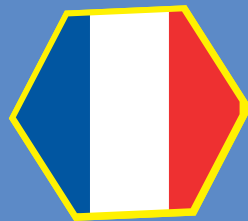


Para Pion

QUI SERA LE MEILLEUR PILOTE ?



ParaPion est une course en parapente avec gestion d'altitude et cartes évènements,
qui se joue de 2 à 8 joueurs, seul ou en équipes.

On peut jouer de 10 à 777 ans.

En moyenne, une partie en utilisant la totalité du plateau modulable dure de 60 à 75 minutes,
mais on peut faire varier la durée du jeu en n'utilisant qu'une partie du plateau ou en changeant l'emplacement des balises.
Des manches-types existent, elles sont en cours de test afin de déterminer le temps moyen de chacune.

règles du jeu

I- Votre jeu contient

- 37 hexagones numérotés
- 1 hexagone rose des vents
- 8 pions et 8 altimètres, 8 clips altitude
- 1 dé12 et 1 dé4
- un jeton marqueur de début de tour de jeu
- 72 cartes action

II- But du jeu

Être le premier à relier le décollage à l'atterrissage en passant par toutes les cases balises (B1, B2, B3, B4), dans l'ordre.

Parapion peut se jouer en individuel (jusqu'à 8 joueurs) ou par équipes de 2 à 4 joueurs sur une seule ou plusieurs manches (mode championnat).

III- Préparation du jeu

a- Le terrain de jeu (photo 'III-a')

Il existe une multitude de possibilités de disposition du plateau de jeu. Afin de faciliter les premières parties nous avons défini quelques scénarios types que vous trouverez en fin de ce livret. Nous vous conseillons de les utiliser le temps de vous familiariser avec le jeu.

Par la suite : à vous de composer votre plateau à l'aide des hexagones : placez les montagnes, lacs et plaines comme vous le souhaitez, en respectant le sens de lecture des numéros. Le plateau n'a pas de forme prédéfinie, vous pouvez former un hexagone, un rectangle plus ou moins allongé...



III-a le terrain de jeu

III-b la rose des vents

b- La rose des vents (photo 'III-b')

Choisissez l'orientation de votre carte et placez la rose des vents sur un côté du plateau comme rappel des points cardinaux.

c- Les cartes action (photo 'III-c')

Distribuez 5 cartes à chaque joueur, puis placez le reste de la pioche face cachée.

d- Les parapentistes (photo 'III-d')

Choisissez chacun une couleur de pion, prenez l'altimètre associé et un clip-altitude à placer à 500m au début du jeu.

IV- Déroulement de la partie

Lancer chacun son tour le D12. Le joueur qui obtient le plus petit chiffre commence, il prend le jeton marqueur de début de tour. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tour de jeu

Un tour de jeu commence au début du mouv' du premier joueur, et se termine lorsque tous les joueurs à la table ont joué une fois.

MOUV' JOUEUR 1

Le mouv' est la série complète d'actions que doit effectuer un joueur.

1 - Place-toi sur le déco et lance le D12 : le résultat obtenu donne l'emplacement temporaire des **thermiques***, autrement dit les cases où tu peux prendre de l'altitude pour ce tour de jeu.

exemple : si le dé indique 7, tu peux monter sur toutes les cases '7' ou 'im' (impair) si le dé indique 8, tu peux monter sur toutes les cases '8' ou 'p' (pair)

2 - Avance ton pion de 0 à 5 cases, dans la direction de ton choix (tu n'est pas obligé de monter à chaque tour).

ATTENTION - Au début de la partie, tous les joueurs doivent repasser par une des cases de la zone rayée (photo 'IV-a') lors du 2ème tour de jeu.

3 - Si tu n'es pas sur l'emplacement d'un thermique, passe au point 4 directement.

Si tu finis ton déplacement sur une case où se trouve un thermique, lance le D4, qui détermine ta vitesse de montée (1 = 100m, 2 = 200m...). Déplace ton clip-altitude en fonction du résultat (photo 'IV-b'). Il est interdit de monter plus haut que 1000m.

4 - Joue une carte si tu le souhaites : chaque carte peut être jouée sur ta voile ou sur celle d'un autre joueur au choix.



III-c les cartes action



III-d l'altimètre avec pion et clip



IV-a la zone rayée



IV-b déplacement du clip-altitude



IV-c changements d'altitude à la fin du tour de jeu :
perte de 200 m
perte de 100 m
pas de changement

MOUV' JOUEURS SUIVANTS

Chaque joueur répète à son mouv' les actions 1 à 4.

Fin du tour de jeu

Quand tous les joueurs ont déplacé leur pion, c'est la fin du tour de jeu. Les parapentistes se trouvant sur une case plaine (chiffres de 1 à 12) descendent de 100 m ; ceux survolant une case lac (pas de chiffres ni lettres) descendent de 200m ; ceux qui se trouvent sur une case montagne (« p » ou « im ») gardent la même altitude (photo 'IV-c'). Seules les cartes action peuvent modifier ces données.

Si un joueur est toujours au **plaf*** à la fin du tour de jeu, il pioche une carte.

Course

Les balises doivent être reliées dans l'ordre (B1, B2, B3, B4, GOAL), elles sont validées lorsqu'on les survole.

Le premier joueur à valider une balise pioche deux cartes.

Chacun des suivants en pioche une à son passage sur la balise.

Altitude

Pour survoler une case plaine ou lac, les pilotes peuvent être entre 100 et 1000m d'altitude. Pour survoler une case montagne, il faut voler entre 500 et 1000m d'altitude.

Si vous passez sous ces limites à n'importe quel moment du jeu (fin de tour, carte fermeture de voile), vous êtes considéré comme posé sur la case où vous vous trouvez.

Pilote posé

Si un pilote se trouve posé en plaine (0m d'altitude) : Il doit marcher jusqu'à une montagne en avançant d'une case par tour (sauf s'il possède une carte « navette » ou « treuil »). Lorsqu'il est arrivé sur une case montagne, il peut redécoller au tour suivant avec 500m d'altitude et continuer à jouer normalement. S'il est posé dans un lac, il nage (même déplacement qu'en marchant) mais ne peut pas utiliser les cartes « navette » ni « treuil ».

S'il est posé en montagne (moins de 500m d'altitude), il passe son mouv' (sauf l'action 4 : il a le droit de poser une carte sur la voile de ses adversaires), et redécollé au suivant dans la même case, avec 500m d'altitude (les cartes « navette » ou « treuil » ne sont pas utilisables en montagne).

Survol de la même case

Il est possible de survoler ou de s'arrêter sur une case déjà occupée si l'altitude des pilotes est différente. Les thermiques et les cartes action s'appliquent à tous les joueurs arrêtés sur une même case.

*exemple : Etienne est à 700m d'altitude, il termine son mouv' sur une case 'im', donc en montagne. Chocho est à 800m, ses thermiques se trouvent sur les cases '3' ou 'im'. Il décide d'aller sur la même case qu'Etienne. Il lance le D4 et obtient 2 : Etienne et Chocho montent tous les deux de 200m. Goury joue ensuite. À la fin de son mouv', il pose une carte **vrac*** sur Etienne. Etienne et Chocho descendent tous les deux de 400m.*

Sortie de plateau

Il est impossible de sortir du plateau. Le joueur qui risque la sortie de plateau reste sur la dernière case la plus près du bord.

V- Astuces et conseils

Pour placer les hexagones

- Faites attention à ne pas placer les balises trop près les unes des autres (sauf si vous voulez faire une partie express...)
- Il y a plus de thermiques en montagne qu'en plaine
- À l'inverse, pas de thermiques au survol des lacs

Pour compter les tours

Certaines cartes sont actives pendant un certain nombre de tours de jeu. Une fois posées, tournez celles-ci d'un quart de tour à chaque fin de mouv' du joueur concerné pour savoir où vous en êtes.

VI- Règles par équipe et Championnat :

Le vainqueur d'une manche marque 1000 points. Les suivants enlèvent 100 points à chaque tour de jeu passé après le vainqueur. Ajouter 10 points par case restante au déplacement du joueur au moment de la validation du goal.

Exemple :

- Goury gagne la manche, il lui reste une case de déplacement, il marque donc $1000 + 10 = 1010$ points
- Yannou finit deuxième, 2 tours après Goury, $1000 - 200 = 800$ points mais il lui reste 2 cases de mouvement quand il survole le goal, il marque donc $800 + 2 * 10 = 820$ points.
- Julie fini 3 tours derrière Goury avec 3 cases restantes, elle marque donc : 730 points
- Chocho en termine enfin 3 tours derrière Goury avec 1 case restante, il marque donc : 710 points

Résultats :	Goury	1010
	Yannou	820
	Julie	730
	Chocho	710

Additionnez les points de chaque joueur de l'équipe pour connaître l'équipe qui gagne.

Additionnez les points de chaque manche pour un championnat.

VII- Bon vent !

mini-démo



les pièces de Parapion

LES HEXAGONES DE TERRAIN

Le plateau est composé avec les hexagones de terrain numérotés. Vous pouvez utiliser tout ou partie des hexagones, en plaçant au moins le déco, le goal et une balise.

Respectez le sens de lecture du texte (obligatoire), et les zones de couleur (facultatif mais c'est plus sympa et plus lisible).



LACS

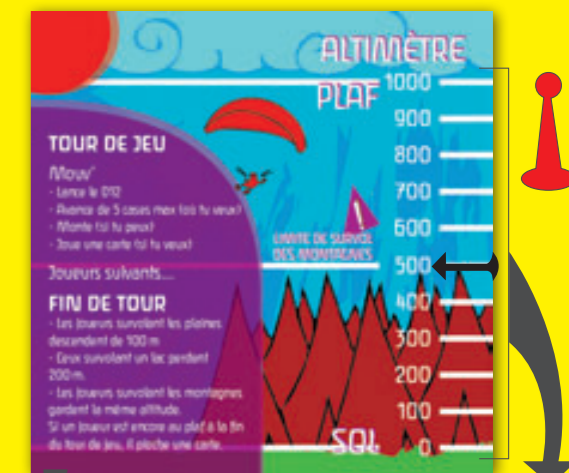
- pas de chiffres
- > pas de thermiques au-dessus des lacs
- > en fin de tour, on descend de 200 m au dessus des lacs

PLAINES

- chiffres de 1 à 12
- > thermiques associés au dé 12
- > en fin de tour, on descend de 100 m au-dessus des plaines

MONTAGNES

- cases « im » (impaires) ou « p » (paires)
- > beaucoup de thermiques en montagne (arrêté sur une case « p », on peut monter si on a fait 2, 4, 6, 8, 10 ou 12 avec le dé 12)
- > en fin de tour, on ne descend pas si on survole des montagnes



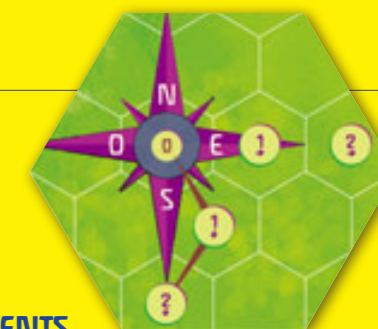
rappel du tour de jeu

au début du jeu, le clip-altitude est placé sur la ligne des 500m. chaque joueur le déplace tout au long du jeu pour marquer son altitude de vol

L'ÉQUIPEMENT DU PARAPENTISTE : ALTIMÈTRE + CLIP ALTITUDE + PION

Chaque joueur a un altimètre associé à un pion de la même couleur que la voile dessinée.

Il déplace son "clip-altitude" sur l'altimètre situé sur la droite de la carte.



LA ROSE DES VENTS

N'oubliez pas de la placer sur un bord du plateau, elle sera utile pour l'utilisation de certaines cartes ! Vous pouvez la placer dans le sens que vous voulez.

Elle rappelle également la façon de se déplacer : ici 2 cases vers le Sud ou 2 cases vers l'Est.

LES CARTES 'ACTION'

LES DIFFÉRENTES ZONES

ZONE 1 : nom et détail de la ou les actions induites quand on pose la carte

ZONE 2 : résumé de la zone 1 sous forme de pictogrammes :

> **pictogramme fond vert = action de déplacement**

+/- une ou plusieurs cases :

lorsqu'on obtient des cases supplémentaires de déplacement, on les joue dans la direction de son choix ; au contraire, lorsqu'il s'agit de reculer, on se déplace dans la direction opposée à la balise vers laquelle on se dirigeait.

cases directionnelles :

se référer à la rose des vents pour prendre la bonne direction

symbole du barreau ou accélérateur barré :

interdiction d'utiliser les cartes « barreau »

direction le bar de l'attéro :

tu perds tes moyens le temps d'un mouv'... fais un déplacement de 5 cases en direction de l'arrivée

> **pictogramme sur fond bleu = action sur l'altitude**

gain ou perte d'altitude :

déplacer le clip-altitude du nombre de mètres indiqués ; attention à l'interaction possible avec une carte déjà posée

sensibilité fermeture modifiée :

une sensibilité fermeture de +1 indique que l'on doit descendre de 100 m supplémentaires lorsqu'on est victime d'une carte « fermeture » ; au contraire, si la sensibilité fermeture d'une carte déjà posée est négative, les cartes « fermeture » auront moins d'effet

courant ascendant barré :

interdiction de monter grâce aux dés ; il est toujours possible d'utiliser une carte « bulle magique » lorsqu'on est sous l'effet d'une interdiction thermique

modification de l'efficacité thermique :


une efficacité thermique de +1 indique que l'on ajoute 1 au résultat du D4, soit que l'on monte de 100 m supplémentaires ; pour une efficacité thermique de -1, on retranche 1 au résultat du D4.

ZONE 3 : durée d'application et cible

La durée peut aller de l'action unique à la carte permanente, ou indiquer un nombre de mouv' / tours de jeu.

La carte s'applique :

> soit à une personne, choisie par celui qui pose la carte ()

> soit à tous les joueurs, y compris celui qui pose la carte ()



VALIDITÉ DES CARTES ET CAS PARTICULIERS

Conditions de validité des cartes

La plupart des cartes sont efficaces sur nous uniquement lorsqu'on est en vol. Un pilote au sol a par contre le droit de poser ses cartes contre les autres joueurs (ou pour aider ses coéquipiers lors d'un jeu en équipes).

Les seules exceptions sont les cartes « treuil » et « navette », qui sont utilisables uniquement par les pilotes posés sur une case plaine.

Durée de validité - détails

immédiat : La carte prend tout de suite effet, elle est ensuite défaussée face visible.

prochain mouv' : Le joueur sur laquelle cette carte fait effet garde cette carte jusqu'à son mouv' soit la prochaine fois qu'il joue ; il en applique les effets à ce moment là puis la défausse.

2 mouv' : les deux prochaines fois que le pilote concerné joue.

1 tour/2 tours : un tour se comptabilise ici à partir du joueur qui pose la carte.

permanent : une carte permanente prend effet dès qu'elle est posée, et reste active jusqu'à la fin du jeu.

Actions de plusieurs cartes sur un même pilote

On peut subir les actions de plusieurs cartes en même temps : leurs effets s'additionnent ou s'annulent alors.

Pilotes arrêtés sur la même case

Si plusieurs joueurs sont arrêtés sur la même case, une carte à usage unique posée sur l'un s'applique aussi à l'autre.

exemple : ChoCho est au plaf, Yan est à 600m ; ils sont arrêtés sur la même case montagne. Etienne pose une carte 'fermeture asymétrique 50%' à Yan. Ils descendent tous les deux de 200m ; Yan est maintenant posé sur la case, ChoCho n'est plus qu'à 800m d'altitude.

EXPLICATIONS DES CARTES



ATTAQUE D'AIGLE

> **recule d'une case :** On recule d'une case en se déplaçant à l'opposé de la prochaine balise à valider.

> **perds 200 m d'altitude :** L'attaque d'aigle cause une fermeture de voile. D'autres cartes peuvent modifier la sensibilité à cette fermeture.



1^{er} BARREAU/ 2^{ème} BARREAU

La carte barreau doit être utilisée sur sa propre voile ou sur celle d'un joueur de notre équipe. La ou les cases supplémentaires peuvent être jouées dans la direction de notre choix.

Attention, certaines cartes empêchent l'utilisation du barreau.



BULLE MAGIQUE/ MÉGA BULLE MAGIQUE

La bulle magique est, par définition, magique : elle peut être jouée même si une carte déjà active interdit de monter.



FERMETURE de voile

La perte d'altitude engendrée est indiquée sur chaque carte « fermeture ». Attention, cette perte d'altitude peut être modifiée par d'autres cartes.



NAVETTE

Lorsqu'on joue la carte navette, elle nous amène sur la case montagne la plus proche : on peut reprendre 500 m d'altitude, mais on ne redécote qu'au mouv' suivant. La navette ne s'utilise que lorsqu'on est posé sur une case plaine.



PAUSE PIPI

> **vitesse de déplacement -1 case :** si vous avez 5 cases de déplacement, vous ne pourrez jouer que 4 cases maximum tant que la pause pipi sera active.

> **interdiction d'utiliser le barreau :** vous n'avez pas le droit d'utiliser les cartes « 1^{er} barreau » ni « 2^{ème} barreau » pour vous déplacer plus vite.

> **interdiction de monter :** ne prenez pas la peine de jeter les dés, vous ne pourrez pas prendre les thermiques indiqués ; par contre, vous avez toujours le droit d'utiliser une carte de type « bulle magique ».



PROTOGUN

> **sensibilité aux cartes fermeture +1 :** si vous avez joué votre carte protoGUN et qu'un joueur vous pose une carte fermeture « vrac », vous descendez de 500 m au lieu de 400.

Attention, la descente possible en fin de tour selon la case qu'on survole n'est pas une fermeture de voile !



RENFORT BORD D'ATTAQUE

> **sensibilité aux cartes fermeture -1 :** si vous avez joué votre carte renfort bord d'attaque et qu'un joueur vous pose une carte fermeture « vrac », vous descendez de 300 m au lieu de 400. S'il vous pose une carte « frontale », elle n'a aucun effet.



THERMIQUE INTROUVABLE

Interdiction de monter à l'aide des dés. On peut par contre utiliser une carte de type « bulle magique ».



TREUIL

Lorsqu'on joue la carte treuil, on reprend immédiatement 500 m. On peut rejouer normalement lors du mouv' suivant. Le treuil n'est pas utilisable en montagne, ni dans les lacs.



VENTS

La direction du vent est à vérifier sur la rose des vents. Si un vent nous pousse sur une case montagne alors que l'on a pas l'altitude nécessaire pour la survoler, on est considéré comme posé sur cette case.



LE DÉ 4 indique la vitesse de montée. On peut le jouer si et seulement si on est sur une case où se trouve un thermique à la fin de notre déplacement, et avant de poser une carte.

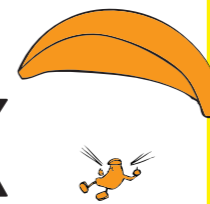
Le chiffre à prendre en compte est celui qui est dans le bon sens de lecture.

Dans la photo ci-contre, les thermiques se trouvent sur les cases « 12 » ou « p ». S'il s'arrête sur une de ces cases, le parapentiste ayant lancé le dé peut monter de 400 m.

LES DÉS

LE DÉ 12 indique l'emplacement des thermiques pour chaque joueur. Il doit être lancé par tous les joueurs à chaque mouv' (sauf si le joueur est au plaf ou n'a pas le droit/ pas envie de monter).

petit lexique du parapenteux



« Je sors du déco, je coince la bulle, les pieds dans le bord d'attaque de Michel qui enroule comme une patate, j'arrive au plaf je prends une petite demi-aile sans gravité. Je pars vers B1 à fond d'barreau mais je me fais doubler par Stef avec son protogun. Et là, au milieu de nulle part je prends tout sur la courge ! J'ai tellement flippé que j'ai pas claqué les autres balises chui parti direct vers le goal pour aller poser et boire une bière. »

A

asymétrique : Les fermetures d'un parapente peuvent être uniquement d'un seul côté. La fermeture asymétrique est la plus courante. Elle peut avoir des conséquences non négligeables quand elle intervient près du sol.

On dit aussi : Une demi aile, un ¼ d'aile...

attéro : Le premier à l'attéro est celui qui survole la case en premier en ayant survolé toutes les balises dans l'ordre.

On dit aussi : l'arrivée, le but...

B

balises : Il s'agit des points de passage obligatoires du parcours. Une balise est validée quand le pilote survole la case de la balise. Dans la réalité il s'agit d'un cylindre virtuel matérialisé dans un gps que les pilotes utilisent en vol.

On dit aussi : B1, B2 ; claquer une balise

barreau : C'est l'accélérateur, on l'utilise avec les pieds pour que la voile aille plus vite. En contrepartie elle plane moins bien. En général il est composé d'un premier barreau souple qui fait accélérer un peu et d'un deuxième rigide, qui fait accélérer à fond.

On dit aussi : Être à fond de barreau

bord d'attaque : C'est la partie avant du parapente. C'est un défaut de pression dans le bord d'attaque qui provoque les fermetures. Le renforcer diminue le risque de fermeture et/ou leur gravité.

D

déco : C'est le petit de « décollage ». Par définition c'est de là qu'on décolle.

On dit aussi : La moquette (quand y en a)

E

efficacité thermique : C'est le fait de monter plus ou moins bien dans les thermiques. Si un pilote a une efficacité thermique de -1, lorsqu'il lance le D4 pour monter, il retranchera 1 au résultat du dé. Il montera moins bien, voire pas du tout.

On dit aussi : Enrouler comme une patate

F

fermeture (de voile) : Contrairement au deltaplane, le parapente est un aéronef souple. Le principal avantage est de pouvoir plier sa voile et de la transporter sur son dos dans un « petit » sac. Par contre, il arrive parfois que l'aérogologie soit turbulente et provoque le pliage susnommé... en l'air ! Il existe une multitude de pliajes possible. Cela vous fera perdre de l'altitude. Dans la réalité, en plus de la perte d'altitude, certaines fermetures peuvent aussi faire changer de trajectoire à l'engin. Etre loin du sol permet d'avoir le temps de tout remettre en ordre sans gravité.

On dit aussi : une claque

frontale : Comme son nom l'indique c'est la fermeture qui arrive par devant. Sans trop de conséquences.

L

lacs : Les hexagones de lacs n'ont pas de numéro : il ne peut pas y avoir de thermique sur les cases lacs. Les joueurs qui se trouvent dans ces cases à la fin du tour perdent 200m d'altitude.

exception : on peut quand même utiliser une carte "bulle magique" pour prendre de l'altitude lorsqu'on survole un lac.

M

montagnes : Les hexagones de montagnes n'ont pas de numéro mais sont pairs « p » ou impairs « im ». Les joueurs qui se trouvent sur ces cases à la fin du tour ne perdent pas d'altitude sauf si une carte indique le contraire.

P

plaf : Diminutif de « plafond ». C'est l'altitude maximum qu'on peut atteindre en vol car c'est à cette altitude que s'arrêtent les thermiques. Ici 1000 m, en réalité cela dépend de beaucoup de paramètres comme la météo, le relief, l'heure de la journée, etc...

On dit aussi : Être aux barbules

plaine : Les hexagones de plaine sont numérotés de 1 à 12. Les joueurs qui se trouvent dans ces cases à la fin du tour perdent 100 m d'altitude

proto-gun : Mot inventé dérivé du mot « gun » qui désigne un parapente de compétition et du mot « prototype ». Le protogun est un parapente qui va très vite mais très difficile à piloter. Dans la réalité il est désormais interdit de voler en compétition avec ce genre d'engin.

On dit aussi : une lame, un proto...

S

sensibilité fermeture : Une voile plus sensible aux fermetures fermera plus fort et plus souvent. La perte d'altitude engendrée en sera donc plus grande.

On dit aussi : Une voile pointue, sensible, avoir les miquettes...

T

thermique : C'est une ascendance d'air chaud. Un parapente descend toujours dans la masse d'air. Un thermique est une masse d'air qui monte. Pour faire monter en parapente il faut donc aller dans une masse d'air qui monte plus vite que ce qu'il ne descend et y rester. Pour ça, on enroule le thermique, comme les aigles mais en moins bien.

On dit aussi : la pompe, la bulle...

V

vrac : C'est une fermeture mais tellement désordonnée et puissante qu'on ne sait plus comment la nommer.

On dit aussi : J'ai tout pris sur la courge !!

voile : C'est le parapente en lui même, le tissu qui la compose.

On dit aussi : une bache

Merci...

à tout ceux qui ont testé ParaPion lorsqu'il n'était pas encore abouti ;
Lucie, Babar, Séverine, Yan, Niko, Anne-Marie, Justine, Thomas, Teresa, Pablo, Prune, Kévin, Jérôme, Nana, Gaël, Yves... ; à tous les arcadiens, borains, anneciens, parisiens, terriens qui sont venus aux soirées test ; à ceux qui nous ont accueilli ; à tous ceux qui n'ont pas pu encore l'essayer mais qui nous ont soutenu et ont cru en nous ; à ceux qui y ont cru suffisamment pour nous aider à lui faire voir le jour ; à vous qui l'avez entre les mains.

Idee originale et conception de ParaPion

Etienne Grassart

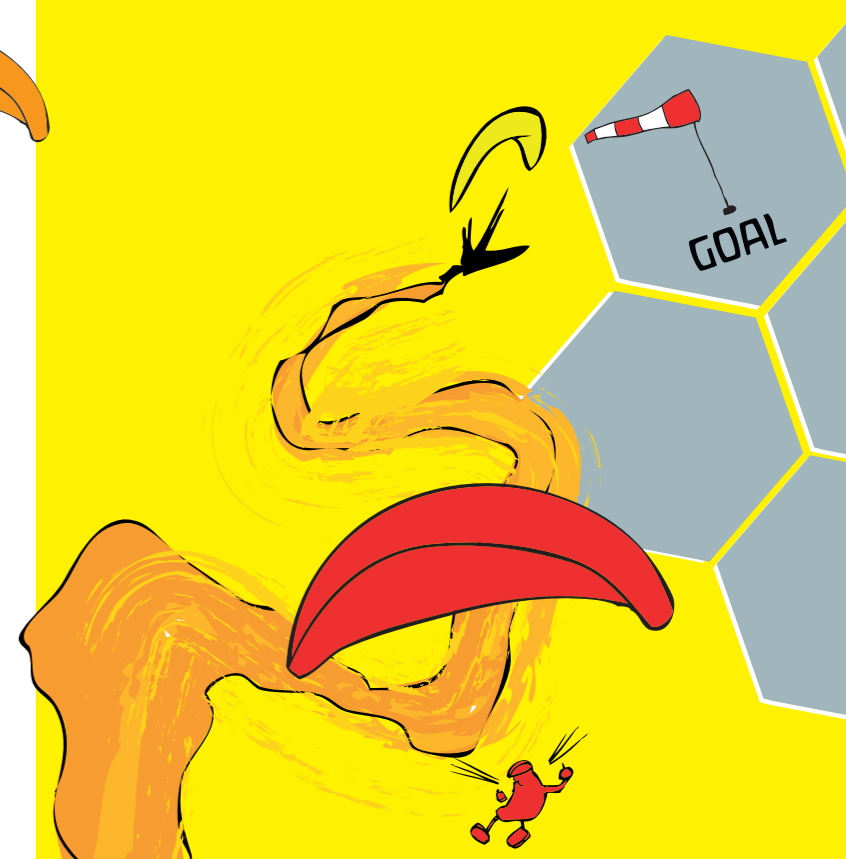
Création graphique et communication

Julie Loomis - (jugraphics)

Fabrication

Plus d'infos, questions

parapion@jugraphics.com - www.parapion.jugraphics.com



les manches prédéfinies

des manches déjà dessinées pour vous aider à commencer :
placez les hexagones exactement comme sur le dessin, ou inspirez-vous en !
Vous pourrez trouver d'autres parties-type sur notre site www.parapion.jugraphics.com,
et n'hésitez pas à en proposer !



VITE FAIT

une manche pour les premières parties ou quand on veut faire une partie rapide.

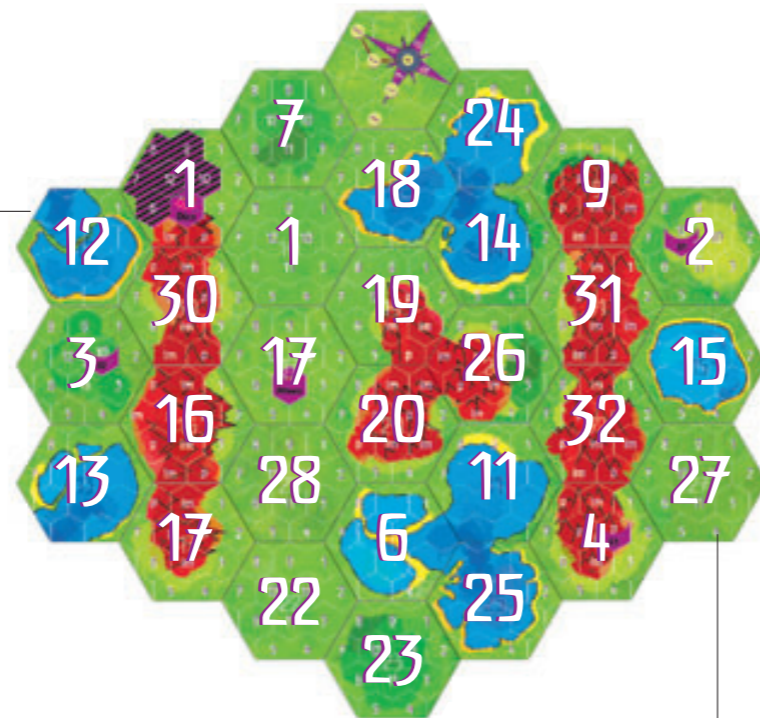
durée moyenne de la partie

- à 4 joueurs : à tester
- à 8 joueurs : à tester

durée moyenne de la partie

- à 4 joueurs : 1h 15
- à 8 joueurs : à tester

À SAUTE MOUTON



THE ORIGINAL

une belle manche qui utilise tous les hexagones de terrain

durée moyenne de la partie

- à 4 joueurs : à tester
- à 8 joueurs : à tester

durée moyenne de la partie

- à 4 joueurs : à tester
- à 8 joueurs : à tester

LE MARÉCAGE

Une partie plutôt réservée aux joueurs confirmés.





If you are english/ american speaking, or you know somebody who is,
you can download an english set of rules online :
www.parapion.jugraphics.com/parapion-en.php

Para
pion

Etienne Grassart - Julie Loomis

www.parapion.jugraphics.com

parapion@jugraphics.com

06 28 29 63 17