

DINO T-REX

Spelregels • Spielregeln • Règles du jeu



T-Rex

Wie brengt als eerste zijn 4 dino's van start naar finish?

Pas op! T-Rex loopt over het speelbord opzoek naar een prooi. Kun jij de dino's uit handen van de T-Rex houden?

Inhoud:

Speelbord

4 x 4 dinosaurussen in de kleuren rood, blauw, geel en groen

1 zwarte Tyrannosaurus Rex

2 witte dobbelstenen

1 zwarte dobbelsteen

Doel van het spel:

Wie het eerste zijn vier dino's van het START vak naar de FINISH vakjes brengt, is de winnaar.

Vorbereiding:

De spelers kiezen een kleur en plaatsen de 4 dino's van die kleur op de vier startvelden van die kleur. T-Rex zet je in de grot bij het vakje T-Rex. Wie het hoogste gooit, mag het spel beginnen.

Het spel begint:

Als je aan de beurt bent, gooi je met de drie dobbelstenen. Eerst verplaats je de T-Rex met het aantal ogen dat je hebt gegooit met de ZWARTE dobbelsteen. Je mag kiezen welke kant T-Rex op gaat, maar hij mag alleen over de donkergele vakjes lopen.

Daarna verzet je of twee dino's (één per witte dobbelsteen) of één dino met het totaal van de twee witte dobbelstenen. De dino's moeten de pijlen op het bord volgen.

Tyrannosaurus Rex:

Als T-Rex op het vakje van een dino landt, dan is die dino gevangen genomen en belandt in de grot van T-Rex. Hij blijft in die grot totdat die speler met een van de witte dobbelstenen een '6' gooit. Dan mag die speler zijn dino bevrijden en hem op één van zijn startvakjes zetten.

Aanvallen:

Als een speler tijdens zijn beurt met zijn dino op een vakje landt waar een dino van een andere

speler staat, dan volgt er een duel. De aanvallende speler gooit drie dobbelstenen, de verdediger maar twee. Degene die het hoogste gooit, wint. De verdediger wint bij een gelijke worp. De overwinnaar blijft op dat vakje staan. De verliezer moet naar een blauw vakje naar keuze in de rivier. Als daar geen vakje meer vrij is, dan moet hij helemaal terug naar START.

Met het beëindigen van het gevecht is de beurt van de aanvaller voorbij.

De paarse vakjes:

T-Rex mag niet op de paarse vakjes komen; de andere dino's mogen dat wel.

De blauwe vakjes in de rivier:

T-Rex mag de rivier niet betreden. Iedere andere dino mag dat wel, mits hij 'zes' gooit om erin te gaan en er een vakje vrij is. Hij kan er ook in belanden door een gevecht te verliezen. Er wordt niet geduëleerd in de rivier - het is een veilige plek!

Wie wint?

Een speler moet precies het juiste aantal ogen gooien om op een FINISH vakje te landen. Als je teveel gooit, mag je niet verzetten. Wie het eerst zijn vier dino's thuis heeft, is de winnaar.

Kleinere kinderen:

Dit spel kan ook met eenvoudiger regels worden gespeeld: T-Rex beweegt alleen in één richting met de pijlen mee en de dino's kunnen elkaar niet aanvallen.



Even voorstellen

(aan de onderkant van de dino's staat een nummer):

1. TYRANNOSAURUS REX

Bijnaam: T-Rex
Leeftijd: 65 miljoen jaar
Hoogte: 12 meter
Gewicht: 8 ton
Voedsel: Vleeseters, dol op Hadrosauridae
Woongebied: Noord-Amerika en Azië

2. STYRACOSAURUS

Bijnaam: Speerpuntreptiel
Leeftijd: 70 miljoen jaar
Hoogte: 5,2 meter
Gewicht: 2,7 ton
Voedsel: Planteneter
Woongebied: Noord-Amerika

3. STEGOSAURUS

Bijnaam: Dakreptiel
Leeftijd: 150 miljoen jaar
Hoogte: 9 meter lang
Gewicht: 2 ton
Voedsel: Planteneter, vooral dol op bomen en schors.
Woongebied: Noord-Amerika

4. GIGANOTOSAURUS

Bijnaam: Hersentje (hij had in verhouding erg kleine hersenen)
Leeftijd: 100 miljoen jaar
Hoogte: 12,5 meter lang (dus groter dan T-rex, maar véél dommer.)
Gewicht: 8 ton
Voedsel: Vleeseter
Woongebied: Zuid-Amerika

5. DEINONYCHUS

Bijnaam: Hauwklauw
Leeftijd: 110 miljoen jaar
Hoogte: 2 meter hoog.
Gewicht: 80 kg. Een snelle en dodelijke jager
Voedsel: Vleeseter
Woongebied: Het Amerikaanse Midden-Westen

6. PROTOCERATOPS

Bijnaam: Nekschild
Leeftijd: 80 miljoen jaar
Hoogte: 1,8 meter lang.
Gewicht: 400 kg.
Voedsel: Planteneter
Woongebied: Azië (Mongolië)

7. OVIRAPTOR

Bijnaam: Eierdief
Leeftijd: 80 miljoen jaar
Hoogte: 1,8 meter lang.
Gewicht: 20 kg.
Voedsel: Alleseter
Woongebied: Azië (Mongolië)

8. ORNITHOMIMUS

Bijnaam: Vogelnaabotser
Leeftijd: 70 miljoen jaar
Hoogte: 4 meter lang.
Gewicht: 150 kg.
Voedsel: Alleseter. Dol op insecten
Woongebied: Noord-Amerika

9. DIPLODOCUS

Bijnaam: Dippy
Leeftijd: 150 miljoen jaar
Hoogte: 27 meter lang.
De staart alleen al is 14 meter lang
Gewicht: 12 ton.
Voedsel: Planteneter. Heel veel varens, mossen en struiken dus.
Woongebied: Noord-Amerika

10. BRACHIOSAURUS

Bijnaam: Giraffe
Leeftijd: 150 miljoen jaar
Hoogte: 30 meter lang.
Gewicht: 30-50 ton.
Voedsel: Planteneter; met een voorkeur voor vruchten en bladeren
Woongebied: Noord-Amerika; Afrika

11. RIOJASAUROS

Bijnaam: Vino-dino
Leeftijd: 220 miljoen jaar
Hoogte: 10 meter lang.
Gewicht: 1 ton
Voedsel: Planteneter
Woongebied: Zuid-Amerika (Argentinië)

12. WANNONASAUROS

Bijnaam: Kleintje
Leeftijd: 85 miljoen jaar
Hoogte: 60 centimeter.
Voedsel: Planteneter
Woongebied: Azië

13. VELICIRAPTOR

Bijnaam: De kanibaal
Leeftijd: 80 miljoen jaar
Hoogte: 1,8 meter lang.
Gewicht: 25 kg
Voedsel: Vleeseter.
Verorbert graag een Protoceratops
Woongebied: Azië (Mongolië en China)

14. IGUANADON

Bijnaam: Iggy
Leeftijd: 130 miljoen jaar
Hoogte: 10 meter lang.
Gewicht: 5 ton
Voedsel: Planteneter
Woongebied: Noord-Amerika; Noord-West Europa

15. MINMI

Bijnaam: Bumpy
Leeftijd: 115 miljoen jaar
Hoogte: 3 meter lang.
Gewicht: 1 ton
Voedsel: Planteneter
Woongebied: Australië

16. MEGALOSAURUS

Bijnaam: Schrokop
Leeftijd: 170 miljoen jaar
Hoogte: 9 meter lang.
Gewicht: 1 ton
Voedsel: Vleeseter
Woongebied: Engeland

17. PARASAUROLOPHUS

Bijnaam: Trombone
Leeftijd: 75 miljoen jaar
Hoogte: 10 meter lang.
Gewicht: 3,5 ton
Voedsel: Planteneter
Woongebied: Noord-Amerika

T-Rex

Wer bringt als erster seine vier Dinosaurier vom Start zum Ziel?

Aufgepasst: T-Rex sucht auf dem ganzen Spielfeld nach Beute und jagt deine armen Dinos. Können deine Dinosaurier sich vom T-Rex fernhalten?

Spielausstattung:

- 1 Spielbrett
- 4 x 4 Dinosaurier (rot, blau, gelb und grün)
- 1 schwarzer Tyrannosaurus Rex
- 2 weiße Würfel
- 1 schwarzer Würfel

Ziel des Spiels:

Wer als Erster seine vier Dinosaurier vom START-Feld zu den FINISH-Feldern bringt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und stellt die vier Dinosaurier seiner gewählten Farbe auf die vier dazugehörenden Startfelder. Tyrannosaurus Rex wird auf das Feld T-Rex gestellt. Wer die höchste Augenzahl würfelt, darf anfangen.

So, jetzt geht's los

Wenn ein Spieler am Zug ist, würfelt er mit den drei Würfeln. Zuerst bewegt er den T-Rex so viele Felder vor, wie die Augenzahl auf dem SCHWARZEN Würfel angibt. Der Spieler entscheidet selbst, in welche Richtung der T-Rex sich bewegt. T-Rex darf jedoch nur über die dunkelgelben Felder laufen.

Danach bewegt er entweder zwei seiner Dinosaurier (pro Dino gilt dann die Augenzahl eines weißen Würfels) oder einen Dinosaurier (dann gilt die addierte Augenzahl der beiden weißen Würfel). Die Dinos müssen sich entlang der Pfeile auf dem Spielbrett bewegen.

Tyrannosaurus Rex

Wenn T-Rex auf ein Feld kommt, auf dem ein Dinosaurier steht, wird dieser Dinosaurier gefangen genommen und zur Höhle von T-Rex gebracht. Er muss in dieser Höhle bleiben, bis der betreffende Spieler mit einem der weißen Würfel eine 6 würfelt. Dann darf dieser Spieler seinen Dino befreien und wieder auf eines seiner Startfelder stellen.

Angreifen

Wenn der Dinosaurier des Spielers, der gerade am Zug ist, auf einem Feld landet, auf dem sich ein Dinosaurier eines anderen Spielers befindet, kommt es zu einem Duell. Der angreifende Spieler würfelt mit drei Würfeln, der Verteidiger nur mit zwei Würfeln. Wer die höchste Augenzahl würfelt, gewinnt das Duell. Bei gleicher Augenzahl gewinnt der Verteidiger. Der Gewinner bleibt auf dem Feld stehen, der Verlierer muss auf ein blaues Feld seiner Wahl im Fluss ausweichen. Wenn dort kein Feld mehr frei ist, muss er ganz zurück zum START. Mit Beendigung des Kampfes ist die Runde des Angreifers vorbei.

Die violetten Felder

Im Gegensatz zu den anderen Dinos darf T-Rex nicht über die violetten Felder laufen.

Die blauen Felder im Fluss

T-Rex darf den Fluss nicht betreten. Jeder andere Dino darf sich auf die Flussfelder stellen, wenn er eine 6 würfelt, um sich dorthin zu bewegen und, wenn noch ein Feld frei ist. Er kann auch in den Fluss gelangen, weil er einen Kampf verloren hat. Im Fluss wird nicht duelliert – dies ist ein sicherer Ort!

Wer gewinnt?

Ein Spieler muss genau die richtige Augenzahl würfeln, um ein Zielfeld zu erreichen. Bei zu hoher Augenzahl darf er seinen Dinosaurier nicht weiterbewegen. Wer als Erster seine vier Dinos ins Ziel bringt, gewinnt das Spiel.

Spielvariante mit kleineren Kindern:

Dieses Spiel kann auch mit einfacheren Regeln gespielt werden: T-Rex bewegt sich nur in eine Richtung (in Pfeilrichtung) und die Dinos können sich nicht gegenseitig angreifen.

Eine kurze Vorstellung

(an der Unterseite der Dinosaurier steht eine Nummer):

1. TYRANNOSAURUS REX

Spitzname: T-Rex
Alter: 65 Millionen Jahre
Höhe: 12 Meter
Gewicht: 8 Tonnen
Ernährung: Fleischfresser,
mit einer Vorliebe
für Hadrosauridae
Lebensraum: Nordamerika und Asien

2. STYRACOSAURUS

Spitzname: Stachelreptil
Alter: 70 Millionen Jahre
Höhe: 5,2 Meter
Gewicht: 2,7 Tonnen
Ernährung: Pflanzenfresser
Lebensraum: Nordamerika

3. STEGOSAURUS

Spitzname: Dachreptil
Alter: 150 Millionen Jahre
Höhe: 9 Meter lang
Gewicht: 2 Tonnen
Ernährung: Pflanzenfresser,
mit besonderer
Vorliebe für Bäume
und Baumrinde.
Lebensraum: Nordamerika

4. GIGANOTOSAURUS

Spitzname: Kleinhirn (er hatte ein
verhältnismäßig sehr
kleines Gehirn)
Alter: 100 Millionen Jahre
Höhe: 12,5 Meter lang
(also größer als T-Rex,
aber viel viel dümmer)
Gewicht: 8 Tonnen
Ernährung: Fleischfresser
Lebensraum: Südamerika

5. DEINONYCHUS

Spitzname: Krummkralle
Alter: 110 Millionen Jahre
Höhe: 2 Meter hoch.
Gewicht: 80 kg. Ein schneller
und tödlicher Jäger
Ernährung: Fleischfresser
Lebensraum: Der mittlere Westen
in Amerika

6. PROTOCERATOPS

Spitzname: Nackenschild
Alter: 80 Millionen Jahre
Höhe: 1,8 Meter lang.
Gewicht: 400 kg.
Ernährung: Pflanzenfresser
Lebensraum: Asien (Mongolei)

7. OVIRAPTOR

Spitzname: Eierdieb
Alter: 80 Millionen Jahre
Höhe: 1,8 Meter lang.
Gewicht: 20 kg.
Ernährung: Allesfresser
Lebensraum: Asien (Mongolei)

8. ORNITHOMIMUS

Spitzname: Vogelnachahmer
Alter: 70 Millionen Jahre
Höhe: 4 Meter lang.
Gewicht: 150 kg.
Ernährung: Allesfresser, mit einer
Vorliebe für Insekten
Lebensraum: Nordamerika

9. DIPLODOCUS

Spitzname: Dippy
Alter: 150 Millionen Jahre
Höhe: 27 Meter lang.
Allein der Schwanz ist
schon 14 Meter lang.
Gewicht: 12 Tonnen.
Ernährung: Pflanzenfresser.
Also sehr viele Farne,
Moos und Sträucher.
Lebensraum: Nordamerika

10. BRACHIOSAURUS

Spitzname: Giraffe
Alter: 150 Millionen Jahre
Höhe: 30 Meter lang.
Gewicht: 30-50 Tonnen.
Ernährung: Pflanzenfresser,
am liebsten Früchte
und Blätter
Lebensraum: Nordamerika und
Afrika

11. RIOJASAUROS

Spitzname: Vino-Dino
Alter: 220 Millionen Jahre
Höhe: 10 Meter lang.
Gewicht: 1 Tonne
Ernährung: Pflanzenfresser
Lebensraum: Südamerika
(Argentinien)

12. WANNONASAURUS

Spitzname: Der Kleine
Alter: 85 Millionen Jahre
Höhe: 60 Zentimeter
Ernährung: Pflanzenfresser
Lebensraum: Asien

13. VELICIRAPTOR

Spitzname: Der Kannibale
Alter: 80 Millionen Jahre
Höhe: 1,8 Meter lang.
Gewicht: 25 kg
Ernährung: Fleischfresser.
Verschlingt gerne
einen Protoceratops
Lebensraum: Asien (Mongolei und
China)

14. IGUANADON

Spitzname: Iggy
Alter: 130 Millionen Jahre
Höhe: 10 Meter lang.
Gewicht: 5 Tonnen
Ernährung: Pflanzenfresser
Lebensraum: Nordamerika und
Nordwesteuropa

15. MINMI

Spitzname: Bumpy
Alter: 115 Millionen Jahre
Höhe: 3 Meter lang.
Gewicht: 1 Tonne
Ernährung: Pflanzenfresser
Lebensraum: Australien

16. MEGALOSAURUS

Spitzname: Vielfraß
Alter: 170 Millionen Jahre
Höhe: 9 Meter lang.
Gewicht: 1 Tonne
Ernährung: Fleischfresser
Lebensraum: England

17. PARASAUROLOPHUS

Spitzname: Posaune
Alter: 75 Millionen Jahre
Höhe: 10 Meter lang.
Gewicht: 3,5 Tonne
Ernährung: Pflanzenfresser
Lebensraum: Nordamerika

T-Rex

Qui réussira le premier à conduire ses 4 dinosaures sains et saufs jusqu'à la fin du parcours ?

Attention ! Le T-Rex rôde sur le plateau de jeu à la recherche d'une proie. Es-tu capable de protéger tes dinosaures des mâchoires du T-Rex ?

Contenu :

Plateau de jeu

4 x 4 dinosaures de couleur rouge, bleu, jaune et vert

1 Tyrannosaurus Rex noir

2 dés blancs

1 dé noir

But du jeu :

Le premier joueur qui a emmené ses quatre dinosaures de la case « DEPART » (START) à la case « ARRIVEE » (FINISH) a gagné.

Préparation :

Les joueurs choisissent une couleur et placent les 4 dinosaures du coloris choisi sur les quatre cases de départ de cette couleur. Le Tyrannosaurus Rex doit être placé dans la grotte, près de la case T-Rex. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé au lancé du dé peut commencer.

Le jeu commence :

Quand c'est votre tour, lancez les trois dés. Déplacez d'abord le T-Rex du nombre de cases indiqué sur le dé noir. Vous pouvez choisir la direction qu'il va prendre en sachant qu'il ne peut se déplacer que sur les cases jaunes foncées.

Déplacez ensuite soit deux dinosaures (un par dé blanc) soit un dinosaure (du total des deux dés blancs). Les dinosaures doivent suivre les flèches indiquées sur le plateau.

Tyrannosaurus Rex :

Si T-Rex arrive sur la case d'un dinosaure, ce dinosaure est capturé et atterri dans la grotte de T-Rex. Il y reste jusqu'à ce que le joueur obtienne un 6 avec l'un des 2 dés blancs. Il pourra alors libérer son dinosaure et le placer sur l'une de ses cases départ.

Offensives :

Si un dinosaure arrive sur une case où il y en déjà un autre, il y a duel. Le joueur attaquant lance trois dés, le défenseur deux. Celui qui obtient le total le plus élevé gagne. S'il y a égalité, c'est le défenseur qui gagne. Le vainqueur reste sur la case et le perdant va dans la rivière, sur une case bleue de son choix. Si aucune case bleue n'est libre, il doit retourner à la case « départ ».

L'attaquant a terminé son tour à l'issue du combat.

Les cases violettes :

T-Rex ne peut pas se trouver sur les cases violettes contrairement aux autres dinosaures.

Les cases bleues, dans la rivière :

T-Rex ne peut pas pénétrer dans la rivière. Les autres dinosaures le peuvent si le lancé du dé indique un 6 et qu'une case est libre. Un dinosaure peut aussi s'y retrouver s'il perd un combat. Il ne peut y avoir de duel, c'est un lieu sûr !

Qui gagne ?

Pour arriver sur une case « maison », le joueur doit obtenir le nombre exact de cases au lancé de dé. Si le nombre est plus élevé, vous ne pouvez pas vous déplacer. Le premier joueur qui a ses quatre dinosaures à la maison a gagné.

Jeunes enfants :

On peut également jouer à ce jeu avec des règles plus simples : T-Rex ne se déplace que dans une seule direction, en suivant les flèches et les dinosaures ne peuvent pas se battre.



Présentation

(un numéro est indiqué sous les dinosaures) :

1. TYRANNOSAURUS REX

Surnom : T-Rex
 Âge : 65 millions d'années
 Taille : 12 mètres de long
 Poids : 8 tonnes
 Alimentation : Carnivores (Adore les Hadrosauridae)
 Région : Amérique du Nord et Asie

2. STYRACOSAURUS

Surnom : Reptile à piques
 Âge : 70 millions d'années
 Taille : 5,2 mètres de long
 Poids : 2,7 tonnes
 Alimentation : Herbivore
 Région : Amérique du Nord

3. STEGOSAURUS

Surnom : Reptile de toit
 Âge : 150 millions d'années
 Taille : 9 mètres de long
 Poids : 2 tonnes
 Alimentation : Herbivore (Aime surtout les arbres et les écorces).
 Région : Amérique du Nord

4. GIGANOTOSAURUS

Surnom : Petit cerveau
 (Son cerveau était très petit par rapport à la taille de son corps)
 Âge : 100 millions d'années
 Taille : 12,5 mètres de long
 (Il est donc plus grand que T-rex mais beaucoup plus stupide)
 Poids : 8 tonnes
 Alimentation : Carnivore
 Région : Amérique Latine

5. DEINONYCHUS

Surnom : Pattes griffues
 Âge : 110 millions d'années
 Taille : 2 mètres de haut
 Poids : 80 kg.
 (Un prédateur rapide).
 Alimentation : Carnivore
 Région : Amérique Centrale Occidentale

6. PROTOCERATOPS

Surnom : Bouclier du cou
 Âge : 80 millions d'années
 Taille : 1,8 mètres de long
 Poids : 400 kg
 Alimentation : Herbivore
 Région : Asie (Mongolie)

7. OVIRAPTOR

Surnom : Voleur d'œufs
 Âge : 80 millions d'années
 Taille : 1,8 mètre de long
 Poids : 20 kg
 Alimentation : Omnivore
 Région : Asie (Mongolie)

8. ORNITHOMIMUS

Surnom : Imitateur d'oiseau
 Âge : 70 millions d'années
 Taille : 4 mètres de long
 Poids : 150 kg
 Alimentation : Omnivore.
 (Adore les insectes).
 Région : Amérique du Nord

9. DIPLODOCUS

Surnom : Dippy
 Âge : 150 millions d'années
 Taille : 27 mètres de long.
 (Sa queue, à elle seule, mesure 14 mètres).
 Poids : 12 tonnes.
 Alimentation : Herbivore. (Mange des fougères, de la mousse et des buissons).
 Région : Amérique du Nord

10. BRACHIOSAURUS

Surnom : Girafe
 Âge : 150 millions d'années
 Taille : 30 mètres de long
 Poids : 30-50 tonnes
 Alimentation : Herbivore (Une préférence pour les fruits et les feuilles)
 Région : Amérique du Nord et Afrique

11. RIOJASAUROS

Surnom : Vino Dino
 Âge : 220 millions d'années
 Taille : 10 mètres de long
 Poids : 1 tonne
 Alimentation : Herbivore
 Région : Amérique Latine (Argentine)

12. WANNONASAUROS

Surnom : Demi-portion
 Âge : 85 millions d'années
 Taille : 60 centimètres de long
 Alimentation : Herbivore
 Région : Asie

13. VELICIRAPTOR

Surnom : Le cannibale
 Âge : 80 millions d'années
 Taille : 1,8 mètres de long
 Poids : 25 kg
 Alimentation : Carnivore.
 (Mange volontiers un Protoceratops)
 Région : Asie (Mongolie et Chine)

14. IGUANODON

Surnom : Iggly
 Âge : 130 millions d'années
 Taille : 10 mètres de long
 Poids : 5 tonnes
 Alimentation : Herbivore
 Région : Amérique du Nord et Nord-Ouest de l'Europe

15. MINMI

Surnom : Bumby
 Âge : 115 millions d'années
 Taille : 3 mètres de long
 Poids : 1 tonne
 Alimentation : Herbivore
 Région : Australie

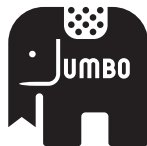
16. MEGALOSAURUS

Surnom : Goinfre
 Âge : 170 millions d'années
 Taille : 9 mètres de long
 Poids : 1 tonne
 Alimentation : Carnivore
 Région : Angleterre

17. PARASAUROLOPHUS

Surnom : Trombone
 Âge : 75 millions d'années
 Taille : 10 mètres de long
 Poids : 3,5 tonnes
 Alimentation : Herbivore
 Région : Amérique du Nord





Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.

Visit: www.jumbo.eu.

Made in China.



NL: Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar.
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

DE: Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

FR: Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction.
Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

Copyright B. S. Randle 2009