

Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE SAFARI





Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE SAFARI

Egy izgalmas lapka-lehelyező játék az afrikai szavannában, 2-5 játékos számára, 7 éves kortól.

Trópusi hőség nehezedik Afrikára. Az afrikai szavannára látogatunk, ahol majmok ugrálnak az olajpálmákon, oroszlánok pihennek a majomkenyérfa árnyékában, és az elefántok nehéz lépteit alatt megremeg a táj. A vízlelőknél sok különböző állat gyűlik össze, ezért mindig érdemes ott lesben állni.

JÁTÉKELEMELK ÉS A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

Üdvözöllek a Carcassonne SAFARI játékban! Ebben a leírásban gyorsan megismerkedhetsz a klasszikus Carcassonne legújabb verziójának szabályaival.

Nézzük meg együtt a **72 TÁJLAPKÁT**. A tájlapkákon szavannát, állatok járta utakat, majomkenyérfaakat és bokrokat láthatsz, ahol sok állat nyüzsög.



Tájlapka egy állatok járta úttal (továbbiakban: út) és egy oroszlánnal.



Tájlapka egy elefánttal a bokorban és egy majomkenyérfával a szavannán.



Tájlapka egy bokorral, a bokornál egy oroszlán, egy zebra, két madár és utak vannak.



A lapkák háta megegyezik.

Ezekon kívül van a játékban **50 ÁLLATLAPKA / VÍZLELŐRÉS**. 5 különböző nagy állat képével, mindegyikből 10. (Továbbiakban **ÁLLATLAPKA**). Ezek az értékeléskor javítják az eredményed.



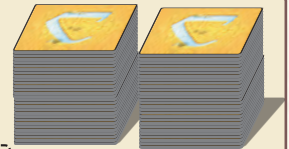
Róluk bővebben a 4. és 5. oldalakon olvashatsz.

Továbbá 4 állatlapkából összeállíthatsz egy vízlelőt azért, hogy pontokat kapj érte (lásd a 6. oldalon)

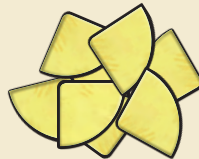


Lefordítva keverd össze a 72 tájlapkát, és tedd őket több toronyba az asztalra.

A nagy lapka (3 lapka méretű) a **STARTLAPKA**, ezt tedd középre. A játékban találsz két fehér semleges **TEREPJÁRÓT** fából. Ezek nem tartoznak egyik játékoshoz sem. Állítsd őket a startlapka mellé, ahogyan az ábrán látod.



Lefordítva keverd meg az **50 ÁLLATLAPKÁT**, és mindenkinek (magadnak is) adj **2 darabot**. Az állatlapkáitokat felfordítva, mindenki számára láthatóan tegyéd magatok elé. A megmaradt állatlapkákat lefordítva halmozd a tájlapkák mellé, ez lesz a készletetek.



Startlapka

Az 50 / 100-as **PONTLAPKÁKAT** tedd az **ÉRTÉKELŐTÁBLA** mellé.

50

Előoldal

100

Hátoldal

A terepjárók a startlapka mellett állnak, és elfoglalnak egy-egy tájlapka helyet.



Figurák (meeple-k)

Nézzük a játékban található többi **FAELEMET**. A következőkben megkapod a **figurákat**, amiket **meeple-nek** nevezünk (**kiejtve: „miepl”**). A játékban 30 meeple-t találsz, minden színből 6 darabot (**sárga, piros, zöld, kék** és **fekete** színekben). Adj minden játékosnak (magadnak is) 6 meeple-t a kiválasztott színekben. Mostantól ez lesz a saját készletetek. *Ebben a játékban kisebb méretűek a meeple-k, mint a megszokott Carcassonne játékokban. Ennek oka, hogy a tájlapkákon több szimbólum van, és a kisebb meeple-k megkönnyítik a játék áttekintését.*

Mindegyik színben találsz egy **Elefántfigurát** a dobozban.

Az **ÉRTÉKELŐTÁBLÁT** fektesd a játéktértől kicsit távolabb, és állíts fel minden játékosnak 1 elefántot a 0 mezőre. A nem játszó szín/színek meeple-jeit, elefántjait tedd vissza a dobozba.



Elefántok

A JÁTÉK CÉLJA

Mi is a lényege a Carcassonne Safari játéknak? A játékosok (te is) minden húzás után letesznek egy tájlapkát. Így fedezitek fel a bokrokat, az állatok által kitaposott utat, a majomkenyérfákat és magát a szavannát. A meeple-t ráállíthatod egy bokorra vagy egy útra vagy ráfeketheted egy fára. Amikor egy bokor vagy egy út lezáródik, pontokat kapsz a különböző állatokért, egy fa esetében azonban új állatlapkát kapsz. Az állatlappakkal növelheted a pontjaidat, vagy vízlelőt építhetsz a szavannában. Ez mind pontokat jelent neked a játék közben, és majd a végén is. Az, hogy ki gyűjtötte a legtöbb pontot és nyeri meg ezáltal a játékot, csak a végső értékelésnél derül ki! Kezdjük hát...

A JÁTÉK MENETE

A Carcassonne Safari játékban az óramutató járásával megegyező irányban egymás után kerültek sorra. A soron lévő játékos mindig a következők akciót végzi el, az **itt álló sorrendben**. Azután jön az őt követő játékos, és így tovább. Először is bemutatom az akciót, majd sorban elmagyarázom őket. Eközben megismeritek a tájlapkák különböző tájegységeit. Milyen akciók vannak?

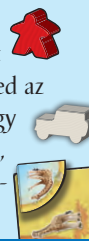
Tájlapkák lerakása: mindig **PONTOSAN 1 LAPKÁT** húzol, amit legalább az egyik oldalával hozzáillesztesz a startlapkához, vagy a már lent fekvő valamelyik lapkához.

1



2

- Egy **meeple-t** állítasz a készletedből a lehelyezett tájlapkára, **vagy** áthelyezed az egyik **tereptárgyat**, **vagy** egy vízlelő építésébe kezdesz, esetleg folytatod egy megkezdett vízlelő építését.



3

Pontértékelés: Minden olyan értékelést végre kell hajtani, amit a lapka lerakásával kiváltottál.



■ Állatok által kitaposott út

1. A tájlapka lerakása

A tájlapkán, amit húztál, több dolog mellett egy út is látható. Úgy kell letenned a tájlapkát, hogy tökéletesen illeszkedjen a már lent található lapkákhoz, azaz a tájelemek (szavanna, út, bokor) folytatódjanak.



A **pirossal** bekeretezett tájlapkát teszed le. A megkezdett út folytatódik a lehelyezés után, a szavanna is illeszkedik. Nagyszerű!

2. Egy meeple állítása az útra

Miután letetted a tájlapkát, ráállíthatod a tájlapka útjára egy meeple-t. De ezt csak akkor teheted meg, ha ezen az úton nem áll másik meeple.



Az éppen lerakott tájlapka útjára egy **meeple-t állítasz**. Mivel nem áll másik meeple ezen az úton, így ezt minden további nélkül megteheted.

3. Egy pontértékelés kiváltása

Minden esetben, amikor lezársz egy utat mindkét végénél, ki kell értékelned. A lezárás azt jelenti, hogy az utad egy bokorba fut a szavannában vagy önmagába tér vissza. A jobb oldali példában láthatsz egy kiértékelést. Bár egy másik játékos tette le a piros keretes tájlapkát, mégis a Te utad lett lezárva.

Az, hogy mennyi pontot kapsz az utadért, attól függ, hogy mennyi fajta állat van az utadon. Ebben a táblázatban láthatod (az értékelőtáblán is megtalálod), hogy mennyi állatfajta mennyi pontot hoz.

Különböző állatok	1	2	3	4	5
Pontok	1	3	6	10	15

Nincs jelentősége annak, hogy hány darab állat áll az utadon, mert **csak a különböző fajta állatok** után kapod a pontokat. Az értékelés után tedd vissza a meeple-t az értékelt útról a készletedbe.

ÍGY NÖVELHETED A PONTJAJDAT:

Több pontot szerezhetsz, ha egy értékelésnél beadsz **pontosan 1 állatlapkát**. Természetesen olyan állatlapkát kell beadnod, amilyen nincsen az értékelt utadon.



A fenti példa alapján, az **utadon** elefánt, zebra és zsiráf áll. **Beadsz** egy oroszlánt **a készletedből**, így 4 különböző állatfajjal rendelkezel, amiért **10 pontot kapsz**.



Most jut szerephez az **értékelőtábla**. Annak érdekében, hogy ne kelljen folyamatosan megjegyezned a pontjaidat, a játék folyamán az elefántoddal mindig annyit lépsz előre az értékelőtáblán, ahány pontot szereztél. Például 6 pontért 6 mezőt léphetsz előre az elefántoddal az értékelőtáblán. Minden értékelés után minden játékos visszakapja azokat a **meeple-eket**, amik az éppen értékel tájegységen álltak. A visszakapott meeple-eket tegyéd **vissza a saját készletetekbe**. Tegyél félre felfordítva minden **állatlapkát**, amit arra használtál, hogy a pontjaidat növeld.

Abban, az esetben, ha valaki új állatlapkát kapna (lásd „Majomkenyérfa”), de nincsen több lefordított állatlapka a közös készletben, akkor fordítsátok le a félrerakott állatlapkákat, majd megkeverés után használjátok a megszokottak szerint. A játék előrehaladtával gyűlnek a pontjaid. Amikor az elefántoddal átléped az értékelőtábla **0-s** mezőjét, vegyél magadhoz egy számlapkát, és az **50-es** oldalával felfelé tedd magad elé. Ha a későbbiekben újra áthaladsz az értékelőtábla 0-s mezőjén, fordítsd át a lapkádat a **100-as** oldalára.

A bokor

1. A tájlapka lerakása

Mint mindig, most is húzol egy tájlapkát azért, hogy letehesd. Lehelyezéskor a tájelemeknek itt is illeszkedniük kell. Egy bokor részletét csak egy nyitott bokorrészhez teheted.



2. Egy meeple állítása a bokorra

Először is ellenőrződ, hogy áll-e már egy másik meeple a bokorban. Ha nincs, ráállíthatod a sajátodat.



Ügyesen **elhelyezted** a tájlapkát, így tovább **bővítetd** a nyitott bokrot 1 lapkával. A bokor még nem tartozik senkihez, így **ráállíthatod** a meeple-det!



3. Egy pontértékelés kiváltása


A következő köreid egyikében ezt a lapkát húzod (piros keretben). Mivel illeszkedik az egyik bokorhoz, ezért odateszed. Ezzel lezártad ezt a bokrot. Akkor tekintünk egy bokrot lezártnak, ha nincsen benne lyuk, és nincsen nyitott oldala. Mivel a meeple-d a bokron áll, értékelned kell a bokrot és be kell gyűjtened a pontokat érte.

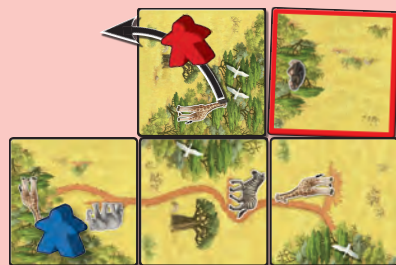
Az, hogy mennyi pontot kapsz a bokrodért, attól függ, hogy mennyi fajta állat van a bokorban. Ebben a táblázatban láthatod (az értékelőtáblán is megtalálod), hogy mennyi állatfajta mennyi pontot hoz.

Különböző állatok	1	2	3	4	5
Pontok	1	3	6	10	15

ÍGY NÖVELHETED A PONTJAJDAT:

Itt is több pontot szerezhetsz, ha egy értékeléskor beadsz **pontosan 1 állatlapkát**. Természetesen olyan állatlapkát kell beadnod, amelyen nincsen az értékelt bokorban.

Ezekén kívül minden **madárért**  amelyik a bokrod felett repül, **1 pontot** kapsz. Az értékelés után tedd vissza a meeple-det az értékelt bokorról a készletedbe.



A **bokorban** van egy zsiráf és egy majom. **Beadsz** egy zebrát, így **3 különböző állatod** lesz, amiért **6 pontot** kapsz. A három **madárért** további **3 pontot** kapsz. Ez összesen **9 pont**.



Majomkenyérfa

1. A tájlapka lerakása

Ha olyan tájlapkát húzol, amin majomkenyérfa van, akkor a megszokottak szerint leteszed. Ennek is illeszkednie kell legalább egy oldalával.



2. Egy meeple fektetése a majomkenyérfára

Miután letetted a tájlapkát, ráfektethetsz a majomkenyérfára egy meeple-t.

Ha **meeple-t fektetél** egy majomkenyérfára, akkor húzhatsz **2 lefordított állatlapkát** a közös készletből. Ezeket felfordítva tedd magad elé.



A majomkenyérfára fekteted a meeple-t, és húzol 2 állatlapkát.



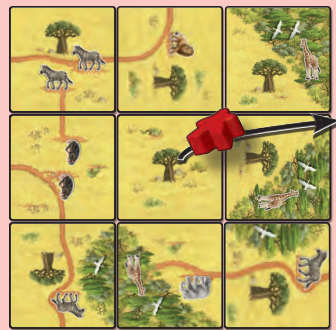
3. Egy pontértékelés kiváltása

Akkor, amikor a **8. tájlapka** lekerül a majomkenyérfa köré, a meeple-d pihenője véget ér, és visszatér a készletedbe.

Ezért nem kapsz pontot, viszont **2 újabb lefordított állatlapkát** húzhatsz a közös készletből. Ezeket **felfordítva** tedd magad elé.



A majomkenyérfa körül minden helyre került egy tájlapka. **Visszaveszed a meeple-t**, és húzol **2 állatlapkát**.



A terepjárók

Kétféleképpen lehet mozgatni egy terepjárót. Egyszer pontokat kapsz érte, máskor pedig nem.

1a. A tájlapka lerakása

Leteszelsz egy tájlapkát egy olyan helyre, ahol **nem áll** terepjáró.



1b. A tájlapka lerakásával elzavarod a terepjárót

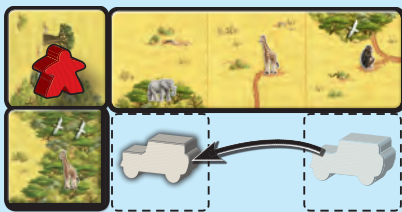
Mint mindig, most is húzol egy tájlapkát azért, hogy letedd. Ha a tájlapka minden érintkező oldala illeszkedik a tájelemekkel, akkor leteheted egy olyan helyre, ahol egy terepjáró áll, majd magadhoz veszed azt a terepjárót.



Leteszelsz egy tájlapkát egy olyan helyre, ahol a **terepjáró** áll. A terepjárót **elveszed** és lerakod **magad elé**.

2a. Nem állítasz meeple-t

Ha a lépésedben nem állítasz meeple-t, akkor áthelyezheted a két terepjáró közül az egyiket, egy vagy több tájlapkával szomszédos üres helyre.



2b. Egy meeple-t állítasz

Először is ellenőrzöd, hogy áll-e már egy másik meeple az úton vagy a bokorban. Ha nincs, ráállíthatod a sajátodat.



Az éppen lerakott tájlapkára **ráállíthatod** a **meeple-det**.

3a. Egy pontértékelés kiváltása

Értékelisz minden lezárt területet. A terepjáró áthelyezéséért **nem kapsz pontot**.

3b. Egy pontértékelés kiváltása

Értékelisz minden lezárt területet. Mivel a tájlapkával elzavartad a terepjárót, **3 pontot kapsz**. Végül ráhelyezheted a terepjárót egy vagy több tájlapkával szomszédos üres helyre.



A terepjárót az **utad mellé** állítod.

FIGYELEM: A lépésedben **csak 1 terepjárót zavarhatsz el**. Ha egy lapka lerakásával elzavarod az egyik terepjárót (1b), akkor azt az egy terepjárót áthelyezheted, de akkor is, csak azt az egyet, ha a lépésedben nem állítasz meeplet (2a).

Soha nem állhat 2 terepjáró egy helyen!

A vízlelők

Az állatlapkák nem csak arra jók, hogy több pontot szerezz velük, hanem 4 állatlapkából összeállíthatasz egy vízlelőt a szavannában.

1. A tájlapka lerakása

Mint mindig, most is húzol egy tájlapkát azért, hogy letehesd.

2. Vízlelő építésbe kezdesz vagy egy megkezdett vízlelőt folytatsz

Ha a lépésedben **nem állítasz** meeple-t, akkor megkezdheted egy **vízlelő építését** a következők szerint: Fektesz egy állatlapkát a készletedből az egyik tájlapka szabad sarkára (**nem kötelező arra a tájlapkára fektetned, amelyiket utoljára tetted le**). A sarok akkor szabad, ha ott szavanna látható. Fű vagy cserje nem akadály. Az állatlapka „VÍZ-SARKA” a tájlapka sarkánál legyen. Ezután állíts egy meeple-t az állatlapkára.

Ezért azonnal **kapsz 3 pontot**.

EGY VÍZLELŐ BŐVÍTÉSE

Ha a lépésedben **nem állítasz** meeple-t, akkor folytathatod egy megkezdett **vízlelő építését** a következők szerint: Fektesz egy állatlapkát a készletedből az egyik tájlapka szabad sarkára úgy, hogy a megkezdett vízlelő „VÍZ-KÖRE” folytatódjon.

Ehhez egy olyan állatlapkát kell használnod, amelyiken **eltérő állat** van, mint az abba a vízlelőbe korábban lehelyezett állatlapkákon. Tehát egy vízlelőben lévő minden állat különböző. **Nem állítasz** meeple-t az állatlapkára.

Attól függően, hogy egy vízlelőhöz a 2., 3. vagy a 4. állatlapkát teszed le, eltérően kapsz pontot.

2. állatlapka: **4 pont** 3. állatlapka: **5 pont**

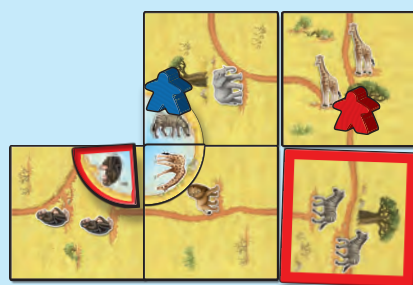
4. állatlapka: **6 pont**

Figyelem: Nem kezdhetesz úgy vízlelőt, hogy nem állítasz rá meeple-t.

Különleges esetek: Elkezdheted egy vízlelő építését átlósan egy megkezdett vízlelővel szemben. Így az állatlapkák nem érintkeznek egymással, ezért ráállíthatasz egy meeple-t. Amikor a vízlelő elkészül, két meeple fog állni egy vízlelőben. Ilyen esetben lehet két ugyanolyan állat egy vízlelőben.

Letesz egy tájlapkát (az ábrán piros kerettel), amivel meghosszabbítod az utadat. **Nem állítasz** meeple-t, hanem elkezdsz egy **vízlelőt építeni**.

Lehelyezel egy állatlapkát, ráállítasz egy meeple-t, amiért **3 pontot kapsz**.



Letesz egy tájlapkát (az ábrán piros kerettel). **Nem állítasz** meeple-t, hanem egy elkezdett (zebra, zsiráf) **vízlelő építését** folytatod (egy majommal), és nem állítasz meeple-t. Mivel 3 állat van a vízlelőnél, **5 pontot kapsz**.

Letesz egy tájlapkát (az ábrán piros kerettel). **Nem állítasz** meeple-t, hanem elkezdsz egy vízlelőt építeni, **egy megkezdett vízlelővel szemben**. Mivel a **kék** megkezdett vízlelője nem érintkezik a te vízlelőddel, leteheted a zsiráfot, és állathatsz rá meeple-t.



3. Egy vízlelő lezárása

Akkor, amikor a 4. állatlapkát teszed egy vízlelőhöz, a vízlelőt lezáród. A vízlelő tulajdonosa **3 pontot** kap, és visszaveszi a készletébe a meeple-jét.

Ha **két különböző** játékos meeple-je áll egy vízlelőn, akkor **mind a két** meeple tulajdonosa megkapja a **3 pontot**.

Viszont, ha **mindkét meeple egy játékosé**, akkor ő csak **3 pontot** kap.

Letesz egy tájlapkát (az ábrán piros kerettel).

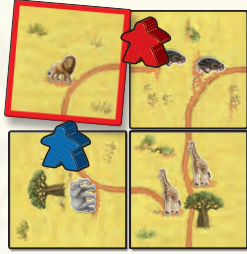
Nem állítasz meeple-t, hanem lezársz egy elkezdett **vízlelőt**.

Te 6 pontot kapsz, a **kék** pedig **3 pontot** kap.



■ Több meeples egy tájegységen

Ha nem is tehetsz le meeples-t egy olyan tájra (útra vagy bokorra), ahol már áll egy meeples, mégis előfordulhat, hogy a játék folyamán a tájlapkák lehelyezésével egyes tájlelemek összekapcsolódnak, aminek következtében több meeples kerül egy tájegységre. Ha kiértékeléskor **több** meeples-d van az éppen értékelt tájegységen, mint a többi játékosnak, akkor egyedül kapod meg a tájegységért járó pontokat. Ha több játékosnak is ugyanannyi (legtöbb) meeples-je van az éppen értékelt tájegységen, akkor mindegyikük megkapja a tájegységért járó teljes pontszámot. Nézzünk erre két példát:



A húzás előtt a **kéknek és neked** egy-egy meeples-d állt a két különálló úton. Majd letettél egy tájlapkát (az ábrán piros kerettel), amivel összekötötted az utakat. Mivel az utat ezzel le is zártad, értékelnetek kell. 4 különböző állat van az úton (majom, oroszlán, elefánt és zsiráf).

Beadsz egy **zsiráf** állatlapkát,

aminek következtében **15 pontot** kapsz. A **kék** nem tud beadni állatlapkát, így ő csak **10 pontot** kap.



A húzás előtt mind a három meeples különálló bokorban állt. Majd letettél egy tájlapkát (az ábrán piros kerettel), amivel összekötötted a különálló bokrokat. Mivel az bokrot ezzel le is zártad, értékelnetek kell. Nem tudsz beadni állatlapkát,

így **11 pontot** kapsz (6 pont a különböző állatokért és 5 pont a madarakért). **Te kapod meg az összes pontot**, mivel te vagy **többségben** a bokorban, így a **kék nem kap egyetlen pontot** sem.

■ Összefoglalás

- A **tájlapkát**, amit húztál úgy kell letenned, hogy **illeszkedjen** a már lent fekvő lapkákhoz.
1. Igen ritka esetben, ha a tájlapkád nem tudod letenni, akkor tedd vissza a játék dobozába, és húzz egy másikat.
 - Letesz el egy tájlapkát egy olyan helyre, ahol a **terepjáró** áll, akkor **elkergeted** a terepjárót.
2. Csak arra a **tájlapkára** állíthatsz meeples-t, amelyiket éppen lehelyezed. A meeples állítás/fektetés előtt mindig ellenőrizned kell, hogy áll-e másik meeples azon a tájegységen.
 - Ha meeples-t fektettél egy **majomkenyérfa**ra, akkor kapsz 2 állatlapkát.
 - Amikor **nem állítasz** meeples-t, építhetsz egy **vízlelőt** vagy folytathatsz egy megkezdettet. Amikor **nem állítasz** meeples-t, elkergetheted a **terepjárót**.
3. A pontértékelés a **lépés végén** történik. Az értékelt tájegységről az érintettek visszaveszik a készletükbe a meeples figurákat. Amikor lezársz egy **utat**, a **különböző fajta állatok** után kapod a pontokat.
 - Amikor lezársz egy **bokrot**, a **különböző fajta állatok** után kapod a pontokat, valamint 1 pontot kapsz minden **madárért**.
 - Egy lezárt **majomkenyérfa**ért 2 állatlapkát kapsz. Ha értékelnéskor több játékosnak is áll meeples-je az éppen értékelt tájegységen, akkor azé az összes pont, aki többségben van. Ha több játékosnak is ugyanannyi (legtöbb) meeples-je van az éppen értékelt tájegységen, akkor mindegyikük megkapja a teljes pontot.

A JÁTÉK VÉGE, VÉGSŐ KIÉRTÉKELÉS ÉS A GYŐZTES

Sajnos a Carcassonne Safari játék is véget ér egyszer. Természetesen szeretnénk megtudni, hogy ki a győztes. A játéknak akkor van vége, amikor egy játékos már nem tud több tájkartont húzni. Még pontokat kaptok azokért a meeples figurákért, amik még a tájkartonokon állnak.

■ UTAK ÉS BOKROK

Minden állat (a madarak is) **1 pontot** hoznak a tájegység birtokosának. Az állatfajok **különbözösége most lényegtelen**.

■ ÁLLATLAPKÁK

Minden állatlapka **1 pontot** hoz a tulajdonosának.

■ MAJOMKENYÉRFÁ

Az a meeples, amelyik majomkenyérfaán van, **nem hoz pontot**.

■ VÍZLELŐK

Az a meeples, amelyik vízlelőn van, **nem hoz pontot**.

A játékot az a játékos nyerte, aki ezután a végső értékelés után a legtöbb ponttal rendelkezik. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.

A **kék** nem kap pontot a majomkenyérfaán fekvő meeples után.

A **piros** **2 pontot** kap az úton álló 2 állat után.



A **piros** **3 pontot** kap a 3 állatlapkáért.

A **pirosnak** és a **kéknek** is áll meeples-je a nagy bokorban. Mivel a **pirosnak** több meeples-je áll a tájegységen, ezért az **ővé az összes pont: 4 állat + 6 madár = 10 pont**.



A **kék** **2 pontot** kap, 1 majom és 1 madár a bokorban.

A LAPKÁK LISTÁJA (72 tájlapka, 50 állatlapka, 5 pontlapka 50/100-as oldallal, 1 startlapka)



A tájlapkákön különböző szimbólumok és állatok különböző gyakorisággal láthatóak: majom, elefánt, zsiráf, oroszlán, zebra.

A cím kiválasztásánál szándékosan választottuk a **Safari** címet. Napjainkban a „safari” a vadon élő állatok megfigyelését jelenti, az állatok természetes környezetében, nem pedig a nagyvadra történő vadászatot.

Szerző: Klaus-Jürgen Wrede | **Illusztráció:** Anne Heidsieck | **Grafika/Design:** Christof Tisch | **3D képek:** Andreas Resch
Külön köszönet Udo Schmitz-nek a számos játékesztért, valamint köszönet illeti: Marion Haake, Dieter Hausdorf és Maik Neumann. www.carcassonneforum.de



© 2018
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel.: 388-4122
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

FIGYELEM!

A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelenthetnek a 3 évesnél kisebb gyermekekre (lenyelhetik, beszippantathatják az apró alkatrészeket). **FULLADÁSVESZÉLY!** Tartsa távol tőlük!