

INSTRUCTIONS D'IMPRESSION

Quoi et comment imprimer ?

Quel papier ?

Nous vous conseillons d'imprimer sur un papier de **100 g minimum** ou sur un **papier type Bristol** pour une bonne prise en main du matériel.

Vous pouvez plastifier les cartes une fois imprimées pour pérenniser leur utilisation ou utiliser des « sleeves » transparentes.

Recto/Verso et découpe

Le fichier est pensé pour être imprimé sur feuilles A4 en **recto/verso** sur le **bord long**.

Pour découper les cartes, suivez les pointillés noirs sur le recto. Il n'y a pas de pointillés au verso, c'est normal.

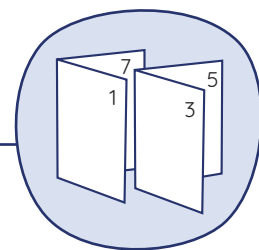
Économiser du papier et de l'encre

Vous n'avez pas besoin d'imprimer tout le document qui suit pour jouer.

Pour produire uniquement les **Mécancartes sans leurs versos**, il vous suffit d'imprimer les pages **impaires de 7 à 21**.

Le **livret de règles** est conçu pour être imprimé en **recto/verso** sur le **bord long**. **Imprimez les pages de 3 à 6.**

Après la découpe, **pliez** les feuilles et **assemblez-les** ensuite de sorte à former **un livret**.



Cartes Matériel
imprimez les pages
impaires 7 et 9

Cartes Compétence
imprimez les pages
impaires 11 et 13

Cartes Action
imprimez les pages
impaires 15 et 17

Cartes Réglage
imprimez les pages
impaires 19 et 21

Couleurs et daltonisme

Les planches peuvent être imprimées **en couleurs** ou en **noir & blanc** : les symboles, les titres et la mise en page des cartes différencient les couleurs aussi pour les personnes daltoniennes.

Les Mécanicartes sont éditées
par la SCOP (Société coopérative)



Création de jeux POUR la société

Conception et contenus :

Aurélien Lefrançois-Fidaly – Léo Capou –
Roman Grzegorzewski – Marie Demiautte

Accompagnement éditorial et accessibilité :

Marjolaine Pereira

Design graphique :

Amélie Bailly

avec le soutien de Brice Bonnefond

Avec la participation active de :

Alexandre Duarte – Michaël Burow –
Miguel Rotenberg – Nicolas Ovineur –
Sabrina Messahel

Merci également à :

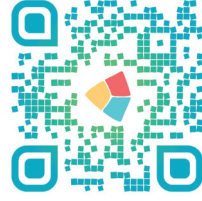
Ewenn Cochenec

pour son travail préliminaire en User Research,
Paul-Emile Labigne et Julien Maire

pour leur travail sur la web application des Mécanicartes !

contact@prismatik.fr

www.prismatik.fr



Mécanicartes

Livret de règles



Comment ça ? Un outil ludique pour analyser
les **jeux de société** ?
Super, je vais pouvoir **créer** mon propre jeu
avec les **Mécanicartes** !



PRISMATIK



À LA DÉCOUVERTE DES COULISSES DES JEUX !

Les Mécanicartes, c'est un outil ludique qui **structure** et **inspire** les jeux de société et leur création.

Elles **descrivent** les éléments qui constituent un jeu en suivant 4 grandes **catégories** :

Matériel, **Action**, **Compétence**, **Réglage**.



Elles donnent des **idées** pour modifier des jeux existants et servent de base pour **créer** de nouveaux jeux.

Matériel constitué de 55 cartes :

11 Matériel/**14 Compétence**

14 Action/**12 Réglage**

4 Aide de jeu/**1 Livret de règles**

Les Mécanicartes utilisent l'accord féminin et parlent de « joueuses ». Nous avons fait ce choix pour des raisons d'inclusivité et de simplicité de lecture. L'outil est bien sûr utilisable par tout le monde.



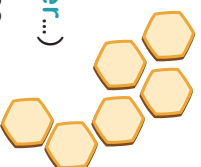
VOUS CONNAISSEZ DÉJÀ LES MÉCANICARTES ?

DÉCOUVREZ LA NOUVELLE VERSION !

- **Nouvelle catégorie** : **Réglage** ! Ces cartes sont plus avancées, elles permettent de creuser plus profondément dans le fonctionnement de votre jeu.
- Les cartes **Mécanique** deviennent des cartes **Action**, pour clarifier ce que recouvre cette catégorie.



- De **nouvelles cartes** font leur apparition (**Tuile**, **Adaptabilité**, **Voter**...)
- D'autres sont **fusionnées**. Par exemple, la carte **Pooling** est désormais incluse dans la nouvelle carte **Constituer**.
- Et, bien sûr, une **refonte graphique** complète !



Exemple d'usage mis en forme dans un esprit BD

Illustration

Compléments



Retrouvez le **guide pédagogique** d'utilisation des Mécanicartes et la liste de nos revendeurs sur notre site officiel :

www.prismatik.fr/mecanicartes

Utilisez librement et gratuitement les Mécanicartes en version numérique sur notre **application web** à cette adresse :

<https://app.mecanicartes.fr/>



Une question ?
Une suggestion ?
L'envie de **créer** un jeu avec nous ?

contact@prismatik.fr

POUR ALLER PLUS LOIN...

Mécanicartes

Version Premium

Les Mécanicartes existent aussi en version physique, plus complète et graphiquement plus élaborée :

- un **format plus grand** : 80x120cm
- des **astuces de design** en plus
- la mention de **synergies** en plus pour mieux les combiner entre elles,
- un **design graphique recto-verso**,
- une **illustration** sur chaque carte,
- une **boîte cloche** à ranger dans votre ludothèque qui protégera les Mécanicartes lors de vos déplacements.



Difficulté

Description

Astuce de design
Ce sont les grands points d'attention à garder en tête quand on utilise cette Mécanicarte.

Synergie

Cette catégorie propose 4 autres Mécanicartes qui se combinent bien avec cette carte.



ANATOMIE D'UNE CARTE

Titre

Catégorie

CARTE

Élément fin à 2 faces affichant des informations de jeu et souvent tenu en main ou posé à plat.

Description

Icône

Approche ta main, pour que j'échange une de tes cartes avec une des miennes !

Exemple d'usage

Niveau de difficulté

Il évalue à quel point cette Mécanicarte est **intuitive, profonde ou piégeante**, même une fois que l'on a compris son concept.

Exemple : la Mécanicarte **Échanger** est facile à comprendre, mais plus difficile à mettre en œuvre subtilement. Elle est classée en :



niv. 1



niv. 2



niv. 3



UTILISER LES MÉCANICARTES

Analyser et modifier un jeu

Prenez le jeu de votre choix.

1. Sélectionnez les Mécanicartes pour le **décrire**. Rassemblez-les sur la table.

Nous vous conseillons d'utiliser les catégories de cartes dans cet ordre : **Matériel**, **Compétence**, **Action**, et enfin **Réglage**.

Vous pouvez pivoter une carte à 90° pour signifier qu'elle vous semble moins importante.



Créer un nouveau jeu

1. Posez d'abord quelques éléments :

- Profil de vos joueuses** (âge, fréquence de jeu...)
- Durée** du jeu et **contexte** de jeu

2. Puis piochez 3 cartes :

1 **Matériel** + 1 **Compétence** + 1 **Action**.

Ce sont vos **contraintes** de création !

À quoi vous font-elles penser ?

À quelle expérience ?

À quel univers ?

Notez toutes vos idées sans censure.



2. Ensuite, **modifiez le jeu** en **AJOUTANT** ou en **ENLEVANT** une Mécanicarte de votre description.

En posant une contrainte, votre créativité sera stimulée !



3. **Testez** votre idée tout de suite en jouant selon les nouvelles modalités, afin de voir si elles fonctionnent bien. Utilisez du **matériel supplémentaire** pour modifier l'expérience de jeu.



3. Puis :

- définissez les **conditions de fin de jeu** : à quel moment et comment se termine la partie ?
- décrivez précisément un **tour de jeu**.

4. Enfin, passez tout de suite au **prototypage** rapide, sur papier, sans vous attacher au style visuel.



Le plus important, c'est de **tester** le jeu vite, et autant de fois que possible !

Améliorer une création existante

Décomposez votre jeu.

1. Si vous n'identifiez aucune carte **Compétence**, votre jeu risque d'être peu engageant : essayez de le modifier en conséquence !



2. Aidez-vous de la catégorie **Réglage** pour vous poser des questions avancées sur les subtilités de votre jeu.



Utiliser les cartes Réglage

Posez l'**Aide de jeu Réglage** sur la table, puis chaque carte **Réglage** successivement :

si la notion de la carte est **absente** de votre jeu, placez-la à côté de 0 %.

si elle est **centrale**, placez-la près des 100 %.



1 COMPLÉMENTE Quantité d'informations à fournir pour décrire le jeu Prévenez vos partenaires des fonctionnalités du jeu Considérez-vous un utilisateur expérimenté ? Oui, (je connais) / Non, (j'ai besoin de vos conseils)	2 HASARD Niveau de complexité des règles Prévenez vos partenaires de la durée de jeu C'est-à-dire : combien de fois allez-vous jouer ? / Combien de parties ? / Combien de parties par semaine ?	3 SECRET Informations occasionnelles Informez vos partenaires des moments de la partie. Faites un jeu. Prévenez vos partenaires de la durée de jeu C'est-à-dire : combien de fois allez-vous jouer ? / Combien de parties ? / Combien de parties par semaine ?	4 COLLABORATION Valeur et importance des objectifs de jeu Prévenez vos partenaires de la durée de jeu C'est-à-dire : combien de fois allez-vous jouer ? / Combien de parties ? / Combien de parties par semaine ?
--	---	---	--

Tout réglage est valable !

Visez juste la **cohérence** avec votre **intention** de création !

Vous pouvez alors analyser les réglages de votre jeu et en **modifier l'intensité**.



Testez les effets de chaque modification sur votre jeu : même la variation d'un seul réglage peut changer l'expérience !

MATÉRIEL



Élément physique mis à disposition des joueuses pour permettre leurs actions ou la représentation du jeu.



Utilisation

Cette catégorie étant la plus concrète, nous vous conseillons de l'utiliser en premier pour analyser un jeu existant... En création, utilisez-la plus tard : elle peut venir plutôt en support lors du prototypage !

CARTE



Élément fin à 2 faces affichant des informations de jeu et souvent tenu en main ou posé à plat.

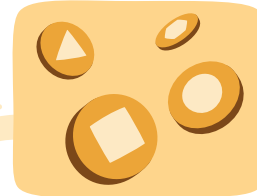


Approche ta main, pour que j'échange une de tes cartes avec une des miennes !

JETON



Petit élément simulant des objets ou des valeurs numériques.



... 4, 5 et 6 jetons différents : j'avance mon marqueur de 6 cases sur la piste de score !

MINUTEUR



Dispositif permettant de mesurer et/ou de limiter les actions des joueuses dans le temps.

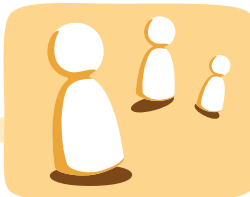


Ah, le sablier est déjà écoulé ! Bon, j'essaie un autre mime, soyez attentifs, le temps passe vite !

PION



Représentation d'un personnage ou d'un élément de jeu aux formes variées.



Pendant cette partie, je vais jouer la biologiste pour récupérer des herbes médicinales !

TUILE



Élément épais, souvent placé, plutôt que tenu, représentant généralement des informations de jeu sur une de ses faces.



Je place ma tuile étoile autour du cœur pour l'entourer et gagner plus de points.

CONTENANT



Objet opaque ou transparent rassemblant plusieurs autres éléments de matériel.



Je pioche un jeton dans le sac. Pourvu que ce soit une fiole et pas encore un crâne...

DÉ



Polyèdre au nombre de faces variables, permettant d'obtenir un symbole aléatoire ou de garder un symbole spécifique.



J'ai obtenu un 3 avec un dé, et un 1 avec le second : je peux me déplacer de 4 cases.

MATÉRIEL CRÉATIF



Outil permettant de créer ou de personnaliser des composants de jeu.



Mais non, c'était un chameau ! Vous voyez bien qu'il y a 2 bosses sur ma super sculpture en pâte à modeler !



MATÉRIEL



MATÉRIEL



MATÉRIEL



MATÉRIEL



MATÉRIEL



MATÉRIEL



MATÉRIEL



MATÉRIEL



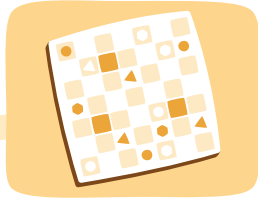
MATÉRIEL



PLATEAU



Surface permettant de positionner différents éléments du jeu et d'interagir avec eux.



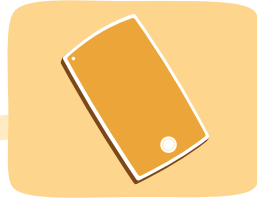
Il y a une rivière, mon archer ne peut pas traverser... mais il va passer par la case forêt à côté !



APPLICATION



Support numérique permettant une meilleure expérience de jeu, ou l'augmentant, grâce à l'interactivité, à l'audio, à la vidéo...



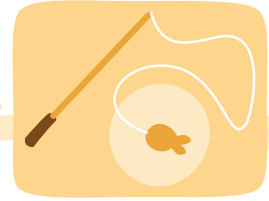
On a reconstitué un QR Code ! Il faut le scanner avec le smartphone pour trouver l'indice !



MATÉRIEL INSOLITE



Élément inhabituel permettant de répondre aux besoins spécifiques d'un jeu.



Hop, je récupère les poissons avec ma canne à pêche aimantée !



MATÉRIEL



MATÉRIEL



MATÉRIEL

COMPÉTENCE

14

Savoir-faire ou savoir-être propre à chaque joueuse, mobilisé pour réussir certaines actions de jeu.



Utilisation

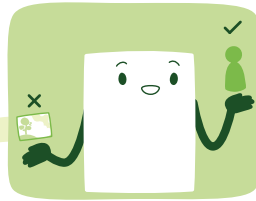
Si votre jeu ne fait appel à aucune compétence, il est probablement peu engageant ! Nous autres êtres humains apprécions être (raisonnablement) mis à l'épreuve.



ADAPTABILITÉ



Capacité à modifier sa stratégie en fonction d'un changement de données de jeu.



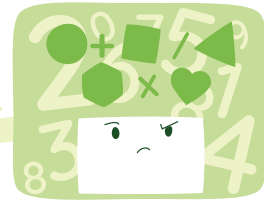
Hum... Les deux autres cherchent à collectionner les tableaux... Je vais plutôt me réorienter vers les statues !



ANALYSE



Capacité à traiter logiquement un ensemble d'informations pour décider d'un choix d'actions.



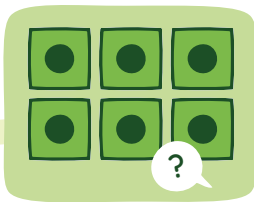
Je produis 6 briques d'argile par tour et ma route est la plus longue. Si je bloque son bandit, je gagne dans 2 tours.



MÉMORISATION



Aisance à conserver mentalement un ensemble d'informations, exploitées plus tard dans le jeu.



Si je me rappelle bien, j'ai laissé une hache ici et une scie là-bas... Ou l'inverse ?



OBSERVATION



Aptitude visuelle permettant de rechercher et d'identifier des informations, au sein de l'espace de jeu ou à travers l'attitude des autres joueuses.



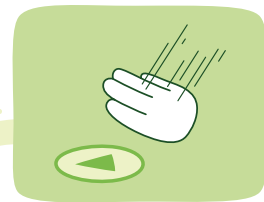
J'ai repéré le symbole que cherchait mon équipe de détectives, il était vraiment bien caché !



RAPIDITÉ



Célérité mentale et/ou corporelle à réaliser une action avant les autres joueuses ou avant la fin d'une limite temporelle.



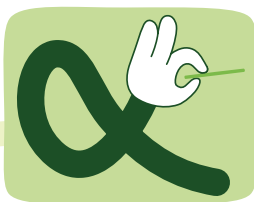
C'est le triangle manquant ! Vite, je dois taper dessus avant les autres pour le récupérer !



APTITUDE CORPORELLE



Habiletés physiques - précision, force, stabilité... - permettant d'accomplir des actions de jeu avec succès.



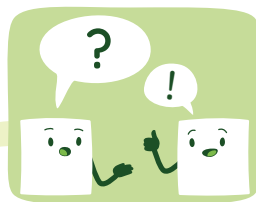
Je dois aller doucement pour prendre ce bout de bois, sinon tout va bouger... Il va falloir de la précision !



COMMUNICATION



Faculté à transmettre clairement des informations à d'autres joueuses, verbalement ou non, dans un cadre contraignant.



Si je pose cette carte ici, ma partenaire devrait comprendre ma situation. Et au pire, je lui ferai un clin d'œil...



CONNAISSANCES



Capacité à restituer des informations variées acquises avant la partie, portant sur divers sujets de la vie réelle.



L'histoire de la Turquie ?! Ah non ! Moi, je suis plutôt calé sur le cinéma australien...



COMPÉTENCE



COMPÉTENCE



COMPÉTENCE



COMPÉTENCE



COMPÉTENCE



COMPÉTENCE



COMPÉTENCE



COMPÉTENCE



COMPÉTENCE



CRÉATIVITÉ



Disposition à créer, à imaginer ou à innover dans un cadre contraint.



Si j'utilise cette carte autrement, le nez de ce personnage simulera une voile de bateau !



INTERPRÉTATION



Aisance à se mettre dans la peau d'un personnage pour simuler une situation.



Moi, un chevalier renégat ? Que nenni ! Je défendrai le royaume coûte que coûte contre les dragons !



MAÎTRISE DE SOI



Facilité à contrôler ses émotions et sa présence d'esprit en toutes circonstances, pour conserver sa capacité à agir.



J'ai perdu beaucoup de ressources... Si je ne fais plus d'erreur jusqu'à la fin de la partie, je peux encore gagner !



EXPÉRIENCE LUDIQUE



Posséder des connaissances, savoir-faire et automatismes acquis par la pratique d'un type de jeu ou par les habitudes d'un groupe de joueuses.



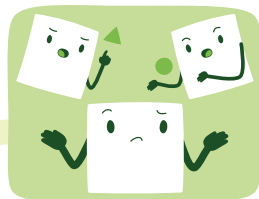
Dans tous les jeux de ce genre, les drapeaux ont beaucoup de valeur.. Donc je devrais sûrement en récupérer un rapidement !



INFLUENCE



Aptitude à amener un individu ou un groupe à modifier son comportement via une rhétorique, une gestuelle ou une façon de jouer.



Écoute bien, Brice : Marie est à 2 points de gagner. Donc si tu ne sabotes pas le réacteur MAINTENANT, toi et moi on perd !



ORGANISATION



Qualité à structurer et à prioriser une série d'actions, individuelles ou collectives, pour accomplir des objectifs préalablement définis.



OK, pour le tour suivant : Roman garde la porte, Amélie récupère le trésor. Et je recharge ma magie, ça vous convient ?



COMPÉTENCE



COMPÉTENCE



COMPÉTENCE



COMPÉTENCE



COMPÉTENCE



COMPÉTENCE

ACTION

14

Moyen d'agir des joueuses, régi par des paramètres et ayant des conséquences sur la partie.

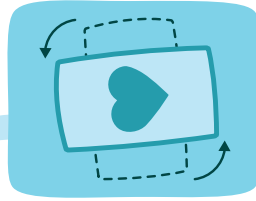


Utilisation

Le coeur battant de votre jeu ! Les joueuses passeront le plus clair de la partie à effectuer ces actions, donc il est capital de les garder en tête à tout moment dans votre conception.

ACTIVER

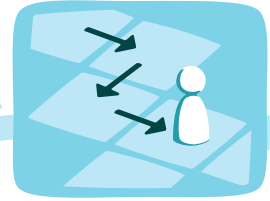
Déclencher un ou plusieurs effets, de manière ordonnée ou non, pour produire des résultats.



J'utilise mon pouvoir de médecin pour enlever toutes les maladies du plateau ! Par contre, je ne peux le faire qu'une fois par partie...

DÉPLACER

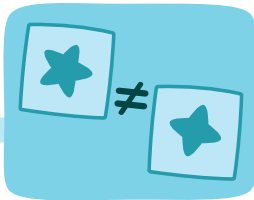
Changer la position de certains composants de jeu pour illustrer des modifications et/ou déclencher des effets.



Je fais avancer mon pion sur les 2 cases à droite. Ça me permet de récupérer un nouvel artefact !

FAIRE CORRESPONDRE

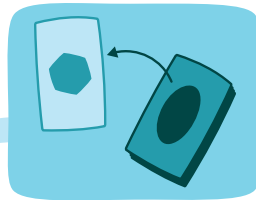
Repérer des composants ayant des caractéristiques similaires : forme, taille, couleur, signification...



Ça y est, j'ai trouvé la 2^e étoile bleue ! Ah non, raté, elle n'a pas le même nombre de branches...

PIOCHER

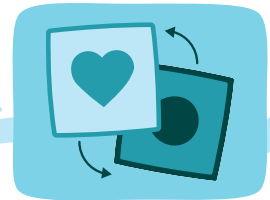
Récupérer de manière déterminée un ou plusieurs éléments parmi un ensemble.



Je prends une nouvelle carte dans la pioche pouvoir ! J'espère que ça va être la téléportation...

RÉVÉLER / DISSIMULER

Changer l'état de visibilité d'un élément de jeu pour une partie ou pour l'ensemble des joueuses.



Aurélien, révèle-moi ton rôle ! On va enfin voir dans quelle équipe tu es ! Moi, par contre, je garde ma carte cachée...

TRANSFÉRER DES INFORMATIONS

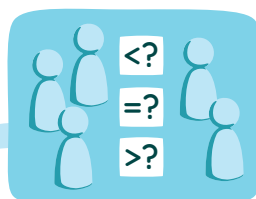
Échanger des informations avec une ou plusieurs autres joueuses par la parole, les gestes, l'écrit, ou tout autre moyen.



On est mal partis... Léo, Marjolaine, ce tour-ci, je vous montre une de mes cartes : je compte sur vous !

COMPARER DES VALEURS

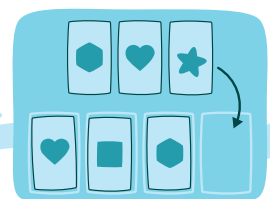
Évaluer des différences entre des variables de jeu, souvent pour récompenser ou sanctionner les joueuses en fonction du résultat.



J'ai plus d'habitants que vous, je récupère l'auberge... J'ai aussi plus de jetons déchets. Je perds 5 points !

CONSTITUER

Composer et modifier un ensemble personnel ou collectif à partir d'éléments accessibles à une ou plusieurs joueuses.



Oh, il reste un grimoire ! Je vais le prendre pour améliorer les sorts de ma magicienne !



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



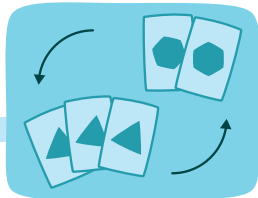
ACTION



ÉCHANGER



Réaliser des transactions de différentes ressources selon des modalités définies par le jeu et/ou les joueuses.



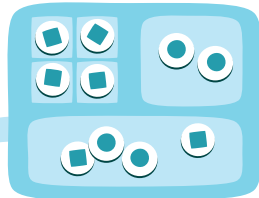
Tu ne veux pas m'échanger 3 triangles contre 2 hexagones ? Tout le monde y gagne !



GÉRER DES RESSOURCES



Stocker, investir ou utiliser des ressources selon une stratégie à court et/ou long terme.



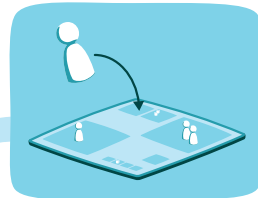
Je déplace 4 jetons dans mon entrepôt pour les utiliser peut-être plus tard.



POSITIONNER / RETIRER



Placer ou enlever un élément de jeu sur une localisation à des fins stratégiques.



Je place un apiculteur au nord. Grâce à mon mur au sud, ma ruche est sécurisée !



VOTER



Collecter les choix d'un ensemble de joueuses sur un sujet pour aboutir à une ou plusieurs décisions communes.



Nous sommes 4 personnes sur 6 à te désigner. C'est toi qui prend le rôle au prochain tour !



ENCHÉRIR



Tenter d'acquérir un objet ou un avantage proposé à plusieurs joueuses en misant des ressources.



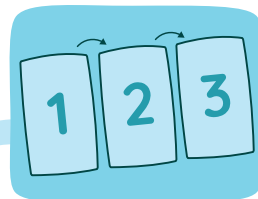
Michaël mise 7... Alex se retire... Miguel monte à 10... Et c'est gagné ! Il remporte le gros lot !



PROGRAMMER



Mettre en place une suite d'actions qui se résoudra automatiquement plus tard dans le jeu.



Je place mes cartes dans cet ordre pour que mon robot tourne au prochain tour, attaque puis avance !



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION

RÉGLAGE

12

Variable permettant de définir et ajuster l'expérience de jeu des joueuses.



Utilisation

Utilisez cette catégorie dans un second temps, après avoir analysé votre jeu ou commencé à créer votre prototype. Elle vous permettra de vous poser des questions de fond.

0 %



100 %

DURÉE

Temps moyen consacré à une partie complète du jeu, hors explication des règles.



C'est un jeu de 10 minutes, parfait pour patienter au bar.

J'espère que vous avez pris votre après-midi, on en a pour 6 heures !

INTERACTIONS

Fréquence, importance et variété des actions réalisables avec et/ou sur les autres joueuses.



Chacun sa ville : on verra à la fin du jeu qui a amassé le plus de points !

Les alliances se sont faites et défaits tout au long de la partie, c'était intense !

COLLABORATION

Volume et importance des objectifs de jeu mis en commun entre plusieurs joueuses.

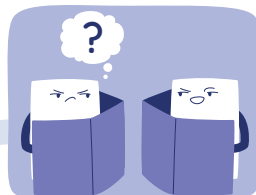


Aucune alliance possible : que la meilleure gagne !

Toutes ensemble contre le jeu : à nous la victoire !

SECRET

Informations accessibles seulement à une ou quelques joueuses durant certains moments de la partie.



Tout est visible, tu ne peux pas m'échapper.

Personne ne sait ce que les autres ont choisi de faire, il va falloir le déduire.

COMPLEXITÉ

Quantité d'informations à appréhender pour interagir pleinement avec l'ensemble des fonctionnalités du jeu.



On doit juste choisir une tuile et la retourner ? OK, j'ai compris !

Tours, positions, rôles... Les mécanismes sont tous liés entre eux, c'est beau !

AGENTIVITÉ

Potentiel du jeu à proposer des choix variés et intéressants tout au long de la partie.



Je ne choisis certes rien, mais les pièces sont jolies et sympa à utiliser !

On a tellement de possibilités ! Je vais opter pour une tactique inattendue...

HASARD

Niveau de prédictibilité des conséquences des actions déclenchées par le jeu et les joueuses.



J'ai planifié mes coups, pas d'imprévu à l'horizon : je vais gagner, c'est sûr !

J'avance avec le dé et je pioche des cartes cachées. Inutile de réfléchir !



RÉGLAGE



RÉGLAGE



RÉGLAGE



RÉGLAGE



RÉGLAGE



RÉGLAGE



RÉGLAGE



RÉGLAGE



RÉGLAGE



REJOUABILITÉ



Nombre moyen de parties effectuées avant que le jeu ne perde son intérêt.



0 %

Ce scénario était top, je ne peux pas le refaire mais j'en garde un bon souvenir !

Je pourrais y jouer tous les midis, je ne m'en laisserais pas !

100 %



ACCÉLÉRATION



Écart entre la fréquence et le nombre d'actions impactantes, mesuré entre le début et la fin de la partie.



0 %

Le rythme du jeu ne change jamais, une action par tour, je maîtrise !

Wow, on peut faire tant de choses en fin de partie par rapport au début !

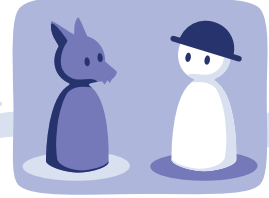
100 %



ASYMÉTRIE



Différence de natures d'action et/ou de niveaux d'information entre les joueuses.



0 %

On a toutes les mêmes pièces, tout va dépendre de nos styles !

On a chacune notre faction, ça change la manière de jouer !

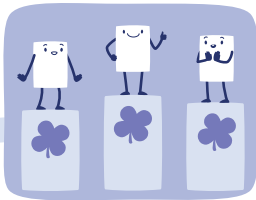
100 %



ÉQUITÉ



Quantité de mécaniques prévues par le jeu pour viabiliser différentes stratégies des joueuses.



0 %

Elle a pioché l'atout ultime... je perds la manche. On verra les prochaines !

C'était mal parti pour moi, mais j'ai pu remonter la pente petit à petit !

100 %



MANUTENTION



Nombre de manipulations imposées par le jeu et nécessaires à son fonctionnement.



0 %

Les tours sont simples et s'enchaînent bien, je dois juste choisir quoi poser !

J'empile plein de dés après mon tour : ils sont agréables à manipuler !

100 %



RÉGLAGE



RÉGLAGE



RÉGLAGE



RÉGLAGE



RÉGLAGE