

TWINKLE *by Theo Karvounis*

Een 15-minutenspel voor 1 tot 4 spelers vanaf 8 jaar.



INLEIDING

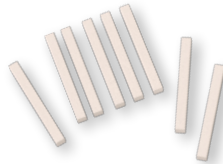
In **Twinkle** ontstaat het grenzeloze universum op je tafel terwijl je je eigen sterrenstelsel construeert. In je rol van intergalactische schepper moet je de nachtelijke hemel versieren met sterren in de vorm van kleurrijke dobbelstenen, en je tegenstanders verslaan die hetzelfde doel hebben. Kies je sterren-dobbelstenen zorgvuldig, doorzie de plannen van je tegenstanders, en neem op het juiste moment risico om zo de overwinning in de wacht te slepen.

SPELMATERIAAL

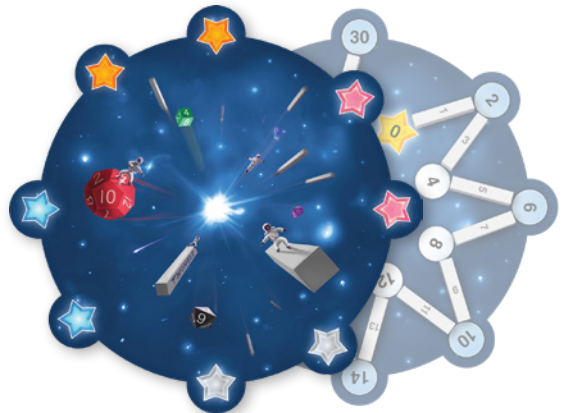
- 30 polyhedrale dobbelstenen in 5 soorten en 6 kleuren
- 28 Verbindingen
- 1 dubbelzijdig bord (Galaxyzijde & Scorezijde)
- 7 Scorekaarten (één per kleur & de Twinklekaart)
- 20 Missiekaarten (10 zilver, 10 brons)
- 4 Solocampagne-kaarten
- 4 telstenen



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.

VOORBEREIDING VOOR 2-4 SPELERS

1. Plaats het **Bord** midden op tafel, zodat elke speler **twee startsterren in dezelfde kleur** aan zijn kant heeft. Dit zijn zijn startsterren. Deze zijde van het bord vertegenwoordigt het heelal waar de **sterrenstelsels** van de spelers zich bevinden. Geef elke speler de **Telsteen** in dezelfde kleur als zijn startsterren.
2. Afhankelijk van het aantal spelers doe je het volgende:
 - Voor een **2-spelerspel** kies je willekeurig 4 van de 6 Scorekaarten.
 - Voor een **3-spelerspel** kies je willekeurig 5 van de 6 Scorekaarten.
 - Voor een **4-spelerspel** gebruik je alle 6 Scorekaarten.

Plaats alle gekozen scorekaarten open op tafel zodat ze goed zichtbaar zijn voor alle spelers. Leg daarna alle dobbelstenen in de overeenkomende kleuren, behalve de **d8 (achtzijdige dobbelsteen)**, naast de bijbehorende scorekaart (zie afbeelding, voorbeeld voor 4 spelers).

3. Neem de bijbehorende **d8** dobbelstenen, werp ze en plaats ze in het midden van het bord zonder de waarde te veranderen.
4. Plaats de **Twinklekaart** open naast de andere Scorekaarten.
5. Elke speler ontvangt **7 Verbindingen**.
6. Leg alle ongebruikte spelmaterialen terug in de doos.
7. De speler die het laatst een vallende ster heeft gezien begint, daarna volgen de andere spelers met de klok mee. Of kies een willekeurige startspeler.



DE DOBBELSTENEN

Er zijn 5 verschillende soorten dobbelstenen in dit spel, hieronder getoond van klein naar groot. Na het werpen is de waarde het getal dat te zien is op de bovenzijde. Bij de vierzijdige dobbelsteen is de waarde het getal dat te zien is op alle zijdes van de top.

- Vierzijdige dobbelsteen, naam: **d4** - bereik van de waardes: 1-4
- Zeszijdige dobbelsteen, naam: **d6** - bereik van de waardes: 1-6
- Achtzijdige dobbelsteen, naam: **d8** - bereik van de waardes: 1-8
- Tienzijdige dobbelsteen, naam: **d10** - bereik van de waardes: 1-10 (10 is weergegeven als 0)
- Twaalfzijdige dobbelsteen, naam: **d12** - bereik van de waardes: 1-12



Deze 30 dobbelstenen bestaan uit **6 gekleurde sets** (rood, geel, blauw, groen, zwart, paars). Elke gekleurde dobbelsteenset heeft een bijbehorende scorekaart.

OVERZICHT

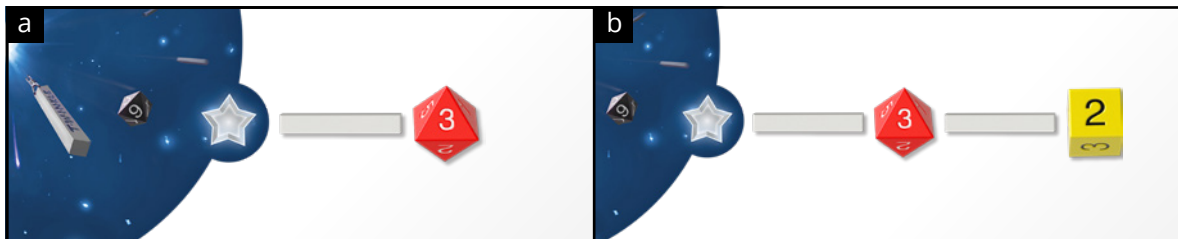
Spelers strijden om wie de het beste sterrenstelsel bouwt. Elke speler kiest en plaatst dobbelstenen als sterren op tafel, waarbij deze met elkaar verbonden worden om een uniek sterrenstelsel te vormen. Plaats de juiste dobbelsten op de juiste plek, zodat ze helder stralen aan de donkere hemel, en bepaal zo wie de beste sterrenstelselbouwer is.

SPELVERLOOP

Het bord heeft 8 Startsterren, waarbij 2 Sterren met dezelfde kleur corresponderen met een speler. Vanuit deze startsterren voegt elke speler dobbelstenen toe aan zijn sterrenstelsel (1 per beurt), tot een totaal van maximaal 7 dobbelstenen. Aan het einde van het spel scoren spelers Overwinningpunten afhankelijk van de plaats en de soort dobbelstenen in hun eigen sterrenstelsel en de verschillende Scorekaarten.

EEN DOBBELSTEEN KIEZEN

In elke ronde kies je als je aan de beurt bent één dobbelsteen en verbind deze a) met een van je startsterren of b) met een al eerder door jou geplaatste dobbelsteen door een verbinding te plaatsen.



Je kunt op twee manieren een dobbelsteen kiezen:

1. Kies een dobbelsteen nadat je er drie geworpen hebt:

Je neemt 3 beschikbare dobbelstenen naar keuze. Je kunt de dobbelstenen in elke combinatie kiezen uit de dobbelstenen die naast de scorekaarten liggen en/of in het midden van het bord.

Dan werp je deze 3 dobbelstenen en kiest er 1 van. Ten slotte plaats je de gekozen dobbelsteen in een van je sterrenstelsels, verbonden met een van je startsterren of verbonden met een eerder geplaatste dobbelsteen.

De andere 2 dobbelstenen leg je terug op hun oorspronkelijke locatie; dobbelstenen genomen van Scorekaarten leg je terug bij dezelfde Scorekaart. D8 dobbelstenen leg je terug in het midden van het Bord **zonder de nieuwe waarde te veranderen**.

2. Kies een d8 dobbelsteen zonder deze te werpen:

Je neemt een d8 dobbelsteen naar keuze uit het midden van het Bord.

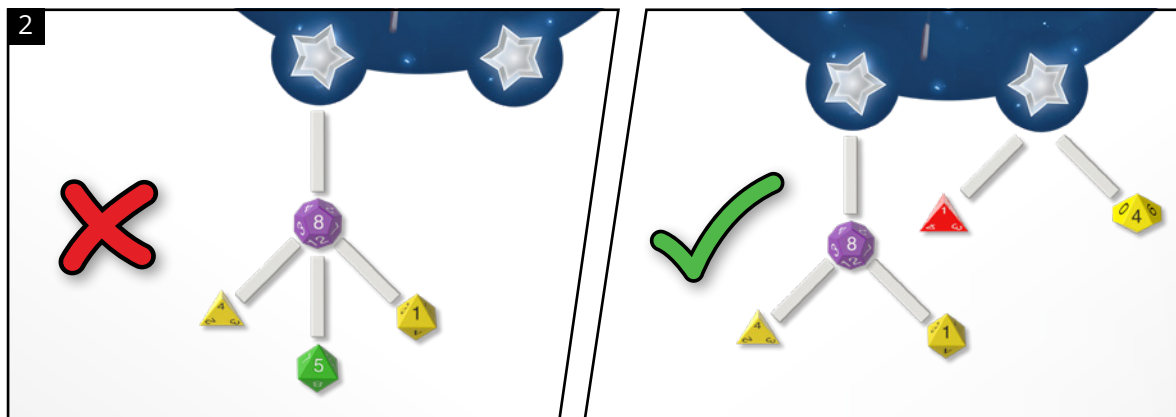
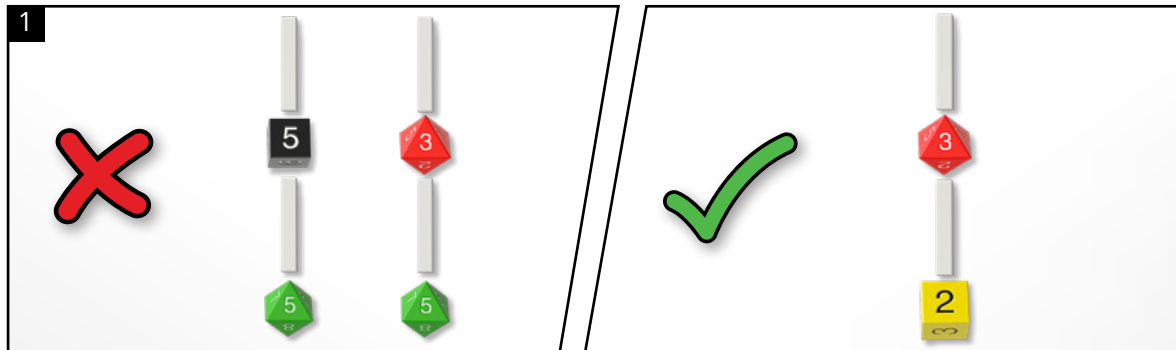
Dan leg je deze, zonder de waarde te veranderen, in een van je sterrenstelsels, verbonden met een van je startsterren of een eerder geplaatste dobbelsteen.



EEN DOBBELSTEEN PLAATSEN EN VERBINDEN

Als je een dobbelsteen toevoegt en verbindt, moet je aan de volgende twee voorwaarden voldoen:

1. Elke dobbelsteen die je plaatst en verbindt met een eerder geplaatste dobbelsteen moet een lagere waarde hebben dan de eerder geplaatste.
2. Onder elke Startster en onder elke dobbelsteen mogen maximaal 2 Verbindingen liggen.



Let op! Je moet altijd een dobbelsteen aan je sterrenstelsel toevoegen, indien mogelijk. Als je geen enkele van de geworpen dobbelstenen kunt plaatsen onder bovenstaande voorwaarden, sla je je beurt over en is de volgende speler aan de beurt. Aan het einde van de 7de ronde spelen spelers die een of meer beurten hebben overgeslagen door totdat ook zij al hun Verbindingen hebben geplaatst.

In de uitzonderlijke situatie dat een speler zijn sterrenstelsel gevuld heeft met dobbelstenen met waarde "1" waardoor het onmogelijk is dobbelstenen toe te voegen, moet deze speler passen tot het einde van het spel.

SCOREKAARTEN

Elke gekleurde dobbelstenenset heeft een unieke scoremethode, afgebeeld op de bijbehorende scorekaart. Deze kaarten, samen met de Twinklekaart, helpen de spelers om een strategie te vormen. Dit zijn de scorekaarten:

GELE DOBBELSTENEN - "HOE MEER, HOE BETER"

Deze leveren overwinningspunten op afhankelijk van hun aantal, ongeacht waar ze liggen in je sterrenstelsel, aan de hand van onderstaande tabel:

Aantal gele dobbelstenen	1	2	3 of meer
Overwinningspunten	1	3	6



BLAUWE DOBBELSTENEN - "ZE GAAN SAMEN"

Elk paar blauwe dobbelstenen verbonden met dezelfde dobbelsteen of dezelfde Startster scoort in totaal 4 Overwinningspunten. In elke andere situatie scoort elke blauwe dobbelsteen 1 Overwinningspunt.

GROENE DOBBELSTENEN - "ZE HOUDEN VAN ELKAAR"

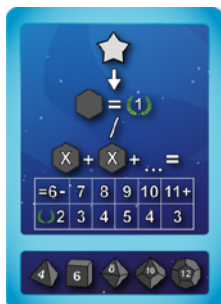
Elke groene dobbelsteen scoort 1 Overwinningspunt, plus 1 Overwinningspunt voor elke dobbelsteen met hetzelfde aantal zijdes, maar een andere kleur, die ergens in het sterrenstelsel ligt.



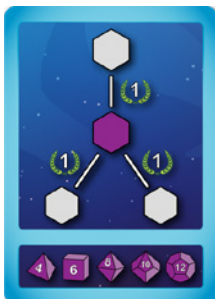
ZWARTE DOBBELSTENEN - "DE SOM IS BELANGRIJK"

Als er 1 zwarte dobbelsteen in je sterrenstelsel ligt, levert deze 1 Overwinningspunt op. Als er meer liggen, scoren ze aan de hand van onderstaande tabel:

Som	t/m 6	7	8	9	10	11 of meer
OP	2	3	4	5	4	3



Spelers berekenen de Overwinningspunten voor de zwarte dobbelstenen apart voor elke Startster.



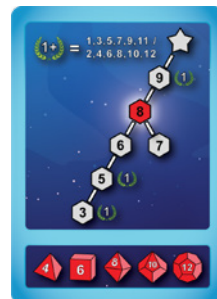
PAARSE DOBBELSTENEN - "HEBBEN VEEL VRIENDEN NODIG"

Ze scoren 1 Overwinningspunt per Verbinding met een andere dobbelsteen (maar niet met een Startster).

RODE DOBBELSTENEN - "EVEN OF ONEVEN? THAT'S THE QUESTION..."

Elke rode dobbelsteen scoort **-ongeachtde waarde-** zoveel Overwinningspunten als het aantal andere even of oneven dobbelstenen in dezelfde lijn. Een "lijn" is een groep direct verbonden dobbelstenen vanaf een Startster totaan de laatste verbonden dobbelsteen. Elke rode dobbelsteen scoort Overwinningspunten voor één enkele lijn.

Voorbeeld: Als in een lijn waarin een rode dobbelsteen ligt 3 oneven dobbelstenen liggen, scoort deze 3 Overwinningspunten.



TWINKLE (EFFECT OP ALLE DOBBELSTENEN) - "TWINKLE, TWINKLE... GROOTSTE STER!"

Wanneer een speler een nieuwe dobbelsteen geplaatst heeft die meer zijdes heeft dan de dobbelsteen waarmee hij verbonden wordt (onthoud dat de waarde altijd lager moet zijn), scoort deze 2 Overwinningspunten.

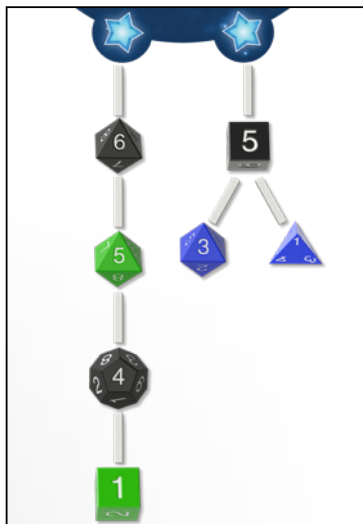
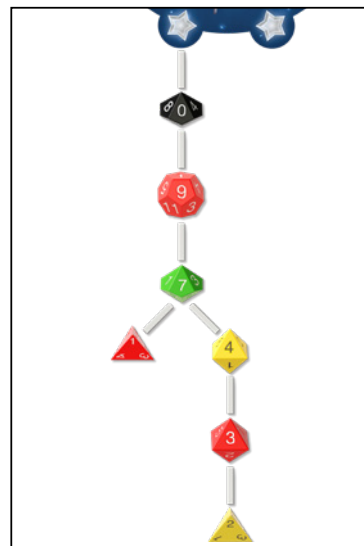
Deze dobbelsteen is de ster die, ondanks dat hij onder andere dobbelsteen-sterren wordt geplaatst, helderder twinkelt aan de nachtelijke hemel.



SCOREVOORBEELD BIJ 3 SPELERS

Bill scoort **16 Overwinningspunten**:

- **2 punten** voor de Twinkle van de rode d12.
- **1 punt** voor de zwarte d10, omdat er geen andere zwarte dobbelsteen onder dezelfde Startster ligt.
- **3 punten** voor de twee gele dobbelstenen in zijn sterrenstelsel.
- **2 punten** voor de groene d10, omdat er er nog een d10 in zijn sterrenstelsel ligt.
- **8 punten** voor zijn rode dobbelstenen. In detail, de rode d12 scoort 3 punten omdat deze in dezelfde lijn ligt als de zwarte d10, de gele d8 en de gele d4, die elke een even waarde hebben. De rode d8 scoort 3 punten van de zwarte d10, de gele d8 en de gele d4, die elke een even waarde hebben. Tenslotte scoort de rode d4 2 punten van de groene d10 en de rode d12 die een oneven waarde hebben.

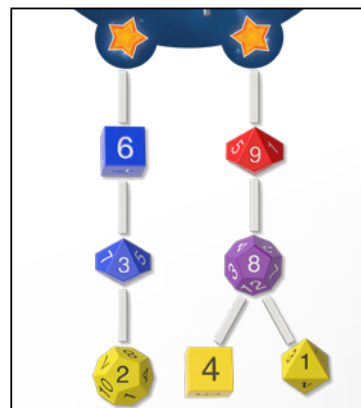


Elizabeth scoort **18 Overwinningspunten**:

- **4 punten** voor de Twinkle van de zwarte d12 en de blauwe d8.
- **5 punten** voor de zwarte dobbelstenen. In detail: de zwarte d8 en de zwarte d12 hebben een som van 10 en scoren 4 punten, omdat ze onder dezelfde Startster liggen. Het 5de punt komt van de zwarte d6, omdat er geen andere zwarte dobbelstenen onder dezelfde Startster liggen.
- **4 punten** voor de blauwe dobbelstenen omdat ze verbonden zijn onder/ met/dezelfde dobbelsteen.
- **5 punten** voor de groene dobbelstenen, omdat er twee d6-en en drie d8-en in het sterrenstelsel liggen.

Anna scoort **19 Overwinningspunten**:

- **6 punten** voor de Twinkle van de blauwe d10, de gele d12 en de paarse d12.
- **2 punten** voor de blauwe dobbelstenen. In detail, zij scoren elk 1 punt omdat ze niet verbonden zijn met/onder dezelfde dobbelsteen of Startster.
- **2 punten** voor de rode d10 die twee even dobbelstenen in zijn lijn heeft.
- **3 punten** voor de paarse d12 die is verbonden met 3 andere dobbelstenen.
- **6 punten** voor de drie gele dobbelstenen in haar sterrenstelsel.



EINDE VAN HET SPEL EN TELLING

Het spel eindigt als alle spelers hun 7 Verbindingen hebben gebruikt (indien mogelijk). Alle sterrenstelsels zijn dan af. Alle niet-gebruikte dobbelstenen leg je terug in de doos.

Om je eindscore te bepalen draai je het Bord om naar de achterzijde waar het scorespoor staat afgebeeld. Elke speler plaatst zijn **Telsteen** aan het begin van het scorespoor (veld 0).

Dan telt elke speler de punten die hij heeft behaald met de scorekaarten. Zet de Telstenen vooruit overeenkomstig het aantal behaalde punten voor elke kaart.

De speler met de meeste punten is de winnaar. Bij een gelijke stand, wint de betrokken speler die als laatste aan de beurt was.

Veel plezier!

VOORBEREIDING VOOR GEVORDERDE SPELERS

Spelers die bekend zijn met het basisspel en een uitdagender spel willen, kunnen bij de voorbereiding 1 van de 3 volgende uitdagingen toevoegen, die voor extra scoremogelijkheden zorgen:


Bronzen Niveau: Kies een willekeurige Bronzen Missiekaart en plaats deze open naast de andere Scorekaarten, goed zichtbaar voor alle spelers.

Zilveren Niveau: Kies willekeurige twee Zilveren Missiekaarten en plaats deze open naast de andere Scorekaarten, goed zichtbaar voor alle spelers.

Diamanten Niveau: Voor nog ervarenere spelers kies je willekeurige 1 Bronzen Missiekaart en 2 Zilveren Missiekaarten en plaats deze open naast de andere Scorekaarten, goed zichtbaar voor alle spelers.

A. BRONZEN MISSIEKAARTEN

Bronzen Missiekaarten zijn verdeeld in twee soorten missies en ze scoren **allemaal 3 punten** aan het einde van het spel.

- i. De 6 bronzen Missiekaarten met de symbolen  zijn competitief; de 3 Overwinningspunten gaan naar **de speler** die het beste voldoet aan de missievoorwaarden. Bij een gelijke stand scoren alle betrokken spelers 3 Overwinningspunten.
- ii. De andere 4 bronzen missiekaarten leveren 3 Overwinningspunten op voor elke speler die hem vervult. *(Alle kaarten zijn genummerd, zodat ze makkelijk op te zoeken zijn in deze spelregels.)*

Kaart Nr. 1

De speler met de meeste dobbelstenen in één lijn in zijn sterrenstelsel scoort **3 Overwinningspunten**. Een "lijn" is een in één lijn ononderbroken groep dobbelstenen, die begint bij een Startster en eindigt bij de laatste verbonden dobbelsteen.

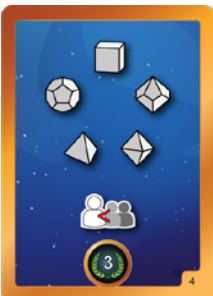
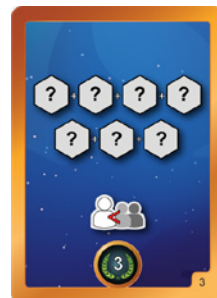


Kaart Nr. 2

De speler met de meeste dobbelstenen met dezelfde waarde in zijn sterrenstelsel scoort **3 Overwinningspunten**.

Kaart Nr. 3

De speler met de laagste totaal som van alle waardes van de dobbelstenen in zijn sterrenstelsel scoort **3 Overwinningspunten**.



Kaart Nr. 4

De speler met de minste verschillende soorten dobbelstenen (d4, d6, d8, d10, d12) in zijn sterrenstelsel scoort **3 Overwinningspunten**.

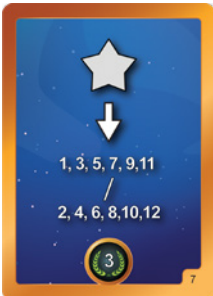


Kaart Nr. 5

De speler met de hoogste som van de drie dobbelstenen met de hoogste waarden in zijn sterrenstelsel scoort **3 Overwinningspunten**.

Kaart Nr. 6

De speler met de minste kleuren dobbelstenen in zijn sterrenstelsel scoort **3 Overwinningspunten**.

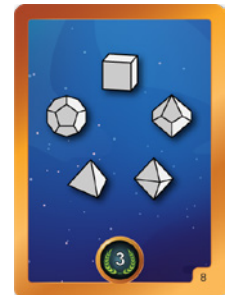


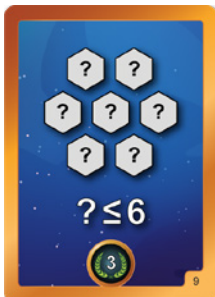
Kaart Nr. 7

Spelers scoren **3 Overwinningspunten** als de dobbelstenen (indien aanwezig) onder elke startster allemaal even of allemaal oneven zijn.

Kaart Nr. 8

Elke speler die in zijn sterrenstelsel alle 5 soorten dobbelstenen (d4, d6, d8, d10, d12) heeft geplaatst scoort **3 Overwinningspunten**.





Kaart Nr. 9

Elke speler die in zijn sterrenstelsel alleen dobbelstenen heeft geplaatst met een waarde van 6 of lager scoort **3 Overwinningspunten**.

Kaart Nr. 10

Elke speler die in zijn sterrenstelsel alle (beschikbare) kleuren dobbelstenen heeft geplaatst scoort **3 Overwinningspunten**.



B. ZILVEREN MISSIEKAARTEN

Zilveren Missiekaarten kunnen **meerdere keren door elke speler** gescoord worden in zijn sterrenstelsel en scoren aan het einde van het spel overeenkomstig de voorwaarde van de betreffende kaart.

(Alle kaarten zijn genummerd, zodat ze makkelijk op te zoeken zijn in deze spelregels.)



Kaart Nr. 11

Telkens wanneer een dobbelsteen verbonden is met een andere dobbelsteen van dezelfde kleur scoor je **1 Overwinningspunt**.

Kaart Nr. 12

Telkens wanneer de waarde van een dobbelsteen 2 lager is dan de dobbelsteen ervoor, scoor je **1 Overwinningspunt**.



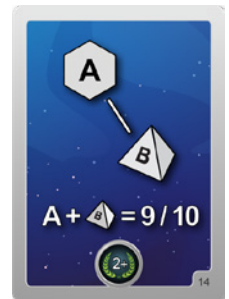


Kaart Nr. 13

Telkens wanneer twee dobbelstenen van dezelfde soort verbonden zijn onder dezelfde dobbelsteen of Startster scoor je **2 Overwinningspunten**.

Kaart Nr. 14

Telkens wanneer een d4 verbonden is met een andere dobbelsteen en de som van hun waardes is 9 of 10 scoor je **2 Overwinningspunten**.



Card No.15

Every time the sum of the results of **all dice of one color** in a player's constellation is equal to 13 or 14, the player scores **2 Victory Points**.

Kaart Nr. 16

Afhankelijk van het aantal dobbelstenen in je sterrenstelsel met waarde "1" scoor je Overwinningspunten aan de hand van onderstaande tabel:

Aantal "1"-en	1	2	3 of meer
Overwinningspunten	1	3	5





Kaart Nr. 17

Voor elke set van een zeszijdige dobbelsteen (d6) en een dobbelsteen met waarde "3", of een tienzijdige dobbelsteen (d10) en een dobbelsteen met waarde "4" scoor je **2 Overwinningspunten**. De dobbelstenen mogen overal in je sterrenstelsel liggen. Elke dobbelsteen kan slechts eenmaal gescoord worden.

Kaart Nr. 18

Telkens wanneer er ergens onder een Startster een dobbelsteen ligt met dezelfde kleur of dezelfde waarde als een dobbelsteen onder de andere Startster scoor je **1 Overwinningspunt**. Elke dobbelsteen kan slechts eenmaal gescoord worden op deze manier, maar als de dobbelstenen in zo'n paar zowel dezelfde kleur als dezelfde waarde hebben scoor je **2 overwinningspunten**.

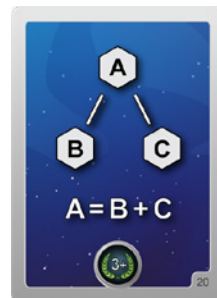


Kaart Nr. 19

Telkens wanneer twee dobbelstenen met dezelfde waarde zijn verbonden onder dezelfde dobbelsteen of Startster scoor je **2 Overwinningspunten**.

Kaart Nr. 20

Telkens wanneer de som van de waardes van 2 dobbelstenen (B+C) gelijk is aan de waarde van de dobbelsteen (A) waarmee ze beide verbonden zijn scoor je **3 Overwinningspunten**.



SOLOCAMPAGNE

TWINKLE heeft een uitdagende soloversie, die bestaat uit **40 afzonderlijke levels**. Om de hele campagne te winnen moet je alle levels stuk voor stuk voltooien.

Het is hoogst onwaarschijnlijk dat dit je lukt in één sessie, dus noteer je het beste je laatst behaalde level.

Bereid het spel voor zoals beschreven op pagina 2, met uitzondering van stap 2, waarin je **4 Scorekaarten met de bijbehorende dobbelstenen** klaarlegt en de **Zilveren & Bronzen Missiekaarten** die horen bij je huidige campagnelevel, zoals aangegeven op de **Campagnekaart**.



Voorbeeld voorbereiding voor level 12

Om een campagnelevel succesvol te voltooien moet je:

- 1) minstens **20 Overwinningpunten** scoren met de Scorekaarten inclusief de Twinklekaart.
- 2 aan de voorwaarden voldoen van de Missiekaart(en) die bij het Campagnelevel horen.

Als je aan slecht één of geen van de twee criteria voldoet, geldt dat als een nederlaag. Je moet het level opnieuw proberen vanaf het begin.

De meeste voorwaarden voor Bronzen Missiekaarten zijn anders dan in een spel met 2-4 spelers, namelijk:

- Kaart No. 1:** Maak een lijn van 5 of meer dobbelstenen.
- Kaart No. 2:** Heb 3 dobbelstenen met dezelfde waarde in je sterrenstelsel.
- Kaart No. 3:** De som van je 7 dobbelsteenwaardes moet lager dan 30 zijn.
- Kaart No. 4:** Je sterrenstelsel mag maar 3 soorten dobbelstenen bevatten.
- Kaart No. 5:** De som van 3 van je dobbelstenen moet 16 of hoger zijn.
- Kaart No. 6:** Je sterrenstelsel mag maar 3 kleuren dobbelstenen bevatten.
- Kaart No. 7:** Elke Startster mag alleen even of oneven dobbelsteenwaardes bevatten.
- Kaart No. 8:** Je sterrenstelsel moet alle soorten dobbelstenen bevatten.
- Kaart No. 9:** Alle dobbelsteenwaardes moeten 6 of lager zijn.
- Kaart No. 10:** Je sterrenstelsel moet alle kleuren dobbelstenen bevatten.

Alle Zilveren Missiekaarten gelden als voldaan als je **ten minste eenmaal** aan de **normale voorwaarden** (p. 12-14) hebt voldaan. *Bijvoorbeeld: Je hebt Missiekaart No. 16 voldaan als je ten minste 1 dobbelsteen met waarde "1" in je sterrenstelsel hebt liggen.*

Belangrijk: Zilveren en Bronzen Missiekaarten leveren GEEN extra Overwinningpunten op in het solospel. Zij beperken slechts jouw opties tijdens het spel; je moet aan hun voorwaarden voldoen om een level succesvol te voltooien.

Tijdens het spel kun je deze kaarten omdraaien als je aan de voorwaarden hebt voldaan; zo houd je goed zicht op de nog openstaande doelen.

De laatste regel die afwijkt van het spel voor 2-4 spelers is dat je elke beurt **1 dobbelsteen uit het spel moet verwijderen**. Na het werpen van 3 dobbelstenen, en er 1 van kiezen en verbinden met je sterrenstelsel, moet je beslissen welke van de 2 resterende dobbelstenen je verwijdert. Als je een d8 van het Bord neemt, moet je een andere d8 verwijderen. Als er geen d8 over is om te verwijderen, moet je een dobbelsteen naar keuze verwijderen. Deze regel betekent dat je tijdens het spel in totaal 7 dobbelstenen moet verwijderen.

Tip: De campagne is niet makkelijk. Je zult moeten leren hoe je met elke dobbelsteen zoveel mogelijk Overwinningpunten kunt scoren, en vergeet niet om de Twinklekaart meerdere keren te scoren!

Los van de standaard campagnelevels, kun je je eigen levels creëren door Score- en Missiekaarten naar keuze te combineren. Dit kan je helpen om te oefenen met bepaalde kaarten en ze beter te leren begrijpen en TWINKLE als een prof te spelen!

Succes, Sterrenstelselbouwer!

ONTWIKKELAARS

Spelontwerper: Theo Karvounis

Illustraties: George Vassos / Sergi Marcet

3D/Grafische vormgeving/Lay-out: V-GAMES

Vertaling: Olav Fakkeldij

Eindredactie: V-GAMES

www.v-games.eu

Powered by:



the 21st century cube
VERDES INNOVATIONS S.A.

CHILIOMODI-CORINTHOS GREECE 20008

Tel: +30 2741 0 99280, FAX: +30 2741 0 99281

E-mail: support@v-cubes.com

www.v-cubes.com

All rights reserved. This game can only be used for recreational purposes.

WARNING: Not suitable for children under 3 years old.

This game contains small parts which can be ingested or inhaled. Retain this information. Visuals are non-binding. Shapes and colors may change.

Any reproduction of this game, in whole or in part, in any medium, physical or electronic, is strictly forbidden without written permission from Verdes Innovations S.A.