AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, lisez les informations importantes de sécurité et de santé contenues dans le manuel de la console Xbox 360®, du capteur KINECT et de tous les autres périphériques concernés. Conservez tous les manuels pour vous y référer ultérieurement. Pour obtenir des guides de remplacement, rendez-vous sur **www.xbox.com/support** ou appelez le support technique Xbox.

Pour plus d'informations de sécurité, consultez l'intérieur de la couverture verso.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

SOMMAIRE

- Démarrage 2
- Connexion à Xbox LIVE 2
- Aide pour Kinect 2
- Présentation du Jeu 3
- Commandes 3
- Pour commencer 5
- Test du Cerveau 6
- Exercises de groupe 7
- Garantie 9

Copyright text
ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL ET PHYSIQUE™ & © 2010 NAMCO BANDAI Games Inc. The typefaces included herein are developed by DynaComware. Fonts used in-game are provided by Bitstream Inc. All rights reserved.

En jouant à ce jeu, vous êtes soumis à l'accord de licence de l'utilisateur final de la société. Pour plus d'information, visitez http://namcobandaigames.com/eula

DÉMARRAGE

Connexion à Xbox LIVE

Xbox LIVE® est le service de jeux et de loisirs en ligne pour la Xbox 360®. Pour y accéder gratuitement, il vous suffit de connecter votre console à votre ligne Internet haut débit. Vous pourrez ainsi profiter de démos de jeux gratuites et accéder instantanément à des films en HD (vendus séparément). Et grâce à KINECT, un simple geste de la main suffit à contrôler vos films en HD. Passez à un abonnement Xbox LIVE Gold pour jouer en ligne avec vos amis dans le monde entier et bénéficier de nombreux autres avantages. Xbox LIVE est votre sésame vers une foule de jeux, de loisirs et de plaisirs. Pour plus d'informations, rendez-vous sur **www.xbox.com/live.**

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries.**

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/familysettings.**

LANGUES NON DISPONIBLES DANS L'Interface Xbox

Si la langue du jeu n'est pas disponible dans l'Interface Xbox, vous devez sélectionner une des régions correspondant à cette langue dans le menu Paramètres console pour activer la langue dans le jeu. Pour en savoir plus, rendez-vous sur le site **www.xbox.com.**

Sauvegarde

Lorsque vous quittez l'écran des résultats après un exercice et après avoir pris une photo-souvenir, vos résultats au test du cerveau, votre progression et toutes les autres données associées sont automatiquement sauvegardées sur le profil du joueur sélectionné. Au moins 3200 Ko d'espace libre sont nécessaires pour sauvegarder vos données de jeu sur le périphérique de stockage. Si vous lancez le jeu sans sélectionner de profil du joueur, vous ne pourrez pas sauvegarder votre progression.

REMARQUE :

- Chaque profil du joueur ne peut être associé qu'à une seule sauvegarde.
- Si vous sauvegardez des données de jeu sur une autre console, vous ne pourrez pas comparer vos résultats ou votre progression avec ceux d'autres joueurs.
- Si vous désirez sauvegarder plusieurs photos dans les exercices de groupe, vous devrez disposer de plus d'espace libre.

Comment obtenir de l'aide sur KINECT

Pour plus d'informations, rendez-vous sur Xbox.com

Pour obtenir plus d'informations sur KINECT (notamment des didacticiels), rendez-vous sur **www.xbox.com/support.**

En jouant à ce jeu, vous êtes soumis à l'accord de licence de l'utilisateur final de la société. Pour plus d'information, visitez http://namcobandaigames.com/eula

PRÉSENTATION DU JEU

UNE NOUVELLE FAÇON D'ENTRAÎNER SON CERVEAU

Stimuler son cerveau à l'aide d'un stylet ou d'une manette, beaucoup d'entre vous connaissent ! Aujourd'hui, **ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL ET PHYSIQUE** présente une façon inédite de maintenir votre cerveau en forme : en utilisant tout votre corps en guise de manette !

S'ENTRAÎNER À PLUSIEURS

Pour tirer le meilleur de vos entraînements, invitez vos amis et votre famille à jouer avec vous ! Essayez de vous entraîner ensemble régulièrement : s'affronter amicalement pour obtenir l'âge cérébral le plus bas est un excellent moyen de rester motivé !

UN ENTRAÎNEMENT CONTINU

Avec ses nombreux exercices que vous pourrez faire et refaire, seuls ou avec d'autres joueurs, sans vous ennuyer, **ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL ET PHYSIQUE** vous permet d'entretenir votre cerveau tout en vous amusant !

Un entraînement régulier pour un cerveau jeune !

DR. RYUTA KAWASHIMA

Né au Japon en 1959, le docteur Ryuta Kawashima est diplômé de la faculté de médecine de l'université du Tohoku. Il est spécialisé dans le domaine de l'imagerie cérébrale, qui permet d'observer l'activité du cerveau humain. Après un séjour en Suède, en tant que chercheur invité du célèbre institut Karolinska, il revient au Japon et accepte un poste d'assistant-chercheur et de professeur à l'institut consacré aux recherches sur le développement, le vieillissement et le cancer de l'université du Tohoku.

COMMANDES

Les commandes d'Entraînement cérébral et physique se font via le Capteur **Kinect Xbox 360.** Tenez-vous devant votre téléviseur et déplacez les curseurs en forme de main pour naviguer dans les différents menus et faire vos choix.

Curseurs «mains»

Levez les mains, paumes orientées vers l'écran, pour faire apparaître deux curseurs représentant des mains. Le curseur rouge représente votre main droite et le curseur bleu représente votre main gauche. Déplacez l'un ou l'autre curseur pour sélectionner des éléments de menu.

REMARQUE : Lorsque vous gardez les mains le long du corps, les curseurs «mains» deviennent transparents et ne sont plus actifs. Levez les mains comme indiqué précédemment pour pouvoir à nouveau utiliser les curseurs (ceux-ci sont à nouveau pleins).

En jouant à ce jeu, vous êtes soumis à l'accord de licence de l'utilisateur final de la société. Pour plus d'information, visitez http://namcobandaigames.com/eula

Jauge de sélection

Pour sélectionner un élément de menu, maintenez le curseur «main» dessus jusqu'à ce qu'une jauge circulaire apparaisse. La sélection est validée lorsque la jauge est remplie.

Reconnaissance du joueur

Seul le joueur situé le plus près du capteur et dans son rayon d'action sera reconnu et pourra contrôler le jeu. Assurez-vous qu'aucun autre joueur n'entre dans l'aire de jeu.

QUE FAIRE SI UN AUTRE JOUEUR EST RECONNU PAR LE CAPTEUR

Si un autre joueur est accidentellement reconnu par le capteur, il lui suffit de s'écarter de l'aire de jeu et du rayon d'action du capteur. La photo située en haut à gauche de l'écran représente le joueur reconnu. N'hésitez pas à vérifier qu'il s'agit bien du bon joueur.

ICÔNE D'AVERTISSEMENT

Lorsque le Capteur Kinect Xbox 360 ne reconnaît pas correctement un joueur, une des icônes d'avertissement ci-contre apparaît. Dans ce cas, replacez-vous correctement ou reconfigurez le Capteur Kinext Xbox 360 via le Guide Kinect.

Obstacle bloquant la reconnaissance

Joueur trop à droite

Joueur trop à gauche

Joueur trop près du dispositif Kinect

Le dispositif Kinect ne reconnaît pas les mouvements

Geste du guide

Reproduisez le geste du guide indiqué à droite et maintenez la position pendant quelques secondes pour faire apparaître l'icône guide. Une fois la jauge entièrement remplie, une liste d'options, comprenant l'option Guide Kinect, apparaît. C'est également à partir de ce menu que vous pouvez modifier la photo du joueur. Sélectionnez FERMER pour revenir à l'écran précédent.

SE CONNECTER (hors d'un exercice)

Affichez le menu de connexion, depuis lequel vous pouvez changer de profil du joueur.

QUITTER (au cours d'un exercice)

Quittez l'exercice en cours et accédez à l'écran suivant. Attention ! Ce faisant, vous obtiendrez un score de 0 pour l'exercice concerné.

Guide Kinect

Affiche le Guide Kinect de la console.

CHANGER PHOTO

Changer de photo de joueur.

FERMER

Quittez le menu pause et revenez à l'écran précédent.

En jouant à ce jeu, vous êtes soumis à l'accord de licence de l'utilisateur final de la société. Pour plus d'information, visitez http://namcobandaigames.com/eula

Configuration du dispositif Kinect

Si le Capteur Kinect Xbox 360 ne fonctionne pas correctement, sélectionnez le Guide Kinect ou appuyez sur la touche START de la manette Xbox 360 pour accéder à l'Aide Kinect et résoudre le problème.

REMARQUE : vous pouvez appuyer sur la touche START et accéder à l'Aide Kinect lorsqu'un exercice est en cours.

POUR COMMENCER

Placez l'un des curseurs «main» sur le symbole de main situé à côté de l'option TOUCHEZ POUR COMMENCER pour lancer le jeu. Sélectionnez ensuite un profil du joueur pour accéder au menu principal

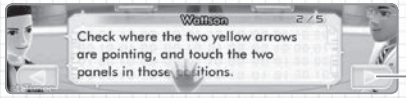
Créer et charger des données

Une fois que vous avez passé l'écran-titre, vous devez sélectionner un profil du joueur. Suivez les instructions qui s'affichent alors pour créer ou charger des données de jeu. L'avatar utilisé pendant le jeu est celui du profil du joueur sélectionné.

REMARQUE : Si vous sélectionnez un profil du joueur ne correspondant à aucune sauvegarde, vous devrez créer de nouvelles données de jeu.

Menu principal

Lorsque vous jouez pour la première fois, vous devez passer le test officiel du cerveau, après avoir pris connaissance du message du Dr Kawashima. Une fois le test terminé, vous revenez au menu principal depuis lequel vous avez alors accès à cinq sous-menus. Si vous avez chargé une sauvegarde, vous accédez directement à cet écran et pouvez choisir un sous-menu.



RETOUR

Maintenez le curseur «main» jusqu'à ce que l'icône de retour à l'écran titre apparaisse ou revenez à l'écran précédent.

FLÈCHES DE DÉFILEMENT

Sélectionnez les flèches pour faire défiler les différents sous-menus. Le sous-menu sélectionné apparaît au centre de l'écran.

MENU

Le contenu associé au sous-menu sélectionné est affiché. Maintenez le curseur «main» dessus pour accéder au menu.

MESSAGES

Sélectionnez ▶ pour faire défiler les messages ou ◀ pour revenir en arrière.

En jouant à ce jeu, vous êtes soumis à l'accord de licence de l'utilisateur final de la société. Pour plus d'information, visitez http://namcobandaigames.com/eula

Présentation des menus

Le contenu de chaque menu est brièvement expliqué ci-dessous.

TEST DU CERVEAU

Vous pouvez choisir de passer le test officiel du cerveau, composé de 3 exercices, afin d'obtenir votre âge cérébral, ou de passer le test blanc multijoueur, dans lequel chaque joueur réalise un exercice dont les résultats permettent d'évaluer leur âge cérébral. Les résultats apparaissent à l'écran une fois que tous les exercices ont été achevés.

EXERCISES DU JOUR

Entraînez votre cerveau en réalisant une série d'exercices sélectionnés en fonction de votre historique de jeu. Vous pouvez choisir les exercices recommandés par le Dr Kawashima, ceux recommandés par Wattson, ou des exercices que vous n'avez encore jamais faits.

MES EXERCISES

Choisissez les exercices que vous voulez faire, leur catégorie et leur niveau de difficulté !

EXERCICES DE GROUPE

Prenez part aux exercices avec plusieurs joueurs. Vous pouvez jouer chacun votre tour ou à deux à la fois.

TEST DU CERVEAU

Terminez tous les exercices pour obtenir vos résultats et votre âge cérébral. Il est possible de prendre part au test du cerveau à plusieurs.

Les différentes étapes

Suivez les étapes indiquées ci-après pour calculer votre âge cérébral.

1 CHOIX DU TYPE DE TEST

Une fois que vous avez choisi le type de test (officiel ou blanc), la série d'exercices le composant s'affiche. Maintenez le curseur «main» sur l'intitulé d'un exercice pour afficher les instructions. Maintenez à nouveau le curseur «main» sur l'intitulé pour sélectionner l'exercice.

2 CHOIX DES EXERCICES

Once you've chosen a test, the series of exercises will be displayed. Hold the hand cursor over an exercise to bring up the instructions. Hold the hand cursor over the exercise again to select it.

En jouant à ce jeu, vous êtes soumis à l'accord de licence de l'utilisateur final de la société. Pour plus d'information, visitez http://namcobandaigames.com/eula

3 RÉALISATION DES EXERCISES

Vos résultats s'affichent lorsque vous terminez un exercice. Vous accédez ensuite à l'exercice suivant. Lisez attentivement les instructions avant de commencer.

4 RÉSULTATS

Une fois que vous avez terminé tous les exercices, vous pouvez découvrir votre âge cérébral et valider votre progression en tamponnant le calendrier avant de revenir au menu principal. Si vous effectuez plusieurs tests au cours d'une même journée, seuls les résultats du premier test sont sauvegardés. Vous avez également la possibilité de voir l'âge cérébral associé aux autres profils du joueur, alors entraînez-vous régulièrement pour que le vôtre soit le plus jeune possible !

REMARQUE : Lors de la première évaluation, tous les succès obtenus sont supprimés.

EXERCISES DE GROUPE

De 2 à 4 joueurs peuvent s'affronter pour le meilleur score ! Dans certains exercices, deux joueurs peuvent jouer en même temps !

Les différentes étapes

Suivez les étapes indiquées ci-après pour définir le nombre de joueurs, les avatars utilisés et lancer les exercices.

1 CHOIX DU NOMBRE DE JOUEUR

Lorsque vous choisissez le nombre de joueur, l'écran représenté à droite apparaît. Tous les joueurs doivent tenir dans le cadre, en se tenant côte à côte sur une seule ligne. Lorsque tous les avatars ont été automatiquement sélectionnés pour chaque joueur, sélectionnez "Oui" sur l'écran de confirmation ou sélectionnez "Sélect. autre avatar" pour en choisir d'autres.

2 RÉALISATION DES EXERCISES

Les joueurs seront appelés chacun leur tour pour faire tourner la roue et choisir une catégorie et un exercice. Lisez attentivement les instructions avant de commencer l'exercice.

3 RÉSULTATS ET PHOTOS

Une fois tous les exercices terminés, vous accédez à l'écran des résultats. Vous y recevez un titre et le meilleur joueur du jour est annoncé. Validez vos résultats pour prendre la photo-souvenir. Lorsque la photo a été prise, vous pouvez revenir au menu principal ou rejouer.

REMARQUE : Vous ne pouvez sauvegarder que 10 photos en tout. Lorsque vous avez atteint ce nombre, ou que vous ne disposez plus de suffisamment d'espace libre, vous devez soit écraser la photo la plus ancienne, soit annuler la sauvegarde.

EXERCICES À DEUX JOUEURS

En mode Exercices de groupe, deux joueurs se tiennent côte à côté face au capteur. Placez-vous du côté correspondant à votre photo.

En jouant à ce jeu, vous êtes soumis à l'accord de licence de l'utilisateur final de la société. Pour plus d'information, visitez http://namcobandaigames.com/eula

Le jeu en toute sécurité avec KINECT

Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous pour bouger librement lorsque vous jouez. En jouant avec KINECT, vous pouvez être amené à effectuer des mouvements très variés. Assurez-vous que vous ne risquez pas de heurter d'autres joueurs, ou personnes ou animaux de compagnie présents, ni de vous cogner à des meubles ou tout autre objet. Si vous vous tenez debout ou vous déplacez durant le jeu, vous devez disposer d'un bon appui.

Avant de jouer : Regardez dans toutes les directions (à droite, à gauche, devant, derrière, en bas et en haut) pour vous assurer de l'absence de tout objet que vous risqueriez de heurter ou sur lequel vous risqueriez de trébucher. Vérifiez que votre zone de jeu est suffisamment éloignée de toute fenêtre, tout mur, escalier, etc. Assurez-vous également qu'il n'y a rien sur lequel vous risqueriez de trébucher : jouets, meubles, tapis glissants, enfants, animaux de compagnie, etc. Si nécessaire, écartez les objets ou éloignez les personnes de la zone de jeu. N'oubliez pas de regarder au-dessus de vous pour vérifier qu'aucun luminaire, ventilateur ni aucune autre suspension ne risque de vous gêner.

Durant le jeu : Tenez-vous suffisamment éloigné du téléviseur afin d'éviter tout contact. Tenez-vous également à bonne distance des autres joueurs, personnes ou animaux de compagnie présents. Cette distance pouvant varier selon les jeux, tenez compte de la manière dont vous jouez pour déterminer la distance nécessaire. Soyez toujours attentifs aux objets et personnes que vous risquez de heurter, car des personnes ou des objets peuvent entrer dans votre zone de jeu pendant que vous jouez. Vous devez donc observer constamment votre environnement.

Assurez-vous que vous disposez toujours d'un bon appui lorsque vous jouez. Jouez sur un sol bien plan offrant suffisamment d'adhérence pour le jeu et veillez à être chaussés de manière adaptée (pas de talons hauts, ni de sandales, etc.) ou pieds nus si nécessaire.

Avant d'autoriser des enfants à utiliser KINECT : Déterminez la manière dont chaque enfant peut utiliser KINECT, notamment s'il doit être surveillé durant ces activités. Si vous autorisez des enfants à utiliser KINECT sans surveillance, veillez à leur expliquer toutes les informations et instructions relatives à la sécurité et la santé. Assurez-vous que **les enfants jouent avec KINECT de manière sûre** et savent utiliser correctement le système.

Pour éviter la fatigue oculaire due à l'éblouissement : Placez-vous à une distance confortable du moniteur ou du téléviseur et du capteur KINECT. Détournez votre moniteur ou téléviseur et le capteur KINECT des sources de lumière éblouissantes, ou utilisez des rideaux pour contrôler l'intensité de lumière. Choisissez une lumière naturelle douce qui réduit au maximum l'éblouissement et la fatigue oculaire et améliore le contraste et la clarté. Réglez la luminosité et le contraste de l'écran du moniteur ou du téléviseur.

Ne vous surmenez pas. Jouer avec KINECT peut impliquer une activité physique intense et variée. Avant d'utiliser KINECT, consultez votre médecin pour connaître votre état de santé et vérifier que vous êtes exempt de toute condition ou affection physique susceptible de constituer une contre-indication à la pratique d'activités physiques particulières (notamment grossesse, affection cardiaque ou respiratoire, problèmes de dos, d'articulations, hypertension ou tout problème relatif à la pratique d'un exercice physique). Consultez votre médecin avant la pratique de toute activité physique régulière ou programme de remise en forme incluant KINECT. Ne jouez pas sous l'influence de drogues ou d'alcool et assurez-vous que vos capacités d'équilibre et de maîtrise physique sont suffisantes pour accomplir tous les mouvements nécessités par le jeu.

Arrêtez et reposez-vous si vous sentez vos muscles, vos articulations ou vos yeux se fatiguer ou devenir douloureux. En cas de sensation de fatigue excessive, de nausée, d'essoufflement, d'oppression thoracique, de vertiges, de gêne ou de douleur, ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER et consultez un médecin.

Pour plus d'informations, consultez le Guide des bonnes pratiques de jeu disponible sur **www.xbox.com**.

GARANTIE LIMITÉE

NAMCO BANDAI Games America Inc.
À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service)
1740 Technology Drive, Suite 600
San Jose, CA 95110

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à support@namcobandaigames.com ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

Namco Bandai Games America Inc. en ligne :
www.namcobandaigames.com
Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.

Rendez-vous sur notre base de connaissance en ligne pour accéder à notre Foire aux questions (FAQ) et à leurs réponses.
Disponible 24 heures sur 24, 7 jours sur 7 !

http://support.namcobandaigames.com

GARANTIE LIMITÉE

NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jeu défectueux ou une de ses parties sans frais. Cettegarantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

LIMITES DE LA GARANTIE

Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

Pour s'inscrire à notre liste de distribution en ligne, rendez-vous sur :
WWW.NAMCOREG.COM