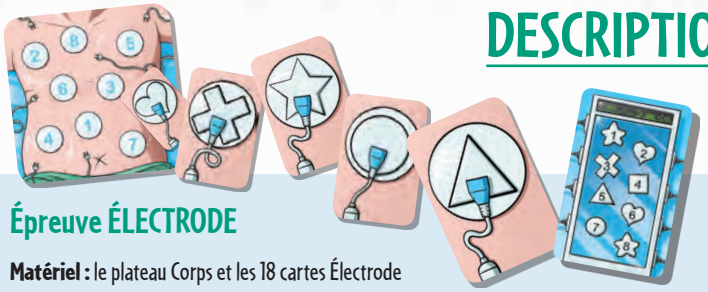
DOCTOR PANIC™



RÈGLES DE JEU

DESCRIPTION DES ÉPREUVES





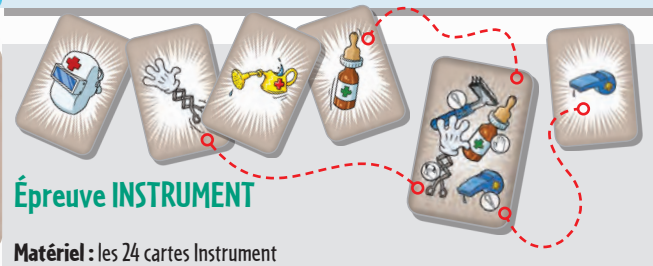
Épreuve ÉLECTRODE

Matériel : le plateau Corps et les 18 cartes Électrode

Les équipiers doivent poser les bons électrodes aux bons endroits sur le corps du patient.

Par exemple : il faut mettre l'électrode «étoile» sur la partie 1, l'électrode "cœur" sur la partie 2,...





Épreuve INSTRUMENT

Matériel : les 24 cartes Instrument

Les équipiers doivent donner 4 instruments à leur Responsable. Le Responsable peut juste les décrire. Dès qu'il en reçoit un, il le place devant lui. Dès que les 4 instruments sont là, l'épreuve est réussie.





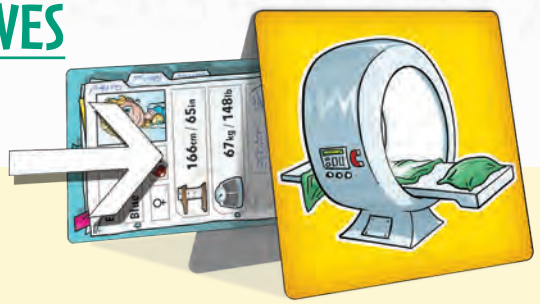
Épreuve PRESCRIPTION

Matériel : le plateau Pilulier et les 9 pilules

Les équipiers doivent remplir correctement le pilulier et placer la bonne pilule à l'emplacement adéquat.

Par exemple : il faut mettre une pilule rose et blanche à 5h30, une orange et jaune à 10h30,...

Remarque : *les pilules sont recto-verso avec des couleurs différentes.*





Épreuve SCANNER

Matériel : les 2 tuiles Scanner et la carte Patient

L'équipe doit construire le scanner puis scanner la carte Patient.

Pour construire le scanner, l'équipier doit faire tenir les deux tuiles Scanner l'une contre l'autre comme un château de cartes.

Ensuite, il doit faire passer la carte Patient sous le scanner et le Responsable doit la récupérer de l'autre côté.

Si le scanner s'écroule, il faut recommencer l'épreuve à zéro.

Remarques :

- Chaque carte Épreuve réussie est remise dans le couvercle de la boîte de jeu. Le Responsable retourne la carte Épreuve suivante et fait exécuter la nouvelle mission indiquée.

- Si un élément de jeu dont vous avez besoin est utilisé par une autre équipe, placez la carte Épreuve en cours sous votre pioche et passez à la carte Épreuve suivante. Vous y reviendrez plus tard !

- Si votre équipe a fini ses épreuves, vous pouvez aider les autres équipes.

Il s'agit d'un jeu coopératif ! Pour plus de facilité, tentez d'être ordonnés en remettant par exemple les cartes Instrument correctement !

FIN DE PARTIE

Réussite:

- Si toutes les cartes Épreuve ont été réussies avant le GONG final (décès du patient), appuyez sur le bouton « Opération réussie » de l'application. La partie est gagnée ! Il ne vous reste plus qu'à annoncer l'heure de la réussite.
- Si toutes les cartes Épreuve ont été réussies avant le GONG final, la partie est gagnée ! Il ne vous reste plus qu'à annoncer l'heure de la réussite de l'opération.

Défaite:

- Si hélas l'écran « défaite » apparaît sur votre application, l'opération est ratée. Il faudra encore s'entraîner!
- Si hélas, un GONG retentit, l'opération est ratée. Il faudra encore s'entraîner!

Vos prochaines parties

Vous avez terminé votre entraînement avec succès ?
Passez à l'étape supérieure ! Découvrez de nouvelles épreuves, des évènements invraisemblables et, surtout, si votre patient fait un arrêt cardiaque, **ne paniquez pas !**

APERÇU

Vous êtes une équipe médicale de l'hôpital le plus réputé de la région.

Votre but est de sauver le patient qui vient d'arriver aux urgences avant que le temps ne soit écoulé !

Pour cela, vous devez réaliser une série d'épreuves médicales. Si toutes les épreuves sont réussies avant la fin du temps imparti, c'est une victoire, le patient est sauvé et tout le monde gagne ! Sinon, comment vous dire... il faudra encore s'entraîner!

Doctor Panic est un jeu coopératif qui se joue en temps réel. Tous les joueurs jouent en même temps. Une partie dure en moyenne 12 minutes.



PARTIE DÉCOUVERTE !

C'est la première fois que vous jouez à Doctor Panic ?
Pas de panique ! Nous vous proposons ici une séance d'entraînement !

But du jeu

Réalisez une série d'épreuves médicales pour sauver le patient qui vient d'arriver aux urgences ! **Si toutes les épreuves sont réussies** avant la fin du temps imparti, **c'est une victoire**, le patient est sauvé et **tout le monde gagne !**
Sinon, comment vous dire, il faudra encore s'entraîner...

AVANT LA PARTIE

Téléchargez tout de suite l'application Doctor Panic (iOS, Android) en scannant le QR Code ci-contre ou en allant sur le lien suivant : www.rprod.com/doctorpanic
L'application Doctor Panic va gérer votre partie!

Si vous n'avez pas de Smartphone sous la main, vous pouvez également jouer avec une bande-son via un navigateur Internet (www.rprod.com/doctorpanic) ou en lisant un fichier MP3 téléchargeable sur notre site.

Quelque soit le système que vous utilisez (Smartphone, lecteur audio,...) veillez à régler le volume suffisamment fort pour que tout le monde entende bien le son.

Ces règles sont écrites pour jouer avec l'application :

Si vous ne jouez pas avec l'application, vous pouvez néanmoins jouer avec une bande-son. Suivez alors l'icône suivante:

MISE EN PLACE

Constitution des équipes

Constituez des équipes équilibrées (enfants et adultes) de **maximum 3 joueurs**. Placez-vous autour de la table de manière à ce que les équipiers soient face à face. Mettez tous une charlotte et désignez un Responsable. Si vous jouez avec de jeunes enfants, nous conseillons qu'un adulte joue le rôle du Responsable. Lors de cette partie, c'est lui qui dirigera les épreuves.

Constitution de la pioche des cartes Épreuve

Chaque équipe prépare les cartes suivantes :

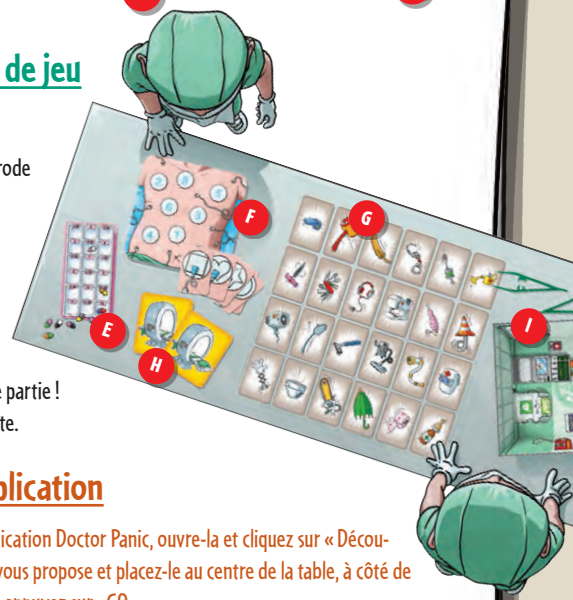
A. 1 carte Prescription
B. 1 carte Électrode
C. 1 carte Instrument
D. 1 carte Scanner



Chaque équipe mélange sa pioche.

Disposition des éléments de jeu

E. Le plateau Pilulier et les 9 pilules
F. Le plateau Corps et les 18 cartes Électrode
G. Les 24 cartes Instrument étalées
H. Les 2 tuiles Scanner
I. La boîte de jeu



Pour finir, **prenez au hasard une des 8 cartes Patient** : ce sera la personne à sauver lors de cette partie ! Remettez les autres dans la boîte.



Mise en place de l'application

Après avoir préalablement téléchargé l'application Doctor Panic, ouvre-la et cliquez sur « Découverte ». Prenez le patient que l'application vous propose et placez-le au centre de la table, à côté de votre Smartphone. Dès que vous êtes prêts, appuyez sur «GO».

Mise en place de la bande-son

Web: Allez sur le site www.rprod.com/doctorpanic et choisissez la piste « Découverte ».
Dès que vous êtes prêts, appuyez sur «GO».

MP3: Allez sur le site www.rprod.com/doctorpanic et téléchargez la bande-son « Découverte ».
Dès que vous êtes prêts, appuyez sur «play».

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Doctor Panic est un jeu en temps réel : toutes les équipes et tous les joueurs jouent en même temps.
Lorsque vous êtes prêts, lancez l'application ou la bande-son.
Dès que vous entendez le premier « Bip » cardiaque, le joueur le plus âgé prend la carte Patient et lit à haute voix les informations : nom, prénom, groupe sanguin, taille, genre et poids.
Ensuite, la partie peut commencer! Chaque Responsable pioche la première carte du paquet Épreuve et, sans la montrer, il donne des indications à ses équipiers. Dès que l'épreuve est réussie, le Responsable vérifie si elle est correctement réalisée puis il met la carte dans la boîte de jeu.

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Accrochez l'aiguille en carton à la cordelette et la cordelette à la bobine en carton.

Téléchargez tout de suite l'application Doctor Panic (iOS, Android) en scannant le QR Code ci-contre ou en allant sur le lien suivant : www.rprod.com/doctorpanic
L'application Doctor Panic va gérer vos parties et les évènements que vous allez vivre.

Si vous n'avez pas de Smartphone sous la main, vous pouvez également jouer avec les bandes-son via un navigateur Internet (www.rprod.com/doctorpanic) ou en lisant les fichiers MP3 téléchargeables sur notre site.

Quelque soit le système que vous utilisez (Smartphone, lecteur audio,...) veillez à régler le volume suffisamment fort pour que tout le monde entende bien le son.

Ces règles sont écrites pour jouer avec l'application:

Si vous ne jouez pas avec l'application, vous pouvez néanmoins jouer avec une bande-son. Suivez alors l'icône suivante:

Note de l'éditeur:

Nous n'avons pas mis de cd-rom dans la boîte car Doctor Panic est plus intéressant, plus riche et plus simple avec un Smartphone posé sur la table.

Si par ailleurs vous désirez un cd-rom, vous pouvez contacter notre boutique ou votre magasin pour vous en procurer un.

MATÉRIEL

A. 9 pilules recto verso
B. 1 plateau Pilulier
C. 2 tuiles Seringue (tête et piston)
D. 15 cartes Produit (5 de Clafoutilol, 5 de Penistrit et 5 de Maxoltoz)
E. 1 cœur du patient (coussin péteur)
F. 1 plateau Corps du patient
G. 18 cartes Électrode
H. 1 tableau Pharma recto verso
I. 10 cartes Charge du défibrillateur
J. 25 cartes Téléphone / Charge du défibrillateur
K. 1 plateau Suture (avec un fil, une aiguille et une bobine)
L. 1 loupe
M. 4 pinces
N. 2 tuiles Scanner
O. 24 cartes Instrument
P. 8 cartes Patient

LES CARTES ÉPREUVE

Q. 18 cartes Épreuve Instrument
R. 8 cartes Épreuve Injection
S. 10 cartes Épreuve Radiographie
T. 10 cartes Épreuve Examen
U. 10 cartes Épreuve Prescription
V. 10 cartes Épreuve Suture
W. 10 cartes Épreuve Électrode
X. 8 cartes Épreuve Scanner

+ 1 carte vierge Téléphone / Charge du défibrillateur
+ 9 charlottes jetables
+ Une règle
+ Une règle rapide

MISE EN PLACE

Disposition des éléments de jeu

Disposez de manière ordonnée sur la table les éléments suivants :

+ Le plateau Pilulier et les 9 pilules
+ Les 2 tuiles Seringue, le tableau Pharma, les 15 cartes Produit
+ Le cœur du patient
+ Le plateau Corps et les 18 cartes Électrode
+ Le plateau Suture, le fil, l'aiguille et la bobine
+ La loupe
+ Les 4 pinces
+ Les 2 tuiles Scanner
+ Les 24 cartes Instrument étalées
+ La boîte de jeu

• Si vous jouez avec une bande-son, disposez également sur la table les 25 cartes Téléphone préalablement mélangées et les 10 cartes Charge du défibrillateur.

• Prenez au hasard une des 8 cartes Patient : ce sera la personne à sauver lors de cette partie ! Remettez les autres dans la boîte.

Constitution des équipes

Constituez des équipes équilibrées (enfants et adultes) de **maximum 3 joueurs**.

Placez-vous autour de la table de manière à ce que les équipiers soient face à face. Mettez tous une charlotte.

Le joueur le plus âgé de chaque équipe est nommé **Responsable**.

Constitution de la pioche des cartes Épreuve

Mélangez les 8 paquets de cartes Épreuve **séparément**.

Chaque Responsable prend **une** carte de **chaque paquet**, les mélange et pose ces **8 cartes face cachée** en une pioche devant lui.

Remettez toutes les cartes Épreuve restantes dans la boîte. Elles ne seront pas utiles pour le reste de la partie.

Mise en place de l'application

Après avoir préalablement téléchargé l'application Doctor Panic, ouvre-la et choisissez votre niveau de difficulté. Pour vos premières parties, nous vous conseillons de jouer en mode «facile». Prenez le patient que l'application vous propose et placez le au centre de la table, à côté de votre Smartphone. Dès que vous êtes prêts, appuyez sur «GO».

Mise en place de la bande-son

Web: Allez sur le site www.rprod.com/doctorpanic et choisissez votre niveau de difficulté. Dès que vous êtes prêts, appuyez sur «GO».

MP3: Allez sur le site www.rprod.com/doctorpanic et téléchargez la bande-son en fonction de la difficulté choisie. Dès que vous êtes prêts, appuyez sur «play».

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Doctor Panic est un **jeu en temps réel**, il n'y a **pas de tour de jeu** comme dans un jeu de société classique. Toutes les équipes et tous **les joueurs jouent en même temps**.
Prévenez vos voisins, cela risque de faire un peu de bruit !

L'activité principale des joueurs est de réaliser des épreuves médicales mais 2 évènements sonores peuvent venir chambouler le déroulement de la partie : les arrêts cardiaques et les coups de téléphone du directeur.

Pour rappel, **il s'agit d'un jeu coopératif. Pour gagner la partie toutes les équipes doivent réaliser toutes les cartes Épreuves de leur pioche avant le GONG final.**





Les arrêts cardiaques

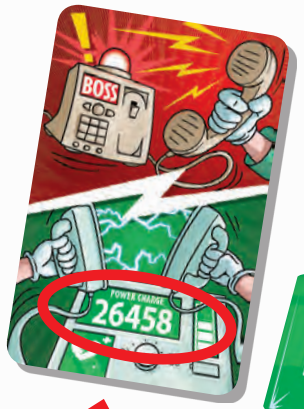
Lorsque le patient fait un arrêt cardiaque (Son de « **Bip** » continu), il faut réagir très vite !

TOUS les joueurs doivent crier : « **ARRÊT CARDIAQUE !** » et **interrompre immédiatement les épreuves en cours** pour sauver le patient.

+ **Un joueur fait un massage cardiaque au patient. Pour cela, il pose ses deux mains jointes sur le cœur (coussin péteur) et appuie toutes les secondes.**

+ Pendant ce temps, un autre joueur regarde la charge indiquée par l'application et énonce sa valeur.

+ Pendant ce temps, **un autre joueur** regarde la première carte Téléphone de la pioche et **énonce la valeur Charge** qui y est inscrite au dos.





Tous **les autres joueurs alignent les cartes Charge** du défibrillateur afin de les faire correspondre à la charge demandée.

Dès que la bonne valeur est atteinte, **tous** les joueurs s'écartent de la table en levant les mains et en criant : « **ÉCARTEZ** ».

Puis, tous ensemble, ils frappent la table avec le plat de la main en criant : « **CHOQUEZ** » !

Si le cœur repart (« **Bip** » discontinu), les équipes peuvent reprendre le cours normal de la partie.

Si le cœur n'est pas reparti (« **Bip** » toujours continu), recommencez toute la procédure avec la nouvelle valeur de charge indiquée par l'application.

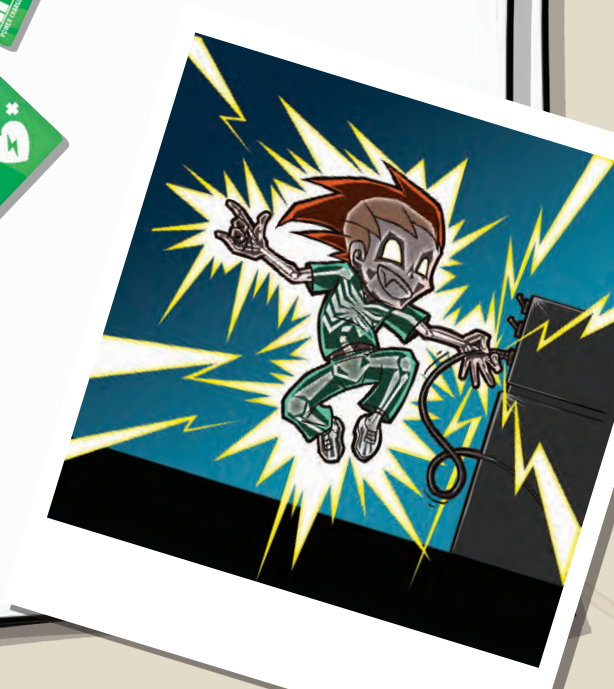
Si le cœur n'est pas reparti (« **Bip** » toujours continu), défaussez la carte Téléphone dans la boîte et recommencez toute la procédure avec une nouvelle valeur de charge.

Remarques :

- *Lorsque vous jouez avec l'application, le choc et le son produits influencent la durée de l'arrêt cardiaque.*

- *Au préalable, assurez-vous de la résistance de la table !*







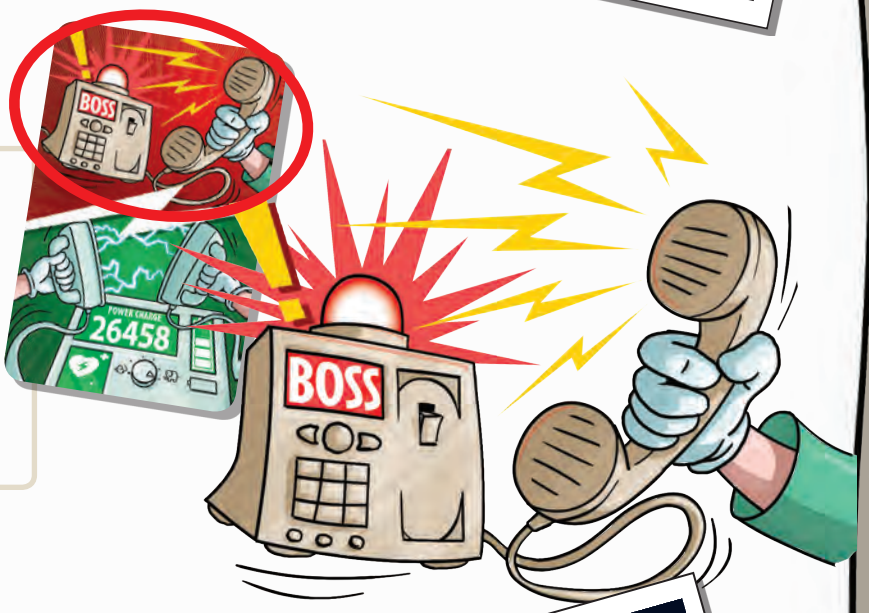
Les appels du directeur

Lorsqu'une sonnerie de téléphone retentit dans la bande-son, TOUS les joueurs doivent crier « **TÉLÉPHONE !** » et **interrompre immédiatement les épreuves en cours.**

Un joueur décroche le téléphone en appuyant sur le bouton adéquat de l'application et lit à haute voix le texte qui y apparaît.
Tous les joueurs doivent alors réaliser l'action demandée avant de reprendre le cours normal de la partie.
Après avoir lu le texte et réalisé l'action, appuyez sur le bouton adéquat de l'application.

Un joueur prend et lit à haute voix la première carte de la pioche Téléphone. Tous les joueurs doivent alors réaliser l'action demandée avant de reprendre le cours normal de la partie. Ensuite, il défausse la carte Téléphone.

Remarque : Pour plus de facilité, nous conseillons qu'un adulte lise le texte.







Les épreuves médicales

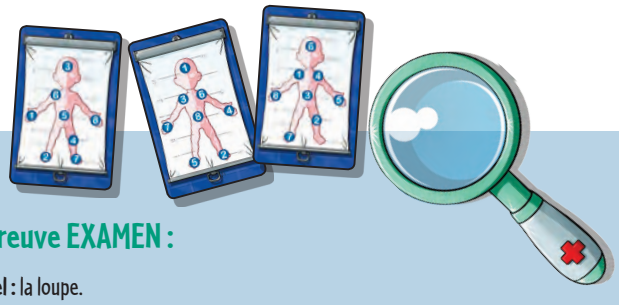


Il y a en tout 8 épreuves différentes. La procédure de base est toujours la même.
Le Responsable pioche la première carte du paquet Épreuve et, **sans la montrer,** il donne des indications à ses équipiers. Dès que l'épreuve est réussie, le Responsable vérifie si elle est correctement réalisée, puis il met la carte dans la boîte de jeu.

Ensuite, un autre joueur de l'équipe devient Responsable et il enchaîne avec une nouvelle épreuve.

Remarques générales :

- Si une autre équipe fait la même épreuve que vous, placez votre carte Épreuve sous votre pioche et passez à la carte suivante. Vous y reviendrez plus tard !
- Si vous jouez avec de jeunes enfants, nous vous conseillons de ne pas changer de Responsable durant la partie.
- Si votre équipe a fini ses épreuves, vous pouvez aider les autres équipes.
- N'oubliez pas qu'il s'agit d'un jeu coopératif ! Tentez d'être ordonnés en remettant les éléments sur la table à leur place.



A. Épreuve EXAMEN :

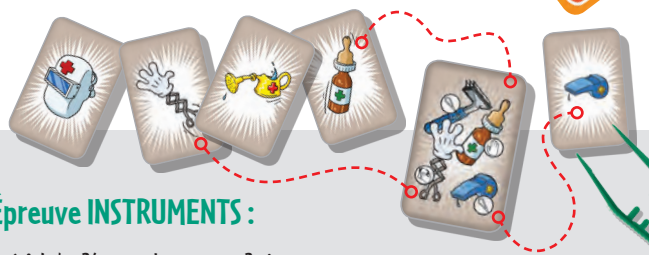
Matériel : la loupe.

Le Responsable dicte à son équipier le parcours à suivre avec la loupe. Simultanément, l'équipier prend la loupe et la fait glisser sur son corps en suivant les indications du Responsable.

Remarques :

- La loupe ne doit jamais s'écarter du corps du joueur jusqu'à la fin de l'examen.
- Il est permis de changer de main.
- Pour les équipes de trois joueurs, un équipier prend la loupe et examine l'autre joueur.





C. Épreuve INSTRUMENTS :

Matériel : les 24 cartes Instrument, 2 pinces.

Les équipiers doivent donner 4 instruments à leur Responsable. Le Responsable peut juste les décrire. Dès qu'il en reçoit un, il le place devant lui. Dès que les 4 instruments sont là, l'épreuve est réussie.

Attention, selon l'icône inscrite sur la carte Épreuve, les instruments peuvent être passés de 3 manières différentes :

- **MANO :** il faut donner l'instrument de la main à la main.
- **CLAMPÉ :** les joueurs (équipiers et Responsable) ne peuvent pas toucher l'instrument et doivent le donner en utilisant les pinces.
- **STÉRILISÉ :** l'équipier doit d'abord stériliser l'instrument en le frottant entre ses deux mains avant de le donner au Responsable.





B. Épreuve PRESCRIPTION :

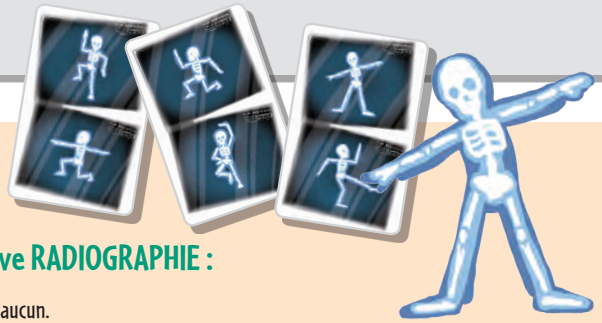
Matériel : le plateau Pilulier et les 9 pilules.

Les équipiers doivent remplir correctement le pilulier et placer chaque pilule à l'emplacement adéquat.

Par exemple : il faut mettre une pilule rose et blanche à 5h30, une orange et jaune à 10h30...

Remarque : Les pilules sont recto verso avec des couleurs différentes.





D. Épreuve RADIOGRAPHIE :

Matériel : aucun.

Le Responsable doit guider son équipier pour qu'il prenne la même position que sur la carte. Quand la position est prise, le Responsable dit : « **1, 2, 3... RADIO !** », puis il passe à la deuxième.
Les deux positions doivent être réalisées pour que la carte Radiographie soit réussie.

Remarques :

- Le Responsable peut uniquement parler, il ne peut pas bouger ou mimer la position.
- Pour les équipes de 3 joueurs, les deux équipiers doivent prendre la position.





E. Épreuve SUTURE :

Matériel : le plateau Suture, le fil, l'aiguille et 2 pinces.

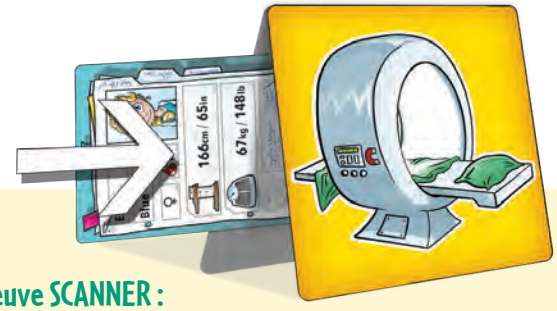
Le Responsable doit guider l'équipier pour qu'il réalise le bon schéma de suture. Attention, la suture doit être réalisée à l'aide de deux pinces : on ne peut jamais toucher l'aiguille avec ses doigts !

Exemple : tu entres par le noir, puis tu ressors par le brun...

Remarques :

- Pour les équipes de 2 joueurs, le Responsable tient le plateau et l'équipier suture avec les 2 pinces.

- Pour les équipes de 3 joueurs, le Responsable tient le plateau et les équipiers prennent chacun une pince.



F. Épreuve SCANNER :

Matériel : les 2 tuiles Scanner, la carte Patient et les 2 pinces.

L'équipe doit construire le scanner puis scanner la carte Patient.

Pour construire le scanner, l'équipier doit faire tenir les deux tuiles Scanner l'une contre l'autre comme un château de cartes.

Ensuite, il doit faire passer la carte Patient sous le scanner et le Responsable doit la récupérer de l'autre côté.

Si le scanner s'écroule, il faut recommencer l'épreuve à zéro.

Remarques :

- Selon l'icône présente sur la carte Épreuve, il faut alors passer la carte Patient à la main ou avec les pinces.

- Pour les équipes de 3 joueurs, deux des équipiers se passent la carte Patient.



G. Épreuve ÉLECTRODES :

Matériel : le plateau Corps et les 18 cartes Électrode.

Les équipiers doivent poser les bonnes électrodes aux bons endroits sur le corps du patient.

Par exemple : il faut mettre l'électrode « étoile » sur la partie 1, l'électrode « cœur » sur la partie 2...



H. Épreuve INJECTION :

Matériel : les 2 tuiles Seringue, le tableau Pharma, la carte Patient et les 15 cartes Produit (Clafoutilol, Penistrit et Maxoltoz).

Il faut injecter une dose de produits au patient, mais attention à bien suivre le dosage et la procédure !

1. Le Responsable prend le tableau Pharma et indique à son équipe le type d'injection à faire: Selon l'icône présente sur la carte, l'injection dépend du poids, de la taille ou du groupe sanguin du patient.
2. L'équipier regarde la carte Patient et donne le poids, la taille ou le groupe sanguin au Responsable.
3. À l'aide du tableau Pharma, le Responsable dicte les proportions de Maxoltoz, de Penistrit et de Clafoutilol à préparer.
4. L'équipier aligne les cartes Produit entre les deux parties de la seringue puis, une fois que celle-ci est prête, il rassemble les cartes avec ses deux mains et crie : « **INJECTION !** »

Exemple : vous devez faire une injection au poids. La patiente, Elsa Blue, pèse 67kg. Prenez le tableau Pharma et préparez les quantités de produit dont vous avez besoin : 5 de Maxoltoz et 1 de Penistrit. Placez les produits entre les deux tuiles seringues et rassemblez-les en criant : « **INJECTION !** »



Remarque : Le tableau Pharma est recto verso. Choisissez le côté approprié en fonction du patient (homme / femme).



LANCEMENT ET FIN DE PARTIE

Lorsque vous êtes prêts, lancez l'application ou la bande-son.
Dès que vous entendez le **premier « Bip » cardiaque**, le joueur le plus âgé prend la **carte Patient** et lit à haute voix les informations : nom, prénom, groupe sanguin, taille, genre et poids.
Ensuite, la partie peut commencer et **chaque Responsable pioche une carte Épreuve**.

Réussite:

Si toutes les cartes Épreuve ont été réussies avant le GONG final (décès du patient), appuyez sur le bouton « Opération réussie » de l'application. La partie est gagnée ! Il ne vous reste plus qu'à annoncer l'heure de la réussite.

Si toutes les cartes Épreuve ont été réussies avant le GONG final, la partie est gagnée ! Il ne vous reste plus qu'à annoncer l'heure de la réussite de l'opération.

Défaite:

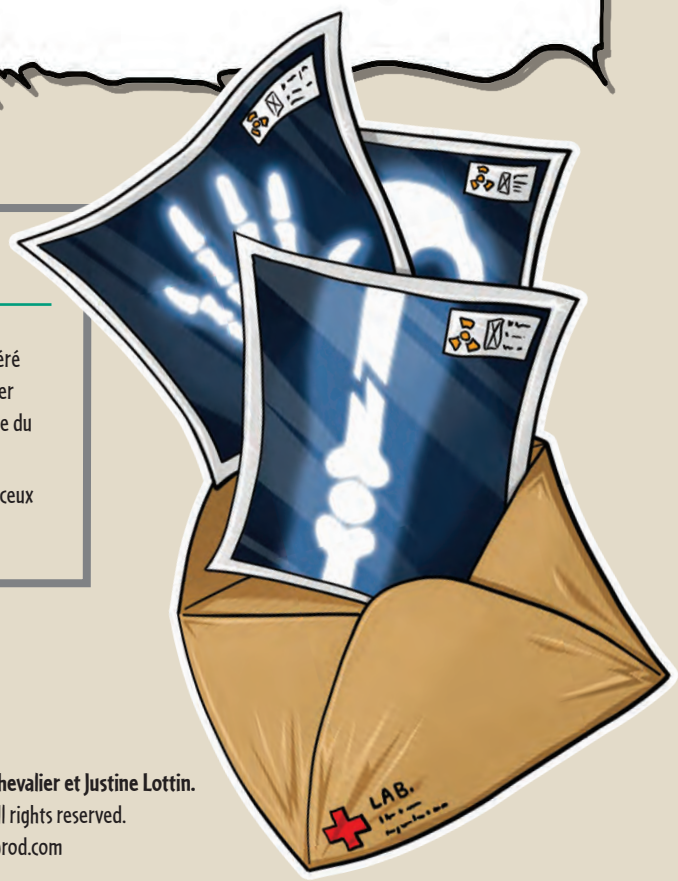
Si hélas l'écran « défaite » apparaît sur votre application, l'opération est ratée. Il faudra encore s'entraîner!

Si hélas, un GONG retentit, l'opération est ratée. Il faudra encore s'entraîner!

Pour plus de challenge :
Une fois que vous vous serez familiarisés avec le jeu et que vous gagnerez souvent, vous pourrez jouer en mode Moyen ou Difficile. Pour cela, utilisez les mises en place suivantes :

Moyen : Prenez une carte de chaque épreuve plus 4 de votre choix et jouez avec le son en mode «Moyen».

Difficile : Prenez 2 cartes de chaque épreuve et jouez avec le son en mode «Difficile».



REMERCIEMENTS

Roberto Fraga remercie vivement: Florence, mon épouse, infirmière, et mon beau-père, le docteur Jean Naudin, pour les nombreux conseils « techniques » prodigués, ainsi que le chirurgien qui m'a opéré en décembre 2007 à Cherbourg et grâce à qui j'ai eu l'idée du jeu en plein bloc opératoire, sans oublier l'incroyable équipe du Repos Prod Hospital, sans laquelle vous ne seriez pas en train de lire cette règle du jeu aujourd'hui !

Repos Production remercie également tous les joueurs, ceux qui sont venus jouer à Doctor Panic et ceux qui ont subi les démos lors des festivals !

Auteur : **Roberto Fraga**
Illustrations : **Éric Azagury**
Développement : **« Les Belges à Sombreros » aka Cédrick Caumont & Thomas Provoost**
Responsable PAO : **Alexis Vanmeerbeeck** - Règles : **Ann Pichot** - Graphistes : **Éric Azagury, Cédric Chevalier et Justine Lottin.**
Un jeu REPOS PRODUCTION édité par SOMBREROS PRODUCTION © Sombreros Production (2015) • All rights reserved.
Sombreros Production • Rue des comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgique +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments. Danger d'étouffement. Information à conserver.
Photo non contractuelle. Les formes et les couleurs peuvent changer.