

INKA BRAND - RAJAS OF THE - MARKUS BRAND
GANGES
 THE DIGG CHARMERS



2-5 JÁTEKOS RÉSZÉRE, 12 ÉVES KORTÓL

Akbar, a Nagy Mogul azt várja a helyi uralkodóktól – a rádzsáktól és rániktól – hogy minél jobban fejlesszék a rájuk bízott provinciákat. Ennek érdekében utakat és épületeket kell építeniük, különböző árukkal kereskednek és hajóznak a Gangesz folyón. Akbar és a palota egyéb befolyásos személyei aktívan támogatják őket a gazdagság és hírnév felé vezető úton. Hamarosan megtapasztalják, hogy a megfelelő karma elengedhetetlen a fejlődéshez. Ki veszi legjobban az akadályokat, és válik a birodalom legismertebb uralkodójává?

JÁTEKBESZEMEK

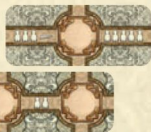


1 kezdőjátékos-jelölő elefánt
 (az első játék előtt össze kell állítani)



8 dobókocka
 (színenként 2 db)

5 kockatároló-lapka



Előlap
 1 tárolóhellyel
 3-5 játékos
 részére

2 Gangesz pontozótömb
 (Nap és Hold oldallal)

Hátoldal
 2 tárolóhellyel a
 kétfős játékhöz

A fentiekben kívül tollakra is szükségetek lesz

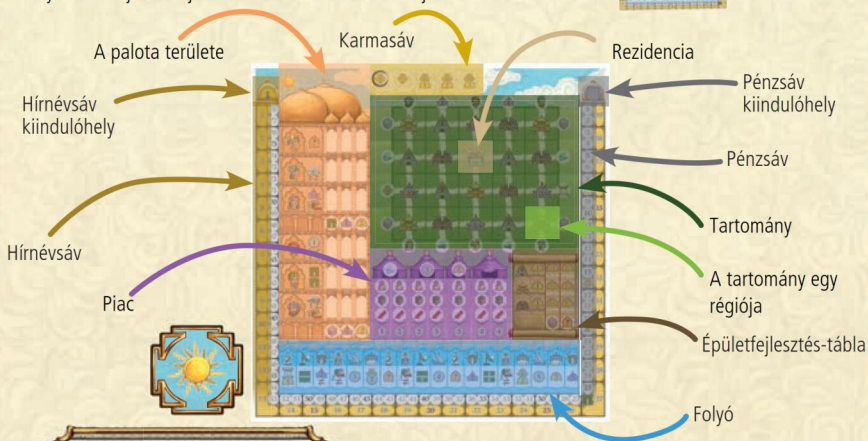
A JÁTÉK GÉBJA

Virágoztasd fel a provinciádat! Használd a kockákat utak és épületek építésére, áruk szerzésére és értékesítésére, hajózásra a Gangesz folyón, valamint arra, hogy befolyást szerezz a Nagy Mogul palotájában. A hírnévpontokat és a megszerzett pénzt két egymással ellentétes irányba haladó sávon jelöljük. Az a játékos győz, akinek a két sáv a játék végén keresztezi egymást, és azok végpontjai a legmesszebb kerülnek egymástól.



BŐKÉSZÜBETEK

Minden játékos vegyen magához egy tollat és egy pontozólapot (az első játék során javasoljuk, hogy a pontozólap Nap oldalát használják). Ez a pontozólap jelképezi játékos irányítása alatt lévő területet. Vegyetek el egy-egy kockatároló-lapkát is. Kétfős játékban a 2 rakodóhellyel ellátott oldalát használják, ellenkező esetben az 1 rakodóhelyes oldalát. A kockákat tegyétek az asztal közepére. A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos, aki maga elé helyezi kezdőjátékos-jelölő elefántot. Kezdődhet a játék!



A JÁTÉK MŰBETB

A kezdőjátékos dob mind a 8 kockával, majd kiválaszt közülük egyet és a kockatároló-lapkájára helyezi. Ezután elveszi a **vele azonos színű** kockát, és az elefántra helyezi. Ezt a kocka mostantól közvetlenül nem elérhető a többi játékos számára. A kezdőjátékos ezután végrehajtja a kocka akcióját.

A kocka színe határozza meg, hogy pontosan hol lehet az akció végrehajtani.

Ha az akció végrehajtásával hírnévpontot szerzel, jelöld a pontokat a **hírnévsávon** balról jobbra haladva. Ha az akcióval pénzt szerzel, jelöld a **pénzsávon** jobbról balra haladva.



A lila kockákkal árukat gyűjthetsz, melyeket később értékesíthetsz.

A zöld kockákkal utakat építhetsz, hogy összekösd a rezidenciádat épületekkel és a piaccal a provinciádon.

A kék kockák segítségével haladhatsz előre a folyón.

A narancs kockákkal palota akciót hajthatsz végre.

Miután a kezdőjátékos végrehajtotta a körét, a tőle balra ülő játékos következik, és választ egyet a megmaradt kockák közül, és végrehajtja az akcióját – és így tovább, míg minden játékos fel nem használt egy-egy kockát. Ezután a fordulónak vége, ekkor az elefántot tovább kell adni a balra ülő játékosnak. Ő lesz a következő forduló kezdőjátékosa, és dob újra a 8 kockával.

Speciális szabály kétfős játék esetén:

Lásd a játékszabály végén.

A kockák színeinek részletezése

Lila – áruk szerzése



Ha a lila kockát választod, árukat szerzel (tea, selyem, és/vagy fűszer). A szerzett árukat be kell karikázni a piacon. Mindig **balról az első** szabad, vagyis még be nem karikázott árut kell bekarikázni a választott árutípusból.



A választott kockától függően két egyforma, vagy két különböző árut is szerezhetsz. Ha már egy típusú áruból az összes be van karikázva, többet nem szerezhetsz ebből a fajtából. A bekarikázott áruk a raktárkészletedet jelképezik, ezeket az árukat később értékesítheted, hogy pénzt szerezz.

Zöld – útépités



Ha egy zöld kockát választasz, bővítheted az úthálózatodat a provinciában, vagyis berajzolhatsz egy utat (egyenes vagy kanyar) egy olyan helyre, ahol még nincs berajzolt útvonal.



Az első útnak a **rezidenciádból** kell kiindulnia. Később újból elindulhatsz a rezidenciától, vagy folytathatsz egy már megkezdett útvonalat. A kockán lévő út tájolása nem számít (például az egyenes lehet vízszintes vagy függőleges is).

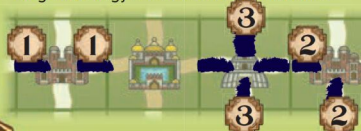
A kockán látható útvonalak:



→ egyenes, → kanyarodó, → 2 fél útszakasz

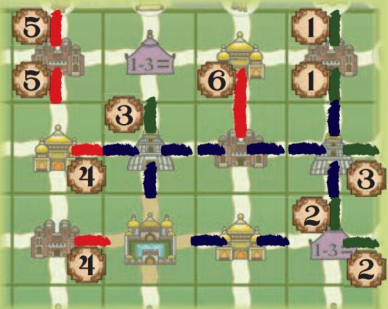
A fél útszakasz felhasználása:

- egy egyenes utat formálva (1), vagy
- egy kanyarodó utat formálva (2), vagy
- csatlakoztatva **már létező** utakhoz (egyenes, kanyar vagy elágazás) (3) egy elágazást vagy kereszteződést kialakítva.



Sosem rajzolhatsz csak **egy** fél útszakaszt egy még üres régióra. Egy új régióra mindig egy **teljes** utat kell berajzolni (egyenes, kanyar, elágazás vagy kereszteződés).

- Csak a **fél útszakasz** alkalmas arra, hogy **kiegészíts egy meglévő utat** (már berajzoltát egy régióban) elágazásra vagy kereszteződésre.
- Az épületek után járó hírnévpontot és az épületért járó pénzt **nem kapod meg újra** ugyanazért a régióért, ha a hozzá tartozó utat kiegészíted egy fél útszakasszal.



- 1: helyes** – egyenes, 2 fél útszakaszt egyesítve
2: helyes – kanyar, 2 fél útszakaszt egyesítve
3: helyes – 2 fél útszakasz, már létező utakhoz csatlakoztatva
4: hibás – Az új régióra nem teljes út lett berajzolva.
5: hibás – Az út nem csatlakozik a rezidenciához.
6: hibás – Az egyenes út áthalad a régió határán.

A legfontosabb szabályok:

- Az utat mindig úgy kell berajzolni, hogy összeköttetésben legyen a rezidenciával.
- Ha **először** rajzolsz utat egy olyan régióra, amelyen épület áll, az megépített épületnek számít és **azonnali** hírnévpontot szerzel.
- Ha először rajzolsz utat egy olyan parcellára, ahol piac található, a piac megnyílik, és **azonnal**, de csak **egyszer** eladhatod a jelölt árukat a raktárból (maximum 3 azonos vagy különböző típusú árut).
- Ha összekötsz a rezidenciával egy, a provincia határán lévő **bónuszt**, azt ebben a körben **egyszer** felhasználhatod.

Megépült épületek:

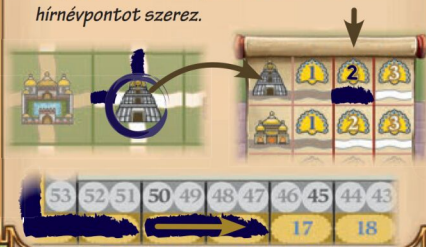
Ha megépítettél egy épületet, azonnal hírnévpontot szerzel az épületfejlesztés-tábla alapján.



A játék elején minden bekötött épület 1 hírnévpontot ér. A későbbiekben fejlesztheted az épületeket (részletek "Az épületek fejlesztése" pontban). Egy adott típusú épület, melyet sikerült bekötni az úthálózatba, annyi hírnévpontot ér, amennyi a hozzá tartozó sorban a jobbról a legelső már bejelölt mezőn látható (maximum 3 hírnévpont).



Példa: *Rajesh berajzol egy kanyart, és megépíti ezt az épületet. Ezzel 2 hírnévpontot szerez.*



Megnyitott piacok:



Amint megnyitottál egy piacot, azonnal eladhatsz legfeljebb 3 árut, hogy pénzt szerezz. Tehát amikor megnyitod a piacot, az eladni kívánt áruknak már a raktáradban kell lennie.



- ➔ **1-3 azonos típusú áru:**
Itt eladhatsz 1-3 azonos típusú árut.

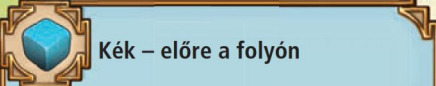


- ➔ **1-3 különböző áru:**
Itt eladhatsz 1-3 különböző árut.

Fontos: Csak olyan árut adhatsz el, amelyet már megszerezteél, vagyis bekarikáztál a piacon. Az árukat a megfelelő sorban **balról jobbra haladva** lehet értékesíteni, az eladott árukat azonnal át kell húzni. Az adott áruért járó pénz a már korábban eladott áruk mennyiségétől függ. Minél többet adsz el ugyanabból a típusból, annál értékesebb. Az adott oszlop alatt látható pénzérme mutatja meg, hogy mennyi pénz jár az oszlopból eladott áruért.



Példa: Leila berajzol egy utat, mellyel megnyit egy piacot, ahol eladhat 3 különböző típusú árut. Minden típusból áthúzza a balszélső bekarikázott árut, és ezért 5 pénzt kap (1 a teáért, 1 a selyemért és 3 a fűszerért). A bevételt azonnal jelöli is a pénzsávon.



Kék – előre a folyón



Ha egy kék kockát választasz, előrehaladsz a folyón a kockán lévő szimbólummal azonos következő **szabad** mezőre. A jelöld be a mezőt (csak azt!) amelyre érkezéltél, és azonnal megkapod a jelölt jutalmat (a szimbólumok magyarázatát a "Bónuszok" részben találjátok). Alapelve, hogy a mezőn jelölt összes jutalmat megkapod.

Ha egy későbbi körben újra egy kék kockát választasz, **a jelenlegi pozícióról** indulsz az újonnan választott kockán lévő szimbólumhoz.

A jelenlegi pozíció mindig a **jobbra a legtávolabb lévő** jelölt mező a folyón.

Megjegyzés: Ha már a harmadikat jelölt ugyanabból a szimbólumból, ez a szimbólum a számodra a továbbiakban nem lesz elérhető.



Ha elérted a folyón az utolsó mezőt, többé nem haladhatsz előre a folyón, és nem használhatod a kék kockákat.

Narancs – palota akció



Ha egy narancs kockát veszel el, végrehajtod a hozzá tartozó palota akciót. Először húzd át a választott akciót a palota területén. Ne feledd, mindig balról az első szabad mezőt kell áthúzni.

Mind a hat palota akciót csak háromszor használhatod a játék során (függetlenül attól, hogy kockával vagy bónusszal hajtod végre).



A palota akciók:

➔ **A Nagy Mogul:** Ha áthúzol egyet a Nagy Mogul melletti mezők közül, szabadon **választhatsz egyet a másik 5 palota akcióból**. Húzd át a választott palota akcióhoz tartozó mezőt, és hajtsd végra az akciót.



➔ **A Maharáni:** azonnal előrehaladsz **1 vagy 2 mezőt** (választásod szerint) a folyón, jelöld be a választott mezőt és megkapod az ott látható jutalmát.



➔ **A kereskedő:** Azonnal **eladhatsz legfeljebb 2 tetszőleges árut**. Ha nem tudsz vagy nem akarsz árut eladni, egy tetszés szerinti árut bekarikázhatsz a piacon.



➔ **Man Singh rádza:** kapsz **1 pénzt**. Jelöld a szerzett pénzt a pénzsávon és azonnal **fejleszd az egyik épületet** (lásd "Az épületek fejlesztése").



➔ **Az építőmester:** azonnal kapsz **2 fél útszakaszt**, amiket felhasználhatsz egyesítve egyenes, vagy kanyarodó útként, hogy berajzolj egy új utat, vagy egy meglévő úthoz csatlakoztathatod, hogy eljuss egy szomszédos régióba, vagy elérj egy bónuszt a provincia határán (lásd: "Bónuszok" rész).



➔ **A portugál:** a jelenlegi pozícióból indulva lépj vissza **1 vagy 2 szabad mezőt a folyón**, jelöld a választott mezőt, és gyűjtsd be a jutalmát. Ha hátrafelé haladsz, a korábban jelölt mezők nem használhatók újra, és a számoláskor figyelmen kívül kell hagyni.



Példa: Rajesh a "portugál" palota akciót használja. Korábban már elérte az **alábbi pozíciót** a folyón:



Most bejelölheti balra az első kettőt még nem használt mező egyikét a jelenlegi pozíciójától számítva, vagyis választhat a "2 tetszőleges áru eladása" és a "4 pénz" közül. Nem használhatja a közöttük lévő palota akciót, mert egy korábbi körben már használta. A 4 pénzt választja, és bejelöli a hozzá tartozó mezőt.



Ha később újra hajózol a folyón, ismét az akció előtti kiindulópont számít jelenlegi pozíciónak, hiszen mindig a jobbra leg-távolabbi jelölt mező a "jelenlegi pozíció".

Ha nem tudsz visszafelé szabad mezőre lépni a folyón, vagy nem akarsz hátrafelé mozogni, szerezhetsz egy tetszőleges árut.

A pontozósávok

A hírnévpontokat és a pénzt két különböző sávon jelöljük. A **hírnévsáv** a pontozólap bal felső, a **pénzsáv** a jobb felső sarkából indul. Ha egy olyan mezőre érkezel, vagy haladsz át, amelyen bónusz látható, a bónuszt azonnal megkapod.



Az épületek fejlesztése

Minden épülettípus alapértéke 1 hírnévpont. A játék folyamán ez az érték 2 vagy akár 3 hírnévpontra is emelkedhet a "Man Singh rádza" palota akció, folyó akció, vagy bónuszok segítségével.



Amikor egy fejlesztést szerzel, azonnal válaszd ki a fejleszteni kívánt épülettípust, húzz egy vonalat az aktuális értéktől, majd jelöld be a következő, magasabb értékű számot a fejlesztéstáblán.



A fejlesztéseket balról jobbra haladva jelöljük mindegyik épülettípusnál. Ettől kezdve 2 (vagy 3) hírnévpont jár az adott típusú épület megépítéséért.

Amint legalább egyszer fejlesztetted mindegyik típusú épületedet, azonnal megkapod az oszlop alján jelölt bónuszt. Ha másodszor is fejlesztetted mindegyik épülettípust, azonnal megkapod a második oszlop alatt lévő bónuszt is.



Karma

A karma lehetővé teszi a többi játékosnak, hogy újradobják azt a kockát, amelyet a kezdőjátékos az elefántra helyezett a forduló elején, és egy további, még nem használt kockát az asztal közepéről.

A játék elején egy karmával rendelkeztek.



További karma szerezhető a provincia határán és a pénzsávon lévő bónuszokkal, valamint folyó akcióval. A karmát mindig csak a köröd elején használhatod.



Ha használni szeretnéd, a köröd elején húzd át a karmát – balról jobbra –, majd vedd el a kockát az elefántról, és még egy szabadon választott kockát az asztal közepéről. Dobj mind a két kockával, majd válaszd ki az **egyiket** és hajtsd végre az akcióját.

Tedd a választott kockát a kockatárolóra, a másikat pedig az elefántra. Az elefántra visszahelyezett kocka elérhető lesz a többi játékos számára a karma akcióval. Ezután végre **kell** hajtandó a kockatárolódon lévő kocka akcióját.

Egy körben bármennyi korábban gyűjtött karmát felhasználhatsz, így a két választott kockát többször is újradobhatod.

Amikor bekarikázod a harmadik, negyedik és ötödik karmát **en-van** bónuszt is kapsz



Bónuszok

A játék során többféleképpen juthatsz bónuszokhoz:

➤ A **provincia** határán lévő bónuszok bekötésével.



➤ Az egy **sátorban** lévő összes áru eladásával.

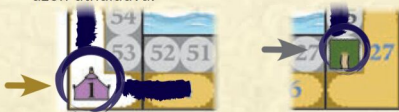
➤ Egy oszlop valamennyi mezőjének jelölésével a **palotában** vagy a fejlesztéstáblán.



➤ A harmadik, negyedik és ötödik **karma** begyűjtésével.



➤ A pontozósávon bónusz mezőre érkezve, vagy azon áthaladva.



Amint megszerezted egy bónuszt, azonnal be kell karikázni. **Miután végrehajtottad az aktuális kocka akcióját**, húzd át, és használd a bónuszt.

Ha több bónuszt is szerzel a kocka akció végrehajtása közben, tetszés szerinti sorrendben használhatod őket. Húzd át az adott bónuszt használat előtt.

A köröd végén győződj meg róla, hogy az összes megszerzett bónuszt felhasználtad és áthúztad.

Példa: Leila végrehajtja az építés akciót, és közben beköti és bekarikázza a provincia határán lévő bónuszt.



Ezután először lepontozza a provinciára berajzolt útvonallal megépített épületet, amivel 2 hírnévpontot szerez.



Ezután áthúzza a bekarikázott bónuszt, és egy mezőt előrehalad a folyón az aktuális pozíciótól kiindulva. Áthúzza a "Kapsz 3 különböző árut" mezőt a folyón, és bekarikáz mindhárom árutípusból egyet-egyét a piacon.



SZIMBÓBUMOK

A továbbiakban a különböző szimbólumok jelentését részletezzük, melyekkel több helyen is találkozhattok a játékban:



A palota lakóival a provincia határán lévő bónuszokon is találkozhattok. A hatásaik megegyeznek a "Palota akciók" részben leírtakkal. Például, ha megszerzed a "portugál" bónuszt a provincia határán, áthúzd a hozzá tartozó mezőt a palotában és visszalépsz 1 vagy 2 szabad mezőt a folyón. Minden palota akció legfeljebb háromszor használható, vagyis ha már háromszor használtad a "portugál" palota akciót, nem éri meg bekötni a hozzá tartozó bónuszt, hiszen már nem használhatod.



➔ Hajts végre egy tetszés szerinti palota akciót. Húzd át a választott karakterhez tartozó következő szabad mezőt, és hajts végre az akcióját.



➔ Fejleszthetsz egy épülettípust.



➔ Kapsz egy karmát.



➔ Egy vagy több hírnévpontot szerzel, jelöld azonnal a hírnévsávon.



➔ Egy vagy több pénzt szerzel, jelöld azonnal a pénzsávon.



➔ Megkapod a két lila kocka egyikén épp látható 2 árut. Karikázd be az egyik kockán látható két árut. Nem számít, hogy a kocka az asztal közepén, az egyik játékos kockatárolóján, vagy az elefánton van-e. A kocka a helyén marad, csak a rajta látható 2 árut kapod meg.



➔ 1, 2 vagy 3 **különböző** típusú árut kapsz. Ha 3 árut kapsz, karikázd be egyet mindegyik árutípusból, ha kevesebbet, válaszd ki tetszés szerint, hogy milyen árut karikázd be.



➔ Adj el 1, 2, 3 vagy 1-2 tetszés szerint választott árut, ehhez húzd át az árukat a piacon, és megkapod a jelölt pénzüsszeget.



➔ Adj el 1-3 azonos vagy **különböző** típusú árut.





➔ Adj el 2 **különböző** típusú árut.





➔ Rajzolj be egy fél útszakaszt egy már létező úthoz a provinciádon, ezzel kialakítva egy elágazást vagy kereszteződést.

Megjegyzés: Speciális eset: Ha egy körben két fél útszakaszt szerzel bónuszokkal (oszlop bónusz a palotában + bónusz a pénzsávon), berajzolhatod egy egyenes vagy kanyarodó utat formálva.

 Rajzolj be egy egyenes utat, elágazást vagy kereszteződést egy még szabad parcellára; csatlakoznia kell egy már létező úthoz vagy a rezidenciához.

 A jelenlegi pozíciótól indulva haladj előre a **folyón a legközelebbi mezőre**, jelöld be, és gyűjtsd be a hozzá tartozó jutalmat.

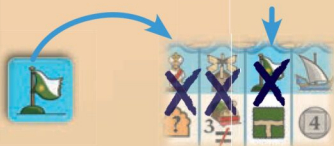
 A jelenlegi pozíciótól indulva lépj **vissza a következő nem jelölt mezőre a folyón**, jelöld be és gyűjtsd be a hozzá tartozó jutalmat.

 **1-?** A jelenlegi pozíciótól indulva lépj vissza bármelyik még nem jelölt mezőre a folyón. Jelöld be a választott mezőt, és gyűjtsd be a hozzá tartozó jutalmat.

Megjegyzés: Ha egy olyan bónuszt gyűjtesz be, amelyet nem tudsz felhasználni a körökben, az elveszik – pl.: ha eladhatnál árut, de nincs egy sem a raktáradban, vagy berajzolhatnál egy fél utat, de korábban még nem rajzoltál be utat, stb.

Példa – Több bónusz szerzése egy körben:

Leila a körében az egyik kék "folyó" kockát használja, és a következő zászló szimbólumra lép.



Itt egy elágazást kap, melyet azonnal be kell rajzolnia a provinciájára. Az elágazást a jobb felső sarokba rajzolja, és ezzel megszerzi az "építőmester" és az "árukocka" bónuszt is. Mindkettőt bekarikázza.



Ezután megnézi a fejlesztéstáblát, hogy hány hírnévpontot szerez a megépített épületért. Már egyszer fejlesztette ezt az épületípust, ezért 2 hírnévpontot kap, melyet azonnal rögzít a hírnévsávon.



Ezután áthúzza a "árukocka" bonuszt, és bekarikázza a két fűszert, melyet az elefánton lévő kocka mutat.

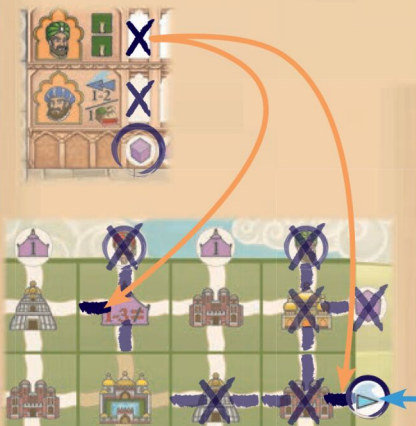


Ezután az "építőmester" bónuszt is áthúzza, majd a palotában szintén áthúzza az első mezőt az építőmester sorában.



Ezzel befejezte az első oszlopot a palota alsó részén, amiért bekarikázhat egy újabb "árukocka" bónuszt.

Először végrehajtja az "építőmester" akciót. Úgy dönt, hogy a két fél útszakaszt különböző régiókban helyezi el. Az egyikkel megnyitja az utat a templom felé, a másikkal pedig megszerzi a "haladás a folyón" bónuszt a provincia határán.



Bekarikázza a bónuszt, majd át is húzza, és jelöli a következő mezőt a folyón: "4 érme." Rögzíti a megszerzett pénzt a pénzsávon.



Végül áthúzza a palotában szerzett bónuszt, és úgy dönt, hogy még 2 fűszert bekarikáz a piacon. Mivel Leila két pontozósávja keresztezi egymást, a forduló végén a játék véget ér.



A JÁTÉK VÉGBE

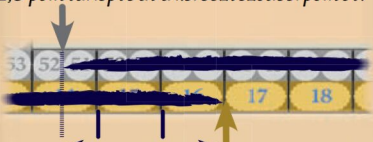
A játék akkor ér véget, amint valamelyik játékos pénz- és hírnévsávja keresztezi egymást. Az adott forduló még végigmegy, tehát minden játékos ugyanannyi kört hajthat végre. Ha több játékos pontozósávjai is keresztezik egymást, közülük az a játékos lesz a győztes, akinél a két sáv vége között a legnagyobb a távolság.



Példa: Rajesh 21 hírnévpontot és 40 pénzt gyűjtött, ezzel 2 ponttal lépte át a keresztződési pontot.



Leila 16 hírnévpontot és 51 pénzt gyűjtött, ezzel 2,5 ponttal lépte át a keresztződési pontot.



Leila tehát fél ponttal (vagy 1 pénzzel) megnyerte a játékot.

Döntetlen esetén az a játékos győz, aki több karmát gyűjtött (vagyis karikázott be). Ha a játékosok ugyanannyi karmát gyűjtöttek, az a játékos a győztes, aki több karmát használt fel (vagyis húzott át). Ha még mindig döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelemben.

Példa: Rajesh 5 karmát gyűjtött.



Leila is 5 karmát gyűjtött, de 3-at használt fel, ezért döntetlen esetén ő győz.



Megjegyzés: Abban a ritka esetben, ha a körödben nem maradt számodra felhasználható kocka, és nincs karmád az újradobáshoz, nem hajthatsz végre akciót ebben a körben.

JÁTÉK KÉT JÁTÉKOSSÁB

Kétfős játékban a játékosok felváltva választanak kockát mindaddig, amíg mindkét játékos fel nem használt két-két kockát. Ezután a másik játékos lesz a kezdőjátékos és új forduló kezdődik (a kezdőjátékos dob a kockákkal).

Speciális karma szabály: Amikor a kezdőjátékos a fordulóban a második körét hajtja végre, felhasználhatja a karmát (ha van neki), hogy újradobjon két kockát.

Speciális játék vége szabály: Ha egy játékos eléri a játék végét kiváltó eseményt a forduló első kockájával, a játék véget ér, amint mindkét játékos felhasználta egy-egy kockát.

© 2020 HUCH! | www.hutter-trade.com
Szerzők: Inka & Markus Brand
Termékmenedzser: Britta Stöckmann Distribution USA: R&R Games, Inc.
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

Illusztráció: Dennis Lohausen
3D: Andreas Resch
Dizájn: HUCH!
Angol fordítás: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Gyártja és forgalmazza:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

A szöveget szerkesztette: Frank DiLorenzo
Magyar fordítás: Pestya

Warning! Not suitable for children under 3 years.
Small parts. Choking hazard.

r&r
R&R GAMES
INCORPORATED

**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**