



STREAMING



3 bis 5 Spieler - 30 Minuten
ab 10 Jahren

De 3 à 5 joueurs - 30 minutes
À partir de 10 ans

*Verwandle Dich in einen
Unterhaltungsmogul!
Dein Sender benötigt Inhalte, die neue
Abonnenten anlockt. Tritt den anderen
Medien entgegen und biete das beste
Programm; vergiss dabei nicht den
Geschmack der Zuschauer.*

*Devenez un magnat du divertissement!
Votre chaîne de streaming a besoin
de contenus pour attirer de nouveaux
abonnés. Affrontez les autres médias pour
obtenir le meilleur catalogue, en tenant
compte des attentes de l'audience.*

INHALT

● **60 Inhaltskarten.** Es hat 12
Karten von jedem Typ:

- Fiktion
- Dokumentarfilme
- Reality Shows
- Sport
- Animation

Von jedem Typ gibt es 12 Karten:
zehn mit Werten von 1 bis 10, welche die
bietenden Abonnenten anzeigen und
zwei Spezialkarten "Multi-
bildschirm".

● **1 Karte "Fernbedienung"**

Diese Karte zeigt an, wer die
letzte Versteigerung gewonnen
hat.

● **9 Karten Zuschauer (mit
beidseitigen Effekten)**

Diese Karten repräsentieren,
wenn man die Basisregeln
des Spiels modifiziert, was
das Publikum sehen möchte.

● **70 Münzen**

Die Spieler verwenden diese,
um für die Inhalte zu bieten.
Die 60 silberfarbenen haben
den Wert 1 und die 10 gold-
farbenen haben den Wert 3.

● **1 Notizheft für die Punkte
und ein Bleistift**

Sie dienen dazu, die Abon-
nenten (Punkte) zu notieren,
welche die Spieler Runde für
Runde erzielen sowie für die
Wertung am Ende des Spiels.



MATÉRIEL

● **60 cartes contenu,** 12 par
catégorie :

- Fiction
- Documentaire
- Reality show
- Sport
- Animation

Il y a 12 cartes de chaque caté-
gorie : dix de valeur de 1 à 10,
indiquant les abonnés qu'elles
nous rapportent, et deux cartes
spéciales «multi-écran»

● **1 carte «télécommande»**

Cette carte indique qui a
remporté la dernière manche.

● **9 cartes d'audience
(avec des effets différents
des deux côtés)**

Ces cartes modifient les règles
de base du jeu et représentent
ce que le public désire regarder.

● **70 pièces.**

Les joueurs les utilisent pour
enchérir sur les contenus. Les
60 pièces d'argent valent 1 et
les 10 dorées valent 3.

● **1 carnet de score et un crayon
de papier.**

Ils servent à noter les abon-
nés (points) que les joueurs
obtiendront à l'issue de chaque
manche, et lors du décompte
final.

VORBEREITUNG

- 1 Stelle je nach Anzahl der Spieler den Kartensatz der Inhaltskarten zusammen.
 - Bei 5 Spielern spielt man mit allen Inhaltskarten.
 - Bei 4 Spielern legt man alle Karten "Multibildschirm" zurück in die Schachtel.
 - Bei 3 Spielern legt man alle Karten "Multibildschirm" und alle Karten mit Wert 9 und 10 zurück in die Schachtel.

Anmerkung: Wenn Ihr mit weniger als fünf Spielern mit den Karten "Multibildschirm" spielen möchtet, legt alle Karten mit Wert 1 zurück in die Schachtel und ergänzt je eine Karte "Multibildschirm" von jedem Inhalt.

- 2 Verteile je 10 silberfarbene Münzen an jeden Spieler und lass die restlichen separat; diese dienen als Bank. Das Geld der einzelnen Spieler sollte für die anderen Spieler nicht sichtbar sein.
- 3 Stelle die Zuschauerbank zusammen indem Du 4 zufällige Karten (eine von ganz links, zwei von der Mitte und eine von ganz rechts) ziehst. Der Rest kommt zurück in die Schachtel; diese werden im Spiel nicht benötigt. Entscheide Dich für eine Seite oder wähle diese zufällig.



Für die ersten Partien empfehlen wir folgende Kombinationen:

02 / 09 / 12 / 18
03 / 05 / 10 / 18
04 / 06 / 13 / 17

- 4 Der Spieler der als letzter einen Streaminginhalt angesehen hat (oder ein zufällig auserwählter) erhält die Karte „Fernbedienung“.
- 5 Notiert eure Namen im Notizheft (oder erfindet den Namen Eures fiktiven Streamingssenders) und legt es zur Seite für die Punktevergabe in jeder Runde.

PRÉPARATION

- 1 Formez un talon avec les cartes de contenu en fonction du nombre de joueurs:
 - À cinq joueurs, utilisez toutes les cartes de contenu.
 - À quatre joueurs, remettez dans la boîte toutes les cartes «multi-écran».
 - À trois joueurs, remettez dans la boîte toutes les cartes «multi-écran» et tous les 9 et les 10.

Note: Si vous souhaitez jouer avec des cartes «multi-écran» à moins de 5 joueurs, remettez dans la boîte toutes les cartes de valeur 1 et ajoutez une carte «multi-écran» de chaque catégorie.

- 2 Donnez 10 pièces d'argent à chaque joueur et placez le reste à part pour former la banque. L'argent de chaque joueur doit rester secret.
- 3 Formez le «canapé de l'audience» en prenant 4 cartes au hasard (une de l'extrémité gauche, deux centrales et une de l'extrémité droite). Remettez les autres dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour cette partie. Choisissez la face que vous préférez ou laissez faire le



hasard.

Pour les premières parties, nous vous conseillons les combinaisons suivantes :

02 / 09 / 12 / 18
03 / 05 / 10 / 18
04 / 06 / 13 / 17

- 4 Le dernier joueur ayant regardé le contenu d'une chaîne de «streaming» (ou alors un joueur choisi au hasard) prend la carte «télécommande».
- 5 Notez vos noms dans le carnet (ou inventez un nom pour votre chaîne de «streaming») et placez celui-ci à portée de main pour noter les scores de chaque manche.



SPIELVERLAUF

Jede Partie besteht aus 5 Runden; diese wiederum aus 3 Phasen, die in strikter Reihenfolge gespielt werden:

Versteigerungen > Anpreisen > Einnahmen

Nach der fünften Runde wird das Endergebnis der Partie ausgewertet.



1.- VERSTEIGERUNGEN

Zu Beginn jeder Runde werden in der Mitte des Tisches ein Kartenpaar mehr an Inhaltskarten ausgelegt, wie Spieler vorhanden sind.

Eines nach dem anderen, von dem entferntesten bis zum nächstgelegenden des Kartenstapels, wird jedes Kartenpaar mit geschlossener Faust versteigert. Jeder Spieler bietet für jedes Kartenpaar; dabei verbirgt er das Geld in seiner Faust und öffnet diese mit allen Spielern gleichzeitig.

COMMENT JOUER

Chaque partie compte 5 manches, divisées en 3 phases qui doivent se jouer dans cet ordre:

Enchères > Promotion > Revenus

Après la cinquième manche, vous procédez au décompte final de la partie.

1.- ENCHÈRES



Au commencement de chaque manche, placez au centre de la table autant de paires de cartes de contenu qu'il y a de joueurs, plus une.

L'une après l'autre, de la plus éloignée à la plus proche du talon, mettez chaque paire de cartes aux enchères à poing fermé. Chaque joueur prépare une offre en cachant l'argent dans son poing, et tous la révèlent simultanément.



Auktionsauftrag

4 ← 3 ← 2 ← 1



Beispiel: Partie mit drei Spielern mit vier Stapeln zu je 2 Inhaltskarten.

Exemple: partie à trois joueurs avec quatre colonnes de deux cartes de contenu chacune.

Der Spieler, der am meisten geboten hat, erhält das Kartenpaar, gibt das Geld an die Bank und erhält die Karte „Fernbedienung“. Die restlichen Spieler erhalten ihre Münzen zurück. Im Falle eines Unentschieden, gewinnt derjenige Spieler aus ihnen der im Uhrzeigersinn am nächsten am Spieler mit der Karte „Fernbedienung“ sitzt.



Le joueur ayant offert la plus grosse somme prend la paire de cartes, remet l'argent à la banque et récupère la carte «télécommande». Les autres joueurs récupèrent leur argent.

Hat keiner der Spieler für ein Kartenpaar geboten, wird dieses Kartenpaar aus dem Spiel genommen.

Die erworbenen Karten werden sichtbar im Spielbereich der jeweiligen Spieler sortiert nach Inhaltstyp gelegt; leicht übereinander damit man den jeweiligen Wert sehen und wissen kann, welches die letzterworbene war; ohne jedoch die Reihenfolge der bereits vorhandenen zu ändern.

Erwirbt ein Spieler in einer Versteigerung zwei Karten gleichen Inhalts, darf er diese in beliebiger Reihenfolge anordnen.

Les égalités sont brisées en faveur du joueur le plus proche du possesseur de la carte «télécommande», dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si aucun joueur n'a fait d'offre pour la paire en jeu, celle-ci est défaussée.

Les cartes achetées sont placées devant leur nouveau propriétaire, sans altérer l'ordre de celles précédemment posées, face visible, en colonne, classées par type de contenu et légèrement décalées afin qu'apparaissent leurs valeurs et que l'on sache quelle est la dernière carte obtenue.

Si lors d'une enchère un joueur obtient deux cartes de même contenu, il peut les placer dans l'ordre qu'il souhaite.



Beispiel: Raquel hat 10 Münzen; sie hat 7 gesetzt und ersteigert 2 Fiktionskarten. Sie wählt die Anordnung so, dass die 8 oben aufliegt.



Exemple: Raquel a 10 pièces. Elle en a offert 7 et remporte deux cartes de fiction. Elle choisit de placer celle de valeur 8 en dernier.



2.- ANPREISEN

Nach der Versteigerung des letzten Kartenpaares können die Spieler Münzen ausgeben, um ihre Inhalte anzupreisen. Dazu legen sie 1 Münze auf jede der obersten Inhaltskarten, die sie promoten möchten. Im Notizheft werden die Punkte des jeweiligen Wertes besagter Karten notiert.



2.- PROMOTION

Après avoir mis aux enchères la dernière paire de cartes, les joueurs peuvent dépenser leur argent pour promouvoir leurs contenus. Pour cela, ils posent 1 pièce sur chacune des cartes de contenu supérieure qu'ils souhaitent promouvoir, et notent la somme de ces valeurs sur la feuille de score.



Multibildschirmkarten:

Der Wert dieser Spezialkarten ist gleich der Anzahl selbiger Inhaltskarten, die der Spieler in seinem Spielbereich hat, inklusive der Multibildschirmkarte selbst.

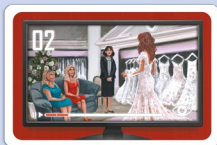


Cartes «multi-écran»

La valeur de ces cartes spéciales est égale au nombre de cartes de même contenu que le joueur possède devant lui, cette carte «multi-écran» comprise.

Die Münzen, welche für die Punktevergabe verwendet wurden, gehen zurück an die Bank.

Les pièces utilisées à cette fin retournent à la banque.



Beispiel: Raquel hat drei Münzen übrig. Eine verwendet sie für die 8 der Fiktionskarten, eine andere für den Multibildschirm (was ihr 3 Punkte einbringt) und die dritte hebt sie für künftige Versteigerungen auf. Sie notiert 11 Punkte.

Exemple: Raquel a trois pièces à dépenser. Elle en utilise une sur le 8 de la catégorie Fiction, une autre sur la carte «multi-écran» (qui lui donne 3 points) et garde la dernière pour les prochaines enchères. Elle marque 11 points.



3.- EINNAHMEN

Jeder Spieler erhält 10 Münzen, mit Ausnahme der letzten Runde. Die nicht verwendeten Münzen aus der Vorrunde bleiben erhalten.



3.- REVENUS

Chaque joueur reçoit 10 pièces, excepté lors de la dernière manche. Les pièces non dépensées lors de la manche précédente sont conservées.



SPIELEND

Nach der letzten Runde zählen die Spieler **die Anzahl der Karten** (und nicht den Wert derer) jedes Kartentyps, den sie haben. Der Spieler mit den meisten Karten erhält den Wert all dieser Karten. Im Falle eines Unentschieden, erhalten die jeweiligen Spieler den Wert ihrer Karten.

Ausserdem erhält jeder Spieler 1 Punkt für jede Münze, die er noch übrig hat.

Der Spieler mit den meisten Punkten (Millionen von Abonnenten) gewinnt die Partie. Im Falle eines Unentschiedens teilen sich diese Spieler den Sieg.



FIN DE LA PARTIE

Après la dernière manche, les joueurs comptent **le nombre de cartes** (et non leur valeur) de chaque catégorie qu'ils possèdent. Le joueur possédant la plus grande quantité additionne alors leurs valeurs et marque autant de point sur la carnet de score. En cas d'égalité, tous les joueurs impliqués marquent leurs points. De plus, chaque joueur marque 1 point par pièce qu'il a conservées.

Le joueur avec le plus de points (millions d'abonnés), gagne la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs impliqués sont déclarés vainqueurs.



Beispiel: Raquel hat die meisten Karten Dokumentarfilm und erhält 20 Punkte (6+2+4+8). Ausserdem hat sie noch 3 Münzen übrig. Sie notiert 23 Punkte im Notizheft.



Exemple: Raquel est la joueuse qui possède le plus de cartes de la catégorie Documentaire et obtient 20 points (6+2+4+8). Il lui reste en outre 3 pièces. Elle marque 23 points sur le carnet.

ZUSCHAUERKARTEN

Jede Zuschauerkarte ergänzt oder modifiziert eine Regel im Bezug auf eine oder mehrere Phasen des Spiels oder der Endauswertung; dies wird auf der jeweiligen Karte angezeigt.



01 - REALITY SHOWS - Alle

Einmal pro Spiel kannst Du jederzeit eine Münze für jede Reality Show bekommen.

Mache ein "X" neben Deinen Namen im Notizheft; damit vermerkst Du, dass Du diesen Effekt schon verwendet hast.

02 - REALITY SHOWS - Einnahmen

Der Spieler oder die Spieler mit den meisten Reality Shows erhalten 2 Münzen.

Während der Einnahmenphase der letzten Runde erhält man doch Münzen für diese Zuschauer.

CARTES D'AUDIENCE

Chaque carte d'audience ajoute ou modifie une règle relative à une ou plusieurs phases du jeu, ou au décompte final. Ceci est indiqué sur la carte.



01 - REALITY SHOWS - Toutes

Une seule fois au cours de la partie, à n'importe quel moment, vous pouvez obtenir une pièce par Reality Show.

Faites une croix à côté de votre nom sur la feuille de score pour indiquer que vous avez utilisé cet effet.

02 - REALITY SHOWS - Revenus

Le ou les joueurs avec le plus de Reality Shows reçoivent 2 pièces.

Appliquez cet effet lors de la phase de revenu de la dernière manche également.



03 - GENERELL - Einnahmen

Ihr erhaltet 1 Münze für jeden Inhaltstyp, für den Ihr in der Anpreisphase keine Punkte erhalten habt.

Während der Einnahmenphase der letzten Runde erhält man doch Münzen für diese Zuschauer.

04 - GENERELL - Versteigerungen

Während der letzten Spielrunde, wählt der Gewinner jeder Versteigerung welches Kartenpaar er behalten möchte.

05 - SPORT - Anpreise

Ihr könnt für mehrere Sportkarten Punkte erzielen wenn Ihr nach und nach Münzen auf die Karten in absteigender Reihenfolge legt.

Beispiel: wenn ein Spieler, in aufsteigender Reihenfolge, die Sportkarten 1, 8, 2, 5 hat, kann er 3 Münzen legen um $5+2+8=15$ Punkte zu erzielen.

06 - SPORT - Versteigerungen

Der erste Spieler, der 4 Sportkarten erreicht, kann für diese sofort Punkte bekommen.

Im Falle man die vierte oder fünfte Sportkarte während der gleichen Versteigerung erhält, zählen nur die ersten vier einer Gruppe; will heißen: die zuletzt angeordnete Sportkarte erhält keine Punkte.

07 - GENERELL - Ende

Die Karte mit dem geringsten Wert eines jeden Inhaltstyps erhält Punkte.

Im Falle man zwei oder mehr Karten gleichen Wertes hat, z. B. mit Multibildschirmkarten, erhalten alle Punkte.

Beispiel: ein Spieler der die Dokumentarfilme 5, 3 und Multibildschirm hat (welche den Wert 3 gleich der Anzahl der Karten im Stapel hat) erhält 6 Punkte für diesen Inhaltstyp.

08 - GENERELL - Anpreise

Alle Inhalte mit dem geringsten Wert erhalten Punkte.

Man muss bedenken, dass die Karten „Multibildschirm“ einen variablen Wert haben; je nach Anzahl der Inhaltskarten.



03 - GÉNÉRAL - Revenus

Recevez une pièce pour chaque catégorie de contenu que vous n'avez pas promu lors de la phase de promotion.

Appliquez cet effet lors de la phase de revenu de la dernière manche également.



04 - GÉNÉRAL - Enchères

Lors de la dernière manche de la partie, le vainqueur de chaque enchère choisira la paire de contenus qu'il souhaite emporter.

05 - SPORTS - Promotion

Vous pouvez marquer des points pour plus d'un sport du groupe en payant une pièce par carte, en partant de la carte supérieure et en allant vers les cartes inférieures.

Exemple: si un joueur possède, les sports 1, 8, 2, 5 (ici dans l'ordre inférieure à supérieure), il peut placer 3 pièces pour marquer $5+2+8=15$ points.



06 - SPORTS - Enchères

Le premier joueur à obtenir 4 sports marque immédiatement les points qu'ils rapportent.



Si le joueur obtient le quatrième et le cinquième sport lors de la même enchère, il ne marquera les points que des quatre premiers de son groupe, c'est à dire qu'il ne marquera pas de point pour celui qu'il placera en dernière position.

07 - GÉNÉRAL - Fin

Vous marquez les points de la carte de moindre valeur de chacune des catégories de contenu.

Si vous possédez deux cartes ou plus de même valeur, avec les cartes «multi-écran» par exemple, vous marquez les points de toutes ces cartes.

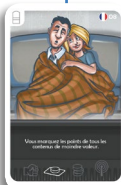
Exemple: un joueur possédant les documentaires 5, 3 et «multi-écran» (qui vaut 3 puisque c'est le nombre de carte du groupe) marquera 6 points pour cette catégorie de contenu.



08 - GÉNÉRAL - Promotion

Vous marquez les points de tous les contenus de moindre valeur.

Tenez compte du fait que les cartes «multi-écran» ont une valeur variable selon le nombre de cartes de contenu.



Beispiel: Hat man *Fiktion 2* und *Multibildschirm* (mit Wert 2 weil Du nur 2 Karten hast) und *Sport 4* und 2 erhält Du 6 Punkte für die drei zweier.

Exemple: si vous possédez *Fiction 2* et «*multi-écran*» (qui vaut 2 puisque vous n'avez que 2 cartes) et *Sport 4* et 2, vous marquerez 6 points pour les trois cartes de valeur 2.

09 - DOKUMENTARFILM - Anpreisen
Für jeden Dokumentarfilm gibt es 2 Punkte.

10 - DOKUMENTARFILM - Alle
Die Dokumentarfilme können über andere Inhalte angeordnet werden und verwandeln sich dann zu diesen.

Nachdem man eine Versteigerung gewinnt, kann man die Dokumentarfilme so anordnen, dass diese einen eigenen Stapel bilden aber man kann diese auch auf andere Inhalte des eigenen Spielbereichs legen, die Karten verwandeln sich bis zum Spieldende mit allen Auswirkungen in Karten des neuen Inhalts.

11 - GENERELL - Anpreisen
Man kann 2 Münzen bezahlen um für die Karte mit dem höchstem Wert jeden Inhalts Punkte zu erhalten; anstelle von 1 Münze für die letzte.

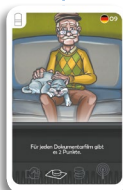
In Verbindung mit den Zuschauern 05 kann man für die höchste Karte erneut mit 2 Münzen Punkte erhalten, wenn man diese bereits mit 1 Münze erhalten hatte.

12 - GENERELL - Versteigerungen
Der erste Spieler der 5 verschiedene Inhalte erreicht, erhält 20 Punkte.

In Verbindung mit den Zuschauern 10, ist es notwendig Dokumentarfilmkarten zu haben, die einen eigenen Inhalt darstellen und nicht als Platzhalter dienen.

13 - ANIMATION - Alle
Der Spieler mit den meisten Animationskarten gewinnt immer ein Unentschieden, in das er involviert ist.

Schliesst auch ein Unentschieden durch Mehrheiten am Ende einer Phase einer Versteigerung und beziehend auf die Zuschauer 01 und 16 ein. Im Falle mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Animationskarten besitzen, zieht keiner den Nutzen aus diesem Effekt.



09 - DOCUMENTAIRE - Promotion
Vous marquez 2 points par Documentaire.

10 - DOCUMENTAIRE - Toutes
Les documentaires peuvent se placer dans d'autres contenus, et changent de catégorie.

Après avoir remporté une enchère, vous pouvez placer les documentaires dans une pile propre, mais vous pouvez également les placer avec d'autres contenus que vous possédez, auquel cas ils compteront comme une carte de ce contenu jusqu'à la fin de la partie.

11 - GÉNÉRAL - Promotion
Vous pouvez payer 2 pièces pour marquer les points de la carte de plus grande valeur de chaque contenu, au lieu de payer 1 pièce pour la dernière.

Combinée avec la carte audience 05, si vous avez déjà marqué les points de la carte la plus haute avec une pièce, vous pourrez à nouveau compter ces points en payant 2 pièces supplémentaires.

12 - GÉNÉRAL - Enchères
Le premier joueur à obtenir des contenus de 5 catégories différentes marque 20 points.

Combinée avec la carte audience 10, il faut au moins une carte documentaire dans un groupe dédié, c'est à dire ne faisant pas office de joker.

13 - ANIMATION - Toutes
Le joueur avec le plus de cartes Animation gagne toutes les égalités dans lesquelles il est impliqué.

Cela inclut les égalités lors d'une enchère, ou pour les majorités en phase finale et celles des cartes audience 01 et 16. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes d'animation, personne ne bénéficie de cet effet.

14 - ANIMATION - Versteigerungen

Alle Spieler verlieren die gebotenen Münzen in den Versteigerungen, in denen Animationskarten vorkommen.

15 - FIKTION - Ende

Man erhält 4 Punkte für jeden Inhalt gleichen oder geringeren Wertes der Anzahl der Fiktionskarten.

16 - FIKTION - Ende

Alle erhalten Punkte für die Fiktionskarten; ausser denen die weniger haben.

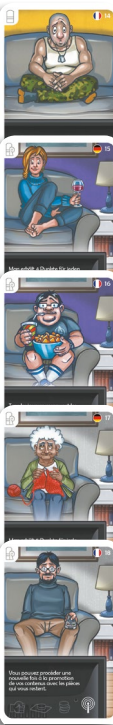
Der Spieler oder die Spieler mit Mehrheit an Fiktionskarten erhalten kein zweites Mal Punkte für ihre Karten.

17 - GENERELL - Ende

Man erhält 5 Punkte für jede Serie von 2 oder mehr Inhalten des gleichen Wertes.

18 - GENERELL - Ende

Mit den übriggebliebenen Münzen könnt ihr eure Inhalte erneut anpreisen.



14 - ANIMATION - Enchères

Tous les joueurs perdent les pièces mises lors des enchères incluant des cartes Animation.

15 - FIKTION - Fin

Vous gagnez 4 points par contenu d'une valeur inférieure ou égale au nombre de cartes de fiction.

16 - FIKTION - Fin

Tous les joueurs marquent les points des cartes Fiction, excepté ceux qui en ont le moins

Le ou les joueurs ayant la majorité des cartes Fiction ne marquent pas ces points une deuxième fois.

17 - GÉNÉRAL - Fin

Vous marquez 5 points pour chaque série de 2 contenus ou plus de même valeur.

18 - GÉNÉRAL - Fin

Vous pouvez procéder une nouvelle fois à la promotion de vos contenus avec les pièces qui vous restent.

STREAMING

- **Autor:** Víctor Melo
- **Design und Layout:** Pedro Soto
- **Illustrationen:** Pedro Soto, Chema Román, Pedro A. Alberto, Carlos Romanos y Chema Vicente.
- **Regeln:** Perepau Llistosella y Víctor Melo
- **Übersetzung:** Eugenia Melero

Herausgeber: Looping Games S.L.
(www.loopinggames.com)

Danksagungen: Danke an meine Frau und meine Eltern, die es tausend Mal ausprobiert haben, aber vor allem an Roberto für den letzten Schubs, den er mir gab.

STREAMING

- **Auteur:** Víctor Melo
- **Conception graphique:** Pedro Soto
- **Illustrations:** Pedro Soto, Chema Román, Pedro A. Alberto, Carlos Romanos and Chema Vicente.
- **Règles:** Perepau Llistosella and Víctor Melo
- **Traduction:** Christophe Beaufumé

Édité par: Looping Games S.L.
(www.loopinggames.com)

Remerciements: Merci à ma femme et à mes parents qui l'ont testé des milliers de fois, et surtout à Roberto qui m'a donné ce dernier coup de fouet.

