, ou plus de 8 jetons Nitro (vous pouvez en avoir 8 de chaque).

Il est aussi possible de rentrer dans les stands avec une vitesse plus élevée que la seconde, en effectuant un **Splash and Go**, mais cela entraîne des restrictions lors du réapprovisionnement. **Pour chaque vitesse supérieure à la seconde, le joueur récupérera 2 jetons de moins.**



Dans l'exemple, la voiture a franchi la Pit Lane en quatrième. Puisqu'elle est entrée avec deux vitesses de trop, la pénalité s'élève à 4 jetons (2x2). Il lui en reste donc quatre à récupérer, à répartir entre Pneu et Nitro.

RÈGLES LIÉES À LA PIT LANE

- En accès au stand standard ou en **Splash and go**, le mouvement de la voiture doit se terminer entre les deux lignes qui délimitent la Pit Lane. Si la calandre de la voiture franchit la ligne de sortie, elle rate son passage au stand et ne prend aucun jeton.

La voiture sera alors reculée pour qu'elle soit au niveau de la ligne de sortie. Elle repartira ensuite en seconde.



- Il n'est pas permis de changer de direction ou de faire pivoter une voiture dans la Pit Lane.



- Vous ne pouvez pas non plus effectuer de manœuvre d'attaque dans la Pit Lane.

Se protéger grâce à la Pit Lane

Quand la voiture est parallèle à la Pit Lane, et après avoir passé le dernier virage qui y mène, vous pouvez déclarer votre intention de vous y rendre.

Si vous le faites, vous êtes immunisé contre toute attaque, mais vous ne pouvez pas non plus en faire, ni utiliser le Boost. Une fois déclaré, vous devrez obligatoirement passer par la Pit Lane. Cette zone est considérée comme infranchissable lors du dernier tour, ce qui rend impossible de gagner la course en utilisant ces règles, ou en passant par la Pit Lane.

Sortie des Stands

Sortir de la Pit Lane doit toujours être effectué en seconde. Dans le cas d'un **Splash and go**, il n'est pas nécessaire de dépenser de jeton Pneu. Le jeu reprend les règles habituelles dès le tour suivant celui où la calandre franchit la sortie.

GÉOMÉTRIE DU JEU

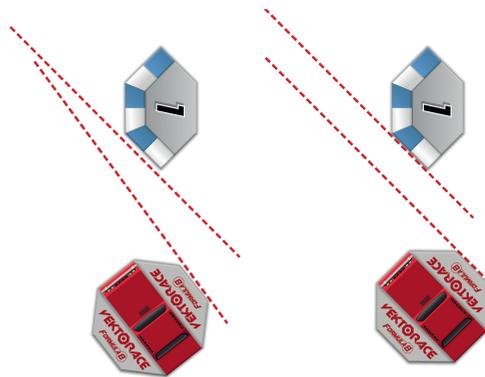
La nature géométrique du jeu ne devrait pas permettre aux voitures de prendre des positions anormales. Cependant, comme il est tout à fait normal qu'il y ait de petits déplacements involontaires, les joueurs sont autorisés, à leur tour, à faire pivoter légèrement la base de leur voiture pour la réaligner avec les axes principaux de la table.

Pour ce faire, vous pouvez vous référer aux bords de la table, ou aux côtés des virages.

Ne soyez jamais trop imprudent dans l'évaluation de l'espace disponible pour placer les voitures et les vecteurs, surtout si cela doit engendrer une pénalité par la suite. Il peut toutefois arriver que certains cas particuliers non prévus par les règles puissent arriver. Si le bon sens ne suffit pas, alors **la décision finale doit être prise par le joueur en dernière position**. Si le litige concerne ce dernier, la décision est prise par le premier joueur.

VICTOIRE

La première voiture à franchir la ligne d'arrivée remporte la course, **que les autres aient ou non joué leur tour**. Les positions ultérieures sont déterminées de la même façon. La ligne d'arrivée doit être franchie perpendiculairement.



VEKTORACE

FORMULA 8



VERSION FRANÇAISE

Traduction : Mohamed Nordine

Adaptation française : Marianne Michel

Relecture : Emmanuel Soulié

Distribution France : Ludistri

28 avenue Ricardo Mazza 34630 SAINT-THIBÉRY FRANCE



VARIANTE : SUPER POWER

SP Dans Vektorace, il existe 8 jetons Super Power, qui donnent aux joueurs la possibilité d'utiliser des règles spéciales lors de la course. En début de partie, et en commençant par le dernier joueur, chacun peut choisir l'un des jetons disponibles. Lorsqu'un joueur utilise son jeton, il le retourne pour indiquer qu'il ne peut pas le réutiliser. En franchissant la ligne d'arrivée d'un tour, les joueurs doivent se défausser de leur jeton, utilisé ou non, et le remplacer par l'un de ceux disponibles, c'est-à-dire un jeton qui n'a pas été choisi en début de partie, ou qui a déjà été défaussé.

IMPORTANT : L'utilisation de ces jetons n'est pas autorisée pendant une pénalité de mouvement.



Boost Control

Le Boost Control est dépensé lors d'un BOOST pour permettre à un joueur de positionner la voiture dans n'importe quelle direction indiquée par le jeton.



Super Boost

Vous pouvez utiliser n'importe quel Boost, quelle que soit la vitesse de votre bolide, toujours en payant 1 jeton Nitro. Ce jeton constitue la seule façon d'utiliser un Boost de 5.



HotGear

Ce jeton permet de rétrograder d'autant de vitesses que l'on veut au prix d'un seul jeton Pneu, ou d'accélérer d'autant que l'on veut en payant un seul jeton Nitro. Il doit être utilisé au moment de déclarer la vitesse pour le tour suivant.



Extra Power

L'Extra Power compte comme un jeton Nitro ou un jeton Pneu supplémentaire.



Top Driver

Ce jeton, une fois activé, permet de parer une Poussette ou une Attaque latérale. La voiture attaquante reste dans sa nouvelle position, mais sans profiter des avantages de l'attaque.



X-Ray

Utilisez ce jeton pour prendre des mesures à l'aide des vecteurs avant de décider de votre vitesse pour le tour suivant.



Fast Reaction

Vous pouvez accélérer ou rétrograder d'une vitesse au début de votre tour. Dépenser ce jeton nécessite aussi de consommer, au choix, un jeton Pneu ou un jeton Nitro. Le Fast Reaction fonctionne même si vous êtes en train de subir une attaque.



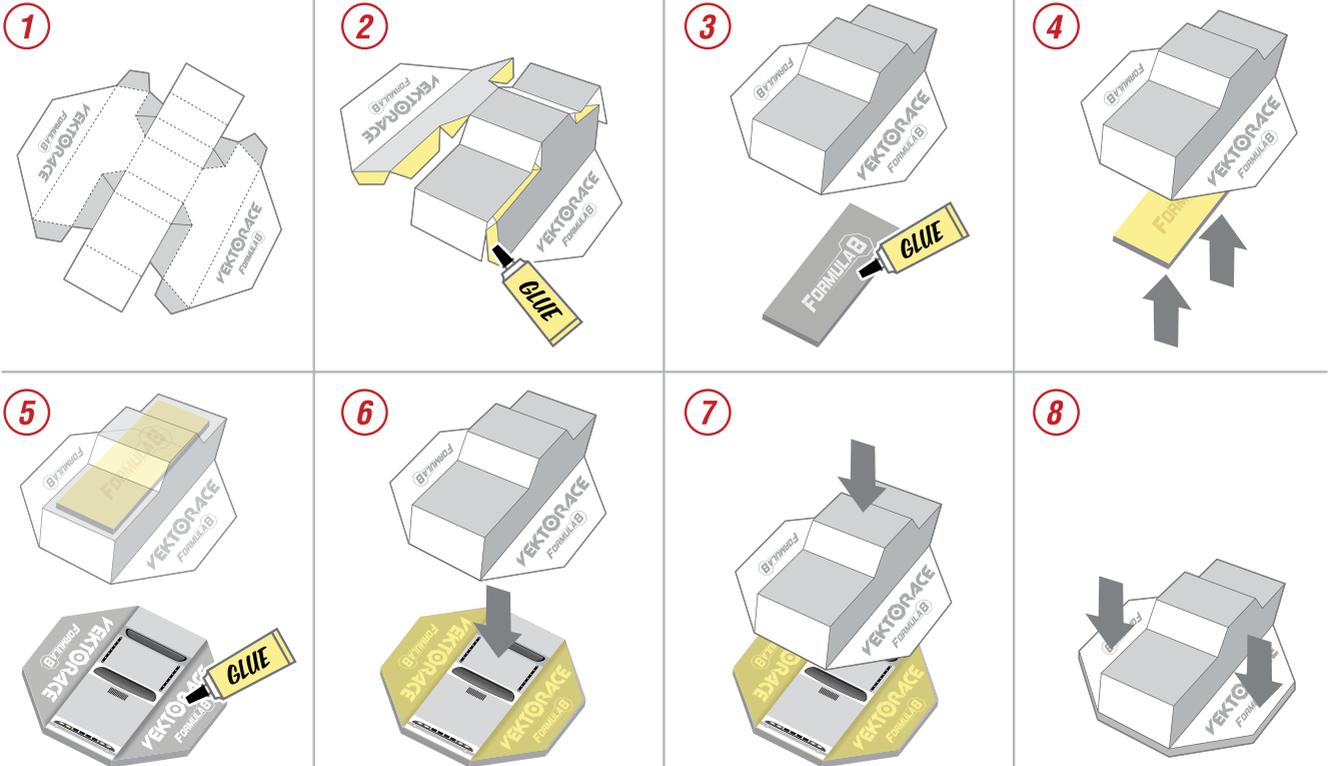
Magic Trick

Utiliser le Magic Trick permet de transformer un jeton Nitro en jeton Pneu, et vice versa. Il est nécessaire d'en avoir au moins un de disponible. Ce jeton peut être utilisé à tout moment.

FORMULA 8



Si l'une des voitures est endommagée, vous pouvez la remplacer en utilisant les pièces de carton prédécoupées contenues dans la boîte, en suivant ce schéma de montage simple. La colle n'est pas incluse dans la boîte du jeu.



PAPECARZ

VEKTORACE

FORMULA 8



OCTAGON IS THE NEW WHEEL



Produced by
KaleidosPublishing srl
V.le Lunigiana 46
20125 Milano – ITALY
www.kaleidosgames.com



powered by
PAPECARZ

All Rights Reserved – ©2021 KaleidosPublishing srl