

Milly Muffin

D

Ravensburger® Spiele Nr. 20 670 4

Kooperatives Hör- und Laufspiel für
2-4 Einhorn-Fans von 4-8 Jahren



Inhalt:

1 Schmetterlingswiese, 7 Lauffelder, 1 Einhorn Milly Muffin,
1 Wuschel Waschbär, 6 Schmetterlinge, 2 Mistkäfer, 1 Würfel,
5 Bäume mit Chips zum Verschließen, 4 Muffins

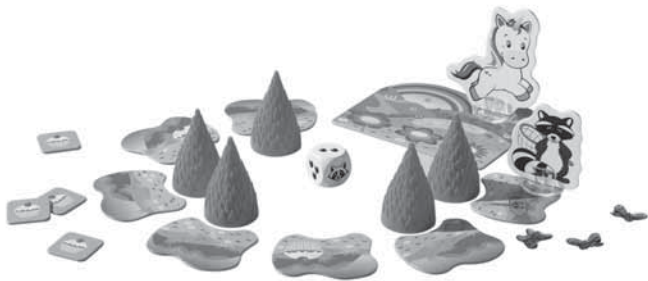
*Die Sonne scheint, die Schmetterlinge flattern um die Blumen
und Milly Muffin galoppiert quietschvergnügt über die Wiese.*

*Doch was ist das? Wuschel, der freche Waschbär, hat nur
Blödsinn im Kopf. Mit seinem Netz hat er drei Schmetterlinge
geschnappt und in den Zauberbäumen versteckt. Milly will sie
sofort wieder befreien! Helft dem mutigen Einhorn und hört
genau hin: Erkennt ihr einen Schmetterling, darf er zu seiner
Blume flattern. Aber beeilt euch, denn Wuschel ist schon auf
dem Weg zur Wiese, um weitere zu fangen!*

Vorbereitung

Drückt zuerst alle Teile aus der Stanztafel aus. **Drei Bäume** werden mit je einem **Schmetterling** befüllt und mit Blumenchips verschlossen. In **zwei Bäumen** wird je ein **Mistkäfer** mit einem Mistkäfer-Chip eingeschlossen. Alle Inhalte bleiben immer in den Bäumen. **Milly** und **Wuschel** steckt ihr in ihre Aufsteller.

Vor dem ersten Spiel schüttelt ihr nacheinander die Bäume und hört genau hin, ob ihr das Geräusch eines Schmetterlings von dem eines Mistkäfers unterscheiden könnt. Der Schmetterling klingt ein bisschen zarter.



Mischt die Bäume und baut alles so auf dem Tisch auf, wie es die Abbildung zeigt. Milly startet auf der Schmetterlingswiese, Wuschel beim Waschbär-Schild.

Drei Schmetterlinge, vier Muffins und den **Würfel** legt ihr neben die Schmetterlingswiese.

Ziel des Spiels

Findet heraus, in welchen Bäumen sich die drei Schmetterlinge befinden und setzt sie auf ihre Blumen, bevor Wuschel Waschbär bei der Schmetterlingswiese ankommt.

Jetzt geht's los!

Als Startspieler* würfelst du und führst die beschriebene Aktion aus. Danach geht es reihum weiter.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



Ziehe Wuschel Waschbär ein Feld weiter.



Ziehe Milly entsprechende Felder weiter. Sie darf auch auf demselben Feld wie Wuschel stehen.

- Landet Milly auf einem **leeren Feld**, passiert nichts.
- Trifft Milly auf einem **Muffinfeld**, legst du einen Muffin aus dem Vorrat in die Mitte (so lange es welche gibt).
- Bleibt Milly vor einem **Baum** stehen, schüttelst du ihn: Hebe ihn nur knapp an, denn niemand, auch du nicht, darf die Abbildung auf dem Chip sehen. **Jetzt hören alle genau:** Klingt es nach einem Schmetterling oder eher nach einem Mistkäfer? Entscheidet gemeinsam! Falls vor dem Muffinfeld ein Baum steht, darfst du beide Aktionen durchführen.

Tipp: Wenn du den Baum unter dem Tisch schüttelst, gehst du sicher, dass niemand das Motiv sieht.



Klingt das Geräusch nach einem Mistkäfer? Dann stellst du den Baum ohne nachzusehen vor ein **anderes**, leeres Feld oder die Schmetterlingswiese.

Du deckst einen Baum mit Mistkäfer auf? So ein Pech! Wuschel rückt ein Feld vor. Stelle den Baum vor ein **anderes** Lauffeld.



Hört es sich wie ein Schmetterling an? Dann schau auf den Chip darunter: Ist eine farbige Blume abgebildet, ist er befreit. Lege einen Schmetterling aus dem Vorrat auf genau diese Blume der Schmetterlingswiese. Danach stellst du den Baum vor einem **anderen Feld** ab. Deckst du im Laufe des Spiels ein weiteres Mal einen Baum mit einem bereits befreiten Schmetterling auf, passiert nichts.

Nach deinem Zug ist der reihum nächste Spieler dran. Milly kann im Spiel ein paar Runden drehen und die Schmetterlingswiese zählt dabei wie ein Lauffeld.

Einsetzen von Muffins

Milly Muffin liebt Muffins und hält für die Leckerei sofort an. Sobald Muffins in der Mitte liegen, darfst du sie jederzeit folgendermaßen einsetzen.

Anstatt die gewürfelte Felderanzahl mit Milly zu ziehen, legst du einen Muffin auf ein beliebiges Feld mit einem Baum. **Milly springt direkt dorthin.** Sofort darfst du diesen Baum schütteln und raten. Lege den Muffin anschließend in die Schachtel.



Einen Muffin setzt du am besten ein, wenn du eine Vermutung hast, in welchem Baum sich noch ein Schmetterling befinden könnte.

Auch **Wuschel Waschbär liebt Muffins!** Bewegt er sich zu schnell auf die Schmetterlingswiese zu, kannst du einen Muffin abgeben, nachdem Wuschel gewürfelt wurde. Dann frisst er den Muffin und bewegt sich nicht voran.

Ende des Spiels

Habt ihr gemeinsam alle drei Schmetterlinge befreit, muss Milly noch zurück zur Schmetterlingswiese galoppieren (überzählige Würfelpunkte verfallen). Wichtig: Ihr dürft für sie jetzt keine Muffins mehr einsetzen.

Ihr gewinnt, wenn ihr vor Wuschel Waschbär die Wiese erreicht.

Sollte Wuschel Waschbär vorher bei der Schmetterlingswiese ankommen, verliert ihr gemeinsam.

Profi-Variante (ab 5 Jahren)

Seid ihr schon richtig erfahrene Schmetterlings-Lauscher und Wuschel Waschbär hat keine Chance mehr gegen euch? Dann probiert mal diese Variante aus:

Befreit die Schmetterlinge **genau in der Reihenfolge**, in der die Blumen auf der Schmetterlingswiese abgebildet sind. Findet ihr einen Schmetterling, der erst später gesucht ist, versetzt ihr den Baum, ohne einen Schmetterling auf die Blume zu legen. Aber ihr merkt euch für später gut, wo dieser versteckt ist!

Ansonsten gelten die Regeln wie im Grundspiel.

© 2021



Milly Muffin

F

Jeux Ravensburger® n° 20 670 4

Un jeu de parcours et d'écoute coopératif pour **2 à 4** fans de licornes de 4 à 8 ans



Contenu :

1 Prairie aux Papillons, 7 cases Parcours, 1 pion Licorne Milly Muffin, 1 pion Ralph le Raton-laveur, 6 papillons, 2 bousiers, 1 dé, 5 arbres avec jetons pour cacher leur contenu, 4 muffins

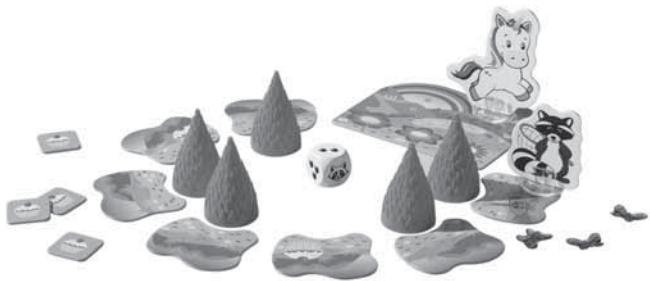
Le soleil brille, les papillons volent de fleur en fleur et Milly Muffin galope joyeusement dans la Prairie.

Mais qui voilà ? Ralph le raton-laveur a toujours des idées stupides : il a capturé trois papillons avec son filet et les a cachés dans les arbres magiques. Milly veut tout de suite les délivrer ! Aidez la courageuse licorne et tendez bien l'oreille : si vous reconnaissez un papillon, il peut rejoindre sa fleur. Mais dépêchez-vous car Ralph est déjà en chemin pour la Prairie et a bien l'intention d'en attraper d'autres... !

Mise en place

Détachez d'abord tous les éléments de la planche prédécoupée. Placez **1 papillon** dans **3 arbres** et fermez-les avec les jetons Fleur. Placez **1 bousier** dans chacun des **2 autres arbres** et fermez-les avec les jetons Bousier. Les arbres ne seront jamais vidés de leur contenu. Insérez **Milly** et **Ralph** dans leurs socles.

Avant la première partie, secouez les arbres chacun votre tour pour essayer de distinguer le bruit d'un papillon de celui d'un bousier. Le bruit du papillon est un peu plus doux.



Mélangez les arbres et mettez le jeu en place comme le montre l'illustration. Milly commence dans la Prairie aux Papillons, Ralph, lui, sur la case avec le panneau Raton-laveur. Gardez **3 papillons**, **4 muffins** et le **dé** à portée de main à côté de la Prairie aux Papillons.

But du jeu

À vous de découvrir dans quels arbres se trouvent les papillons pour les placer sur leurs fleurs avant que Ralph le raton-laveur n'atteigne la Prairie aux Papillons.

C'est parti !

Le Premier joueur* lance le dé et effectue l'action qu'il indique. Puis, c'est au tour de son voisin de gauche...

*Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.



Le joueur avance Ralph d'1 case.



Le joueur avance Milly du nombre de cases indiqué. Elle peut être sur la même case que Ralph.

- Si Milly s'arrête sur une **case vide**, il ne se passe rien.
- Si Milly s'arrête sur une **case Muffin**, le joueur place un muffin de la réserve au milieu de l'aire de jeu (tant qu'il en reste).
- Si Milly s'arrête devant un arbre, le joueur le secoue : il soulève légèrement ; personne, y compris lui, ne doit voir l'illustration sous l'arbre. **Tendez bien tous l'oreille** : est-ce le bruit d'un papillon ou d'un bousier ? Mettez-vous d'accord tous ensemble ! Si un arbre se trouve sur une case Muffin, le joueur peut effectuer les deux actions.

Astuce : Secouez l'arbre sous la table ; vous serez sûrs que personne ne verra l'illustration.



Si vous pensez qu'il s'agit du bruit d'un bousier, déplacez l'arbre devant une autre case vide ou devant la Prairie aux Papillons, sans vérifier l'illustration.

Si vous retournez un arbre avec un bousier, pas de chance ! Ralph avance d'1 case. Déplacez l'arbre devant une **autre** case.



Si vous pensez qu'il s'agit du bruit d'un papillon, vérifiez le jeton sous l'arbre : s'il montre une fleur de couleur, le papillon est libre. Placez un papillon de la réserve sur la fleur correspondante de la

Prairie. Déplacez ensuite l'arbre devant une autre case. Si, au cours de la partie, vous retournez de nouveau un arbre dont le papillon a déjà été libéré, il ne se passe rien.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

Milly peut faire plusieurs fois le tour du parcours au cours du jeu. La Prairie compte comme une case.

Utilisation des muffins

Milly adore les muffins et s'arrête dès qu'elle en voit. Vous pouvez utiliser les muffins au milieu de l'aire de jeu à n'importe quel moment.

Au lieu de déplacer Milly du nombre de cases indiqué par le dé, le joueur peut placer un muffin sur une case avec un arbre de son choix. **Milly s'y rend directement.** Le joueur peut alors secouer immédiatement l'arbre qui s'y trouve et essayer de deviner son contenu. Remettez ensuite le muffin dans la boîte.



Il est préférable d'utiliser un muffin quand vous pensez savoir dans quel arbre se trouve encore un papillon.

Mais Ralph aussi adore les muffins ! Si vous trouvez qu'il se déplace trop vite vers la Prairie, vous pouvez défausser un muffin après que le résultat du dé a indiqué Raton-laveur. Il mange alors le muffin et n'avance pas.

Fin de la partie

Une fois que vous avez délivré les 3 papillons tous ensemble, Milly doit encore galoper jusqu'à la Prairie aux Papillons (les éventuels points excédentaires au dé sont ignorés). Important : vous ne pouvez plus utiliser de muffin pour l'aider.

Vous gagnez si vous rejoignez la Prairie aux Papillons, où doivent se trouver 3 papillons, avant Ralph.

Si Ralph arrive le premier à la Prairie aux Papillons, vous perdez tous.

Variante avancée (à partir de 5 ans)

Si vous êtes devenus des experts dans la reconnaissance du bruit des papillons et que Ralph le raton-laveur n'a plus aucune chance contre vous, essayez cette variante :

Vous devez libérer les papillons dans l'ordre de leur couleur dans la Prairie.

Si vous trouvez un papillon que vous ne cherchez que plus tard, déplacez l'arbre sans placer le papillon sur la fleur. Mais mémorisez bien où il se trouve pour plus tard.

Les autres règles ne changent pas.

© 2021



Milly Muffin

I

Gioco Ravensburger® n° 20 670 4

Gioco con percorso da ascoltare in cooperazione.
Per 2-4 fan degli unicorni dai 4 agli 8 anni



Contenuto:

1 prato delle farfalle, 7 caselle-percorso, 1 unicorno Milly Muffin, 1 orsetto lavatore Batuffolo, 6 farfalle, 2 scarabei, 1 dado, 5 alberi con tappini, 4 muffin

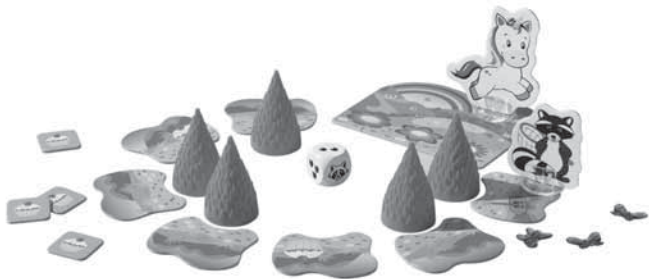
Il sole splende, le farfalle svolazzano sui fiori e Milly Muffin galoppa felice sul prato.

Ma... che succede? Batuffolo, il dispettoso orsetto lavatore, ogni giorno ne combina una delle sue! Ha catturato tre farfalle con il retino e le ha nascoste dentro agli alberi incantati. Milly l'unicorno vuole liberarle subito, aiutatela insieme! E ora, silenzio. Ascoltate attentamente: avete riconosciuto lo svolazzare di una farfalla? Bene, allora adesso lei è libera e può volare sul suo fiore. Ma, fate attenzione: Batuffolo è ancora in giro e ha intenzione di catturarne delle altre!

Preparazione

Prima di tutto, staccate tutti i pezzi dalla fustella. Prendete **tre alberi** e inserite in ognuno una **farfalla**, poi chiudeteli con i tappini-fiore. Prendete gli altri **due alberi** e inserite in ognuno uno **scarabeo**, poi chiudeteli con i tappini-scarabeo. Queste farfalle e questi scarabei restano dentro gli alberi per tutta la durata della partita. Inserite **Milly** e **Batuffolo** nei piedistalli.

Prima di giocare per la prima volta, agitate, uno dopo l'altro, gli alberi e ascoltate attentamente: quelli dove si nasconde una farfalla potrebbero fare un rumore diverso, più delicato, rispetto a quelli dove si nasconde uno scarabeo.



Mescolate gli alberi e disponeteli insieme alle caselle-percorso sul tavolo (come nell'illustrazione). Mettete Milly sul prato delle farfalle e Batuffolo sulla casella con il cartello dell'orsetto lavatore.

Mettete accanto al prato delle farfalle **tre farfalle**, **quattro muffin** e il **dado**.

Obiettivo del gioco

Scoprite in quali alberi sono nascoste le tre farfalle e mettetele sui loro fiori, prima che Batuffolo orsetto lavatore raggiunga il prato delle farfalle.

Pronti?... Via!

Il giocatore* che inizia la partita lancia il dado ed esegue l'azione che vede apparire. In seguito, il turno passa al giocatore successivo.

* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.



Fai avanzare Batuffolo, l'orsetto lavatore, di una casella.



Fai avanzare Milly del numero di caselle corrispondente. Può anche fermarsi sulla stessa casella dove si trova Batuffolo.

- Se Milly arriva su una **casella vuota**, non succede niente.
- Se Milly arriva su una **casella muffin**, metti un muffin (finché ce ne sono) al centro del percorso.
- Se Milly si ferma davanti a un **albero**, scuotilo: sollevalo solo un po', perché nessuno, e nemmeno tu, deve vedere la figura sul tappino. **Ora ascoltate tutti attentamente:** il rumore che sentite è quello di una farfalla o di uno scarabeo? Decidete insieme! Se l'albero si trova davanti a una casella muffin, puoi eseguire entrambe le azioni.

Suggerimento: scuoti l'albero sotto il tavolo, così nessuno potrà vedere la figura sul tappino.



Il rumore che sentite vi sembra quello di uno scarabeo? Allora metti l'albero, senza guardare la figura, davanti a un'altra casella vuota o al prato delle farfalle.

Hai scoperto un albero con lo scarabeo? E' un vero peccato, perché Batuffolo avanza di una casella! Sposta l'albero davanti a un'altra casella del percorso!



Il rumore che sentite vi sembra quello di una farfalla? Allora guardate la figura sul tappino: se vedete un fiore colorato, siete riusciti a liberare la farfalla! Prendi una farfalla dalla scorta e mettila sul prato delle farfalle, sul fiore del colore corrispondente a quello indicato sul tappino. Poi sposta l'albero davanti a un'**altra casella**. Se durante la partita scopri l'albero di una farfalla che è già stata liberata, non succede nulla.

Ora il turno passa al giocatore successivo.

Durante la partita, può capitare che Milly compia il giro completo del percorso più di una volta, in questo caso, il prato delle farfalle va contato come una casella.

Il potere dei muffin

Milly Muffin adora i muffin, quando li vede non resiste: corre a mangiarli! Se al centro del percorso ci sono dei muffin, puoi utilizzarli in qualsiasi momento in uno dei modi descritti qui di seguito.



Invece di far avanzare Milly per il numero di caselle ottenuto con il lancio del dado, metti un muffin su una casella qualsiasi con un albero. **Milly balza direttamente in quel punto**. Puoi scuotere immediatamente l'albero su questa casella e tentare di indovinare. Alla fine del turno, riponi il muffin nella scatola. E' meglio utilizzare il muffin quando pensi di poter trovare una farfalla dentro a un albero.

Anche **Batuffolo orsetto lavatore è goloso di muffin!** Se hai lanciato il dado ed è apparso Batuffolo, osservalo con attenzione: ti sembra che stia raggiungendo troppo velocemente il prato delle farfalle? Allora offrigli un muffin: lui si fermerà per mangiarlo e non avanzerà sul percorso.

Fine della partita

Se siete riusciti a liberare tutte le farfalle, vi resta ancora un'ultima missione: aiutare Milly a raggiungere il prato fiorito (i punti del dado eccedenti non contano). Attenzione: da questo momento non potete più darle nessun muffin.

Vincete, se, dopo aver liberato le tre farfalle, riuscite a portare Milly sul prato fiorito prima che ci arrivi Batuffolo orsetto lavatore.

Se Batuffolo orsetto lavatore raggiunge il prato delle farfalle prima di voi, purtroppo avete perso.

Variante esperti (dai 5 anni)

Siete diventati dei veri esperti nel riconoscere lo svolazzare delle farfalle e Batuffolo orsetto lavatore non ha nessuna possibilità di vincere contro di voi? Allora mettetevi alla prova con questa variante:

liberate le farfalle nell'esatta sequenza nella quale sono raffigurati i fiori sul prato fiorito.

Se trovate una farfalla che non corrisponde alla sequenza, dovete solamente spostare l'albero senza mettere la farfalla sul fiore. Ma ricordatevi la sua posizione... più tardi vi sarà utile!

Per il resto, valgono le regole del gioco base.

© 2021



Milly Muffin

NL

Ravensburger® Spel Nr. 20 670 4

Samenwerkend luister- en loopspel
voor 2-4 eenhoorn-fans van 4-8 jaar



Inhoud:

1 vlinderweide, 7 loopvelden, 1 eenhoorn Milly Muffin, 1 Willie Wasbeer, 6 vlinders, 2 mestkevers, 1 dobbelsteen, 5 bomen met fiches om ze te sluiten, 4 muffins

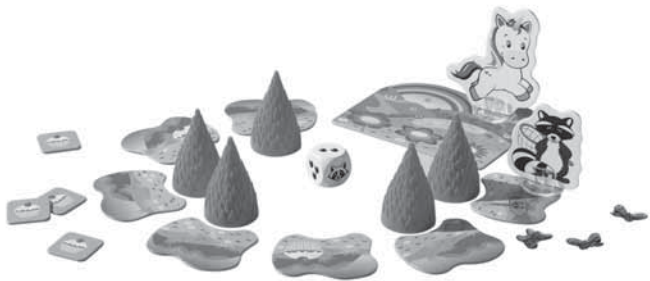
De zon schijnt, de vlinders fladderen om de bloemen en Milly Muffin galoppeert vrolijk in de wei.

Maar wat is dat? Willie, de brutale wasbeer, heeft weer eens ondeugende streken. Met zijn net heeft hij drie vlinders gevangen en in de toverbomen verstopt. Milly wil ze meteen weer vrij laten! Help de dappere eenhoorn en luister goed: herkennen jullie een vlinder, dan mag hij naar zijn boom fladderen. Maar wees snel, want Willie is al op weg naar de wei om er nog meer te vangen!

Vorbereiding

Druk eerst alle onderdelen uit het karton. Doe dan in **drie bomen** een **vlinder** en sluit ze af met bloemenfiches. In **twee bomen** wordt een **mestkever** ingesloten met een mestkeverfiche. De inhoud blijft nu altijd in de bomen zitten. Zet **Milly** en **Willie** in hun opzetvoetje.

Voordat je met het eerste spel begint schud je één voor één aan de bomen en luister je goed, of je het geluid van een vlinder of van een mestkever kunt onderscheiden. De vlinder klinkt iets zachter.



Hussel de bomen en zet alles zo op tafel, zoals te zien is op de afbeelding. Milly begint op de vlinderweide, Willie bij het wasbeer-bordje.

Leg **drie vlinders**, **vier muffins** en de **dobbelsteen** naast de vlinderweide.

Doel van het spel

Probeer uit te zoeken in welke bomen de drie vlinders zitten en zet ze op hun bloemen, voordat Willie Wasbeer bij de vlinderweide aankomt.

Nu gaat het beginnen!

Als startspeler* gooi je en voer je de beschreven actie uit. Daarna gaat het om de beurt verder.

*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.



Zet Willie Wasbeer een veld verder.



Zet Milly het aantal overeenkomstige velden verder. Ze mag ook op hetzelfde veld staan als Willie.

- Komt Milly op een **leeg** veld, dan gebeurt er niets.
- Komt Milly op een **Muffinveld**, dan leg je een muffin uit de voorraad in het midden (zo lang ze er zijn).
- Blijft Milly voor een **boom** staan, dan schud je met de boom: til hem maar iets op, want niemand, ook jij niet, mag de afbeelding op het fiche zien. **Nu luistert iedereen goed:** klinkt het als een vlinder of eerder als een mestkever? Beslis samen! Wanneer voor het muffinveld een boom staat, mag je beide acties uitvoeren.

Tip: als je de boom onder de tafel schudt, weet je zeker dat niemand de afbeelding ziet.



Klinkt het geluid als een mestkever? Dan zet je de boom zonder te kijken voor een **ander**, leeg veld of de vlinderweide.

Draai je een boom met mestkever om? Wat een pech! Willie gaat een veld vooruit. Zet de boom voor een **ander** loopveld!



Klinkt het als een vlinder? Kijk dan op het fiche eronder. Staat er een fleurige bloem afgebeeld, dan is hij bevrijd. Leg een vlinder uit de voorraad op precies dezelfde bloem op de vlinderweide.

Daarna zet je de boom voor een **ander veld** neer. Draai je in de loop van het spel nog een keer een boom met een al bevrijde vlinder om, dan gebeurt er niets.

Na je beurt is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

Milly kan in het spel een paar rondes draaien en de vlinderweide telt daarbij als een loopveld.

Inzetten van muffins

Milly Muffin is gek op muffins en stopt meteen voor deze lekkernij. Zodra er muffins in het midden liggen, mag je ze altijd als volgt inzetten.



In plaats van Milly het aantal gegooidde ogen vooruit te zetten, leg je een muffin op een willekeurig veld met een boom. **Milly springt er direct naar toe.** Je mag meteen aan deze boom

schudden en raden. Leg de muffin vervolgens in de doos.

Een muffin kun je het beste inzetten, als je denkt te weten in welke boom nog een vlinder zou kunnen zitten.

Ook **Willie Wasbeer houdt van muffins!** Als hij te snel naar de bloemenweide loopt, dan kun je een muffin afgeven, nadat Willie gegooid heeft. Dan eet hij de muffin en loopt niet naar voren.

Einde van het spel

Hebben jullie samen alle drie de vlinders bevrijd, dan moet Milly nog terug naar de bloemenweide galopperen (overtollige dobbelsteenpunten vervallen). Belangrijk: jullie mogen nu geen muffins meer inzetten.

Jullie winnen, als jullie voor Willie Wasbeer de bloemenweide met de drie bevrijde vlinders bereiken.

Als Willie Wasbeer eerder bij de vlinderweide aankomt, dan verliezen jullie met z'n allen.

Profi-Variant (vanaf 5 jaar)

Zijn jullie al ervaren vlinder-luisteraars en heeft Willie Wasbeer geen kans tegen jullie? Probeer dan eens de volgende variant:

Bevrijd de vlinders precies in de volgorde, waarin de bloemen op de vlinderweide zijn afgebeeld

Vinden jullie een vlinder die pas later gezocht moet worden, dan verzet je de boom zonder een vlinder op de bloem te leggen. Maar onthoud goed voor later, waar deze verstopt is!

Verder gelden de regels zoals in het basisspel.

© 2021

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

