

**ACTION** ( #id partie, #numéro, #id B, description )  
**A\_DES\_PARAMÈTRES** ( #valeur C, #propriété V, #id Configuration )  
**BOÎTE** ( code référence, nom, prix )  
**CONFIGURATION** ( id Configuration )  
**CONSTRUCTION** ( nom, thème, description, année\_sortie, dimension, supplément1, supplément2, age\_recommandé, #fabriquant C, #code référence, nom\_C, licence, #fan C )  
**CRITÈRE** ( id C, nom, commentaire )  
**DATE** ( date F )  
**DÉROULER** ( #prénom, #id partie, #joueur Gagnant, score )  
**ÉTAPE** ( #nom, num E, image )  
**ÊTRE\_ACCOMPAGNÉ** ( #id B, #nom, #chemin )  
**ÊTRE\_ASSEMBLÉ** ( #id B, #nom )  
**ÊTRE\_FABRIQUÉ** ( #id B, #ville, #pays, #date F, quantité )  
**ÊTRE\_LIÉ** ( #prénom, #id partie, #numéro )  
**FABRIQUANT** ( fabriquant C )  
**FAN** ( fan C )  
**GAGNANT** ( joueur Gagnant )  
**HISTORIQUE** ( date début C, date fin C, #id Configuration )  
**INSTRUCTION** ( #nom, #num E, instruction )  
**JOUEUR** ( prénom, date\_inscription, avatar )  
**MOT\_CLÉ** ( #id B, mot )  
**PARAMÈTRES** ( valeur C, propriété V )  
**PARTIE** ( id partie, date\_début, date\_fin, #id Configuration, durée\_partie )  
**PHOTO** ( chemin, titre, description )  
**piece** ( id B, longueur, largeur, hauteur, couleur, forme, nom )  
**SUBSTITUTION** ( #id B 1, #id B 2, #id C )  
**TOUR** ( #id partie, numéro )  
**USINE** ( ville, pays )