

INTERCEPTOR

Mode d'emploi



SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
OBJECTIFS DU JEU	2
SCHEMA DES TOUCHES DE COMMANDE	3
DIODES LUMINEUSES ET EFFETS SONORES	3
TERRAINS DES BATAILLES	4
INSTALLATION DES PILES	4
MISE EN MARCHÉ ET SÉLECTION DU MODE DE JOUEURS	5
CHOISIR LE TYPE DE BATAILLE	6
ENREGISTRER LES COORDONNÉES DES PIÈCES	6
BATAILLE NAVALE	7
BATAILLE SPATIALE	8
BATAILLE TERRESTRE	9
BATAILLE MIXTE – TERRE / MER	10
BATAILLE MIXTE – TERRE / ESPACE	11
CHASSE AU TRÉSOR	12
COMMENÇONS LA BATAILLE	13
COMMENT UTILISER LES PIONS DE COULEURS	14
CONSEILS TACTIQUES POUR LES BATAILLES MIXTES	15
COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE	15
ÉTEINDRE LE JEU	15
MODES EFFETS SONORES	17
DEMONSTRATION	17
PROBLÈMES POSSIBLES	17
MAINTENANCE ET GARANTIE	18

INTRODUCTION

Félicitations !

Nous te remercions de ton achat du jeu de batailles électroniques INTERCEPTOR.

INTERCEPTOR est une version moderne de la bataille navale classique.

Cependant, nous te proposons aujourd'hui 6 batailles: bataille navale, mais aussi batailles terrestre et spatiale avec des chars, des vaisseaux spatiaux.

Tu peux aussi combattre en modes mixtes Terre/Mer ou Terre/Espace et partir à la chasse au trésor sur une île déserte, en coulant un vaisseau pirate et des monstres marins.

Ce jeu électronique utilise des diodes lumineuses et des effets sonores très réalistes qui rendent ce jeu très amusant, et vont vous guider au cours des batailles. Un joystick avec bouton de mise à feu intégré facilite la sélection des coordonnées pour les tirs.

Ce manuel d'instructions vous permet de comprendre et d'utiliser le jeu dans toute la mesure de ses possibilités. Veuillez le conserver pour toute référence ultérieure. Veuillez prêter une attention particulière aux instructions concernant les piles.

OBJECTIFS DU JEU

Pour chacun des 6 jeux, chaque joueur possède au départ une armée ou flotte, représentée par des pièces.

Chaque joueur doit tout d'abord enregistrer les positions de ses propres pièces sur la grille de jeu.

L'objectif pour chacun des 6 jeux est d'identifier les positions de l'ennemi et détruire le premier sa flotte au complet.

Pour cela, chacun sélectionne des coordonnées et tire à tour de rôle pour essayer d'atteindre les positions des vaisseaux de l'adversaire.

Bonne chance !

Lexibook Junior

En avant
l'aventure

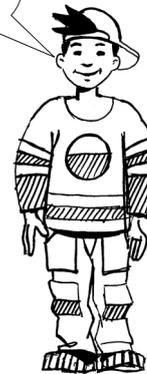
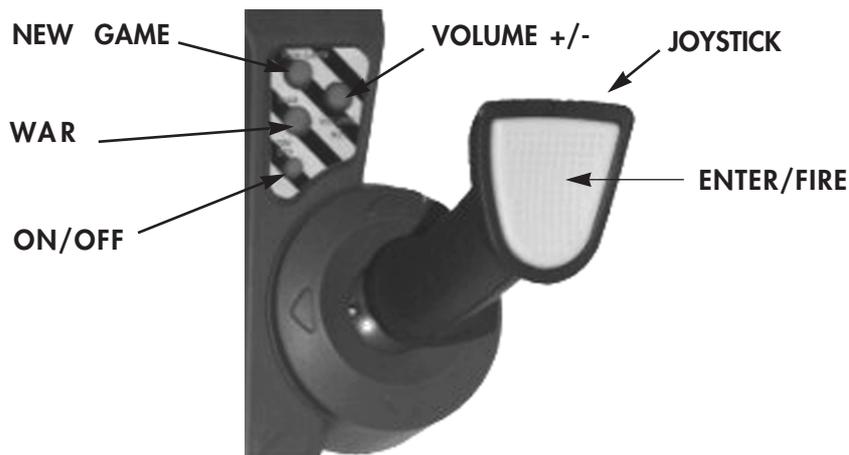


SCHÉMA DES TOUCHES DE COMMANDE



ON/OFF : pour mettre en marche ou éteindre le jeu.

WAR : pour commencer une bataille, ou pour entrer dans le mode démo.

NEW GAME : pour commencer une nouvelle partie, ou pour écouter les effets sonores.

VOLUME +/- : pour ajuster le volume.

JOYSTICK: pour sélectionner les coordonnées.

ENTER/FIRE: pour confirmer une sélection, tirer, ou annuler une sélection.

DIODES LUMINEUSES ET EFFETS SONORES

Les Diodes lumineuses (verticales et horizontales) s'allument et clignotent pour indiquer les coordonnées, les tirs touchés, le gagnant, ou pour demander à un joueur d'entrer des coordonnées.

De nombreux effets sonores très "réalistes" accompagnent le déroulement des parties.

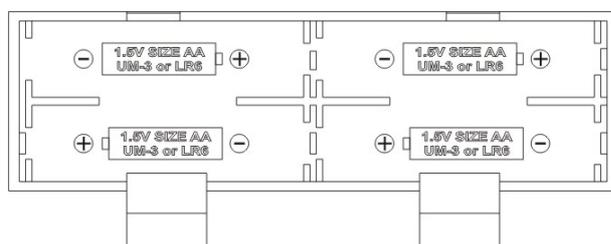
Les diodes lumineuses et les sons vont vous guider pendant tout le jeu.

TERRAINS DES BATAILLES

- Ma grille (horizontale): pour positionner tes pièces et les marqueurs de tirs.
- Zone ennemie (verticale): pour enregistrer tes tirs vers le terrain ennemi.
- Marqueurs de tirs blancs: pour indiquer les tirs ratés.
- Marqueurs de tirs rouges: pour indiquer où tu as touché l'ennemi.
- Marqueurs de tirs noirs: pour indiquer les tirs ratés dans les modes mixtes TERRE/MER, TERRE/ESPACE et sur l'île dans LA CHASSE AU TRESOR.
- Marqueurs de tirs jaunes: pour indiquer les tirs touchés dans les modes TERRE/MER, TERRE/ESPACE et le trésor dans la CHASSE AU TRESOR.

INSTALLATION DES PILES

INTERCEPTOR fonctionne avec 4 piles alcaline 4 LR6 (AA) de 1.5 V.



- Ouvrir le compartiment à piles sous le jeu.
- Insérer les 4 piles alcaline LR6 en respectant le sens des polarités, en suivant le schéma sur le compartiment à piles (voir diagramme).
- Fermer le compartiment à piles.
- Mettre le jeu en marche.

Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas recharger les piles. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mis en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée.

Seuls des piles ou accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent-êtré utilisés.

Quand le son s'affaiblit ou que le jeu ne réagit plus, penser à changer les piles.

AVERTISSEMENT : Si cet appareil subit des décharges électrostatiques, vous pouvez le réinitialiser à l'aide de la touche de réinitialisation ou en enlevant puis en réinstallant les piles.

POUR COMMENCER A JOUER

Choisis la CARTE représentant le TERRAIN DE BATAILLE souhaité, souleve ta grille de jeu et insère la carte sous la grille de jeu. Le terrain choisi doit faire face au joueur, sous la grille.

Tu as le choix entre 6 jeux/ terrains différents :

1. BATAILLE NAVALE
2. BATAILLE SPATIALE
3. BATAILLE TERRESTRE
4. BATAILLE TERRESTRE / NAVALE
5. BATAILLE TERRESTRE / SPATIALE
6. CHASSE AU TRESOR

MISE EN MARCHÉ ET SÉLECTION DU MODE DE JOUEURS

Appuie sur le bouton ON/OFF pour mettre le jeu en marche.

Tu peux ajuster le volume en appuyant sur le VOLUME +/- .

Les Diodes 1 et 2 vont s'allumer en alternance et un effet sonore t'indique qu'il faut choisir le mode de jeu : 1 ou 2 joueurs.

La Diode 1 représente le mode 1 joueur où tu devras combattre contre l'ordinateur.

La Diode 2 te permet de jouer en mode 2 joueurs.

Actionne le joystick pour allumer la diode de ton choix, puis appuie sur le bouton ENTER/FIRE à l'extrémité du joystick pour confirmer. Un effet sonore confirme ta sélection par le jeu.

CHOISIR LE TYPE DE BATAILLE

Pour choisir le mode de jeu, il faut d'abord placer la carte correspondant au type de bataille sous la grille.

Sur chaque carte, il y a une case jaune distinctive marquant une coordonnée. Chaque carte montre une coordonnée différente, qui permet à l'ordinateur de reconnaître la carte choisie et la direction de ton terrain de bataille sous la grille.

En mode 1, 2, 3 et 6, la direction du terrain n'a aucune importance.

Dans les modes 4 et 5 (batailles mixtes), tu peux modifier la direction de ton terrain en l'orientant Est-Ouest-Nord ou Sud, ce qui peut dérouter l'adversaire.

Actionne le joystick de manière à ce que les 2 diodes en vertical et horizontal correspondent aux coordonnées de la case jaune distinctive imprimée sur la carte. Confirme les coordonnées en appuyant sur le bouton ENTER / FIRE.

Par exemple : si tu choisis de jouer en mode 4, TERRE / MER, les coordonnées que tu peux entrer sont : A3, D9, J6 ou G0. Si ton terrain est tourné vers l'Est, tu dois sélectionner D9.

Mode 2 joueurs : Le joueur 2 doit choisir le même terrain que le Joueur 1 mais peut l'orienter d'une autre manière pour les batailles mixtes en modes 4 et 5. Si le joueur 2 entre par erreur les coordonnées d'un terrain de bataille différent de celui du Joueur 1, un effet sonore d'erreur sera entendu.

ENTRER LES COORDONNEES DES PIECES

Place tes pièces sur la grille, puis entre ensuite les coordonnées.

Il faut commencer par confirmer les pièces les plus petites.

Dans les batailles mixtes 4 et 5, commence par confirmer les pièces de bataille terrestre.

Dans le mode 6, Chasse au trésor, commence par enregistrer les coordonnées de l'île et du coffre au trésor.

Il faut suivre l'ordre décrit ci-dessous pour éviter des erreurs de la part de l'ordinateur.

Pour entrer les positions, tu dois en général entrer les coordonnées d'une extrémité de la pièce, appuyer sur le bouton ENTER/FIRE puis confirmer les coordonnées de l'autre extrémité, en appuyant à nouveau sur le bouton ENTER/FIRE. Tu entendras un effet sonore spécial qui t'indique que l'ordinateur a mémorisé cette pièce.

Si tu confirmes des coordonnées fausses ou impossibles, un effet sonore t'en informe afin que tu recommences ta dernière entrée.

Tu peux modifier la position de ta dernière pièce enregistrée : tu dois annuler ses coordonnées en appuyant 2 fois de suite rapidement sur le bouton ENTER/FIRE. Un effet sonore te confirme l'annulation. Enregistre alors les nouvelles coordonnées.

BATAILLE NAVALE

Ordre	Nom du navire	Nbre. de navires	Nbre. de cases par navire
1	Vedette (V)	1	2
2	Croiseur (C)	2	3
3	Destroyer (D)	1	4
4	Porte-avions (P)	1	5

Exemple

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
A											
B		V	V				C	C	C		
C											
D		D			P	P	P	P	P		
E		D									
F		D									
G		D				C					
H						C					
I						C					
J											

Les navires peuvent être placés verticalement ou horizontalement, mais pas diagonalement. Pour enregistrer les navires, entre les coordonnées des deux extrémités (exemple : D4, D8 ou D8, D4 pour le Porte-avions).

BATAILLE SPATIALE

Ordre	Nom du vaisseau	Nbre. de vaisseaux	Nbre. de cases par vaisseau
1	Fighter (F)	1	2
2	Chasseur (C)	2	3
3	Station Orbitale (S)	1	4
4	Navette Spatiale (N)	1	5

Exemple

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
					C					A
	F	F				C				B
							C			C
		S								D
	S		S			N				E
		S				N				F
						N				G
		C			N		N			H
	C									I
C										J

Pour entrer les coordonnées des engins spatiaux :

- Les deux extrémités du Fighter (exemple: B1, B2 ou B2, B1)
- Les deux extrémités du Chasseur (exemple: A5, C7 ou C7, A5)
- Les deux extrémités de la Station Orbitale (Haut/Bas ou Gauche/Droite), (exemple: D2, F2 ou E1, E3)
- Pour la Navette, entre **d'abord** la tête de la navette, **puis** les coordonnées de la case vide entre les 2 réacteurs (exemple: E6, H6).

Il n'est pas possible de faire chevaucher les positions d'un Chasseur et d'une Station Orbitale, ni de placer une pièce entre les 2 réacteurs de la navette spatiale.

BATAILLE TERRESTRE

Ordre	Nom de l'engin terrestre	Nbre. d'engins	Nbre de cases par engin
1	Canon anti-chars (C)	1	2
2	Lance-roquette (L)	2	3
3	Porte-missile (P)	1	4
4	Tank (T)	1	5

Exemple

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
										A
	C1	C				L	L	L		B
										C
	T		T							D
		T						P	P	E
	T		T					P	P	F
					L					G
					L					H
					L					I
										J

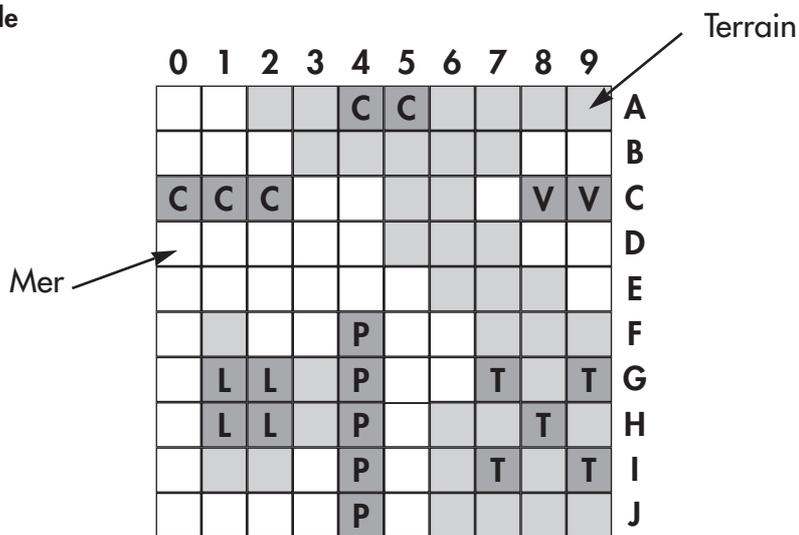
Pour enregistrer les coordonnées des engins terrestres, entrer :

- Les deux extrémités du Canon Anti-chars (exemple: B1, B2 ou B2, B1)
- Les deux extrémités du Lance-roquettes (exemple: B6, B8 ou B8, B6)
- Les deux extrémités en diagonale du Porte-Missile (haut-gauche, bas-droite ou haut-droite, bas-gauche). Exemple: E8, F9 ou E9, F8.
- Les deux extrémités en diagonale du Tank (haut-gauche, bas-droite ou haut-droite, bas-gauche) Exemple: D0,F2 ou D2, F0.

BATAILLE MIXTE : TERRE/MER

Ordre	Nom de l'engin terrestre , du navire	Nbre. d'engins/navires	Nbre de cases par engin
1	Canon Anti-chars (C)	1	2
2	Lance Missile (L)	1	4
3	Tank (T)	1	5
4	Vedette (V)	1	2
5	Croiseur (C)	1	3
6	Porte-avions (P)	1	5

Exemple



Les engins terrestres doivent être placés sur la Terre et les navires sur la mer.

Pour entrer leurs positions respectives, il faut se référer aux règles décrites ci-dessus dans chacune des batailles.

BATAILLE MIXTE : TERRE / ESPACE

Ordre	Nom de l'engin terrestre/ Vaisseau spatial	Nbre.d'engins / vaisseaux	Nbre de cases par engin / vaisseau
1	Canon anti-chars (C)	1	2
2	Lance missiles (L)	1	4
3	Tank (T)	1	5
4	Chasseur (Ch)	1	3
5	Station Orbitale (S)	1	4
6	Navette spatiale (N)	1	5

Exemple

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
		L	L						S		A
		L	L			C		S		S	B
						C			S		C
											D
Terre										CH	E
	T		T						CH		F
		T						CH			G
	T		T							N	H
							N	N	N		I
										N	J

Espace

Les engins terrestres doivent être placés sur la Terre et les engins spatiaux dans l'espace.

Pour entrer leurs positions respectives, il faut se référer aux règles décrites ci-dessus dans chacune des batailles.

CHASSE AU TRESOR

Ordre	Nom de la pièce	Nbre. de pièces	Nbre. de cases par pièce
1	Ile (I)	1	12
2	Coffre au Trésor (T)	1	1
3	Méduse géante (M)	1	2
4	Bateau Pirate (P)	1	3
5	Pieuvre Géante (G)	1	5
6	Requin (R)	1	6

Exemple

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
										A
		M	M							B
							R			C
		I	I			R	R	R		D
	I	I	T	I			R			E
	I	I	I	I			R			F
		I	I							G
						G		G		H
		P	P	P			G			I
						G		G		J

Il faut d'abord placer l'île, puis le trésor sur l'île.

- Pour les coordonnées de l'île, entre une des longues diagonales (exemple: D2,G3 , ou D3,G2 ou E1,F4 ou F1,E4)
- Une seule coordonnée pour le coffre au trésor (E3)
- Les deux extrémités de la méduse géante (ex: B2, B3 ou B3, B2)
- Les deux extrémités du bateau pirate (ex: I2, I4 ou I4, I2)
- Les 2 extrémités d'une des diagonales de la pieuvre géante (ex: H6, J8 ou H8)
- L'extrémité de la tête du requin en premier puis l'extrémité de la queue (ex: C7, F7)

Si tu joues en mode 1 joueur, l'ordinateur va ensuite entrer ses positions.
En mode 2 joueurs, le 2ème joueur doit alors entrer ses coordonnées.

Il est également possible de jouer avec moins de pièces que la série de pièces normale. Pour cela, une fois que tu as entré les coordonnées des pièces souhaitées, appuie sur le bouton WAR.

En mode 1 joueur, l'ordinateur va alors enregistrer ses positions pour le même nombre de pièces que celles choisies par le joueur 1.

En mode 2 joueurs, le joueur 2 doit simplement sauvegarder le même nombre de pièces que le joueur 1.

Pour la CHASSE AU TRESOR, il faut au moins enregistrer l'île et le trésor.

COMMENCONS LA BATAILLE

Une fois que toutes les pièces sont enregistrées, un son d'alerte ainsi qu'un effet des lumières t'indiquent qu'il faut commencer à jouer.

Entre les coordonnées de ton tir à l'aide du joystick et appuie sur ENTER/FIRE pour faire feu. Tu entendas un effet sonore spécifique au mode de jeu et à la bataille dans laquelle tu te trouves.

Si le tir est manqué, l'effet sonore t'indique que le tir est à l'eau, sur le sol (ou sur l'île dans le cas de la chasse au trésor), ou dans l'espace. Les lumières restent éteintes.

Si tu as touché l'ennemi, d'autres effets sonores réalistes t'indiquent que tu as touché, et les lumières clignotent.

C'est ensuite à l'ordinateur ou au joueur 2 de jouer. S'il te touche à son tour, tu verras les diodes représentant les coordonnées de ta pièce clignotées.

Quand ton tour de tirer revient, les lumières de ton dernier tir se mettent à clignoter. Tu peux choisir ta prochaine cible.

Une fois que tu as touché une pièce de l'ennemi, tu dois essayer de le détruire complètement en déduisant sa position par rapport au tir initial. Un effet sonore distinct (sonnerie d'alarme et de destruction) t'avertira lorsque tu l'auras détruit complètement.

GAGNER LA PARTIE :

Sois le premier à détruire toutes les pièces de ton ennemi, et gagne la partie.
Une mélodie de félicitations retentit et du côté du gagnant, les diodes s'éclairent en même temps.

Règle spéciale pour la CHASSE AU TRESOR

Le but est de découvrir le trésor caché sur une île déserte perdue dans le Pacifique.

Mais avant de parvenir sur l'île tu dois éliminer un par un tous les monstres marins et couler le bateau des pirates qui gardent le trésor.

Même si tu as découvert l'emplacement du trésor (effet sonore de pièces de monnaie), tu dois détruire tous les ennemis, puis découvrir à nouveau le coffre au trésor avec ton dernier tir.

COMMENT UTILISER LES PIONS DE COULEURS

Les pions sont utilisés pour marquer les tirs déjà effectués: touchés ou manqués.

Dans les modes Terre, Mer, Espace, utiliser les pions blancs pour mémoriser les tirs manqués et les pions rouges pour marquer les tirs touchés, sur la zone de bataille verticale représentant le terrain ennemi.

Sur la grille horizontale représentant ton terrain, place uniquement un pion rouge sur chacune des pièces touchées.

Dans les modes mixtes TERRE/MER et TERRE/ESPACE, utilise les pions blancs pour marquer les tirs manqués sur la TERRE, et les pions noirs pour marquer les tirs manqués sur la MER ou dans l'ESPACE.

Pour marquer les tirs touchés sur TERRE, utilise les pions rouges.

Pour marquer les tirs touchés sur MER ou dans l'ESPACE, utilise les pions Jaunes.

Dans la CHASSE AU TRESOR, utilise les pions blancs pour les tirs manqués, les pions rouges lorsque tu as touché les monstres ou le bateau pirate, les pions noirs pour marquer l'île et un pion jaune pour marquer le trésor...

CONSEILS TACTIQUES POUR LES BATAILLES MIXTES

Grâce à quelques tirs judicieusement placés, tu peux rapidement déduire la direction du terrain de bataille ennemi.

Il faut pour cela bien écouter les effets sonores pour savoir si les tirs ont atteint la Mer, la Terre ou l'Espace. Ceci t'aidera à déduire les positions des pièces ennemies car il n'y a pas beaucoup de possibilités pour cacher les pièces importantes comme le porte-avions...

Cela te donnera un avantage tactique important.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Appuie sur le bouton NEW GAME pour commencer une nouvelle bataille. Entre ensuite le type de bataille.

Tu peux interrompre une partie à tout moment pour en commencer une autre.

ETEINDRE LE JEU

Il suffit d'appuyer sur le bouton ON/OFF, à n'importe quel moment de la partie. Le jeu s'éteint avec une mélodie d'adieu.

Le jeu s'éteint automatiquement après 5 minutes, pour économiser les piles.

MODE EFFETS SONORES

Un bon conseil, est d'utiliser le mode EFFETS SONORES pour se familiariser avec les différents sons du jeu.

Le jeu doit être éteint. Appuie sur NEW GAME.

Sélectionne ensuite les coordonnées présentées dans le tableau ci-dessous, appuie sur ENTER pour entendre le son correspondant.

Appuie à nouveau sur NEW GAME pour quitter le mode démonstration des effets sonores, OU appuie sur la touche ON/OFF.

Description	Coordonnées
Feu, bataille Navale	A0
Feu, bataille spatiale	A1
Manqué, bataille navale	A2
Manqué, bataille spatiale	A3
Navire touché	A4
Engin spatial touché	A5
Navire détruit	A6
Engin spatial détruit	A7
Feu, bataille terrestre	A8
Manqué, bataille terrestre	A9
Engin terrestre touché	B0
Engin terrestre détruit	B1
Indication pour entrer une sélection	B2
Erreur	B3
Sélection acceptée	B4
Vaisseau naval, engin spatial, terrestre, accepté lors de l'enregistrement des coordonnées	B5
Feu, Chasse au trésor	B6
Touché, monstre ou bateau pirate	B7
Monstre ou Bateau pirate détruit	B8
Touché, coffre au Trésor	B9
Alarme, cible détruite	C0
Alerte, commençons la bataille	C1
Coordonnée annulée	C2
Mélodie de bienvenue	D0
Hymne à la gloire du gagnant !	D1
Mélodie d'au revoir	D2

MODE DEMONSTRATION

Le jeu doit être éteint. Appuyer sur la touche WAR pour entendre tous les effets sonores et mélodies.

Appuyer sur ON/OFF pour quitter le mode démo.

PROBLEMES POSSIBLES

SYMPTOME	CAUSE POSSIBLE	SOLUTION
Ne fonctionne pas du tout	<ul style="list-style-type: none"> •• piles faibles •• piles mal insérées 	<ul style="list-style-type: none"> •• remplacer les piles •• vérifier les polarités des piles
Ne réagit pas quand un engin/navire est touché.	<ul style="list-style-type: none"> ••• pour l'ordinateur, l'engin, le navire se trouve ailleurs. • Cette case a déjà été atteinte. L'explosion ne se produit que la première fois. 	<ul style="list-style-type: none"> •• Entrer les coordonnées des pièces en faisant bien attention •• Il faut mettre un pion rouge sur toutes les positions qui ont été touchées.
N'accepte pas les positions d'une pièce	Mauvais positionnement : <ul style="list-style-type: none"> •• La taille de la pièce excède 5 cases ou est inférieure à 2 cases. •• Les coordonnées ont été entrées dans le mauvais ordre. •• Type de pièce déjà enregistré. 	<ul style="list-style-type: none"> •• Vérifier dans le chapitre 5 les tailles, le nombre de pièces pour chaque bataille.
Toutes les cases d'une pièce ont été touchées mais l'effet sonore de destruction n'a pas été entendu.	<ul style="list-style-type: none"> •• Il y a deux pièces côte à côte. 	<ul style="list-style-type: none"> •• Il faut continuer à jouer.

MAINTENANCE

INTERCEPTOR contient de petites pièces électroniques fragiles. Il est recommandé d'utiliser ce jeu avec précaution.

Ne pas exposer à l'humidité ni à des températures trop élevées.
Ne pas laisser au soleil.

Nettoyer le jeu avec un chiffon doux. Ne pas utiliser de détergents ou autres produits d'entretien.

Retirer les piles du jeu en cas de non-utilisation prolongée.

GARANTIE

NOTE : Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.

Ce produit est couvert par notre garantie de deux ans.

Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni d'une preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage, imputables au constructeur, à l'exclusion de toute détérioration provenant du non respect de la notice d'utilisation ou de toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...).

Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure.

Dans un soucis constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.

Ref : GT4000

Garantie : 2 ans.



LEXIBOOK

2, avenue de Scandinavie
91953 Courtaboeuf Cedex
France

Tél SAV : 0821 23 3000

www.lexibookjunior.com

Ref : GT4000FIMOr1054