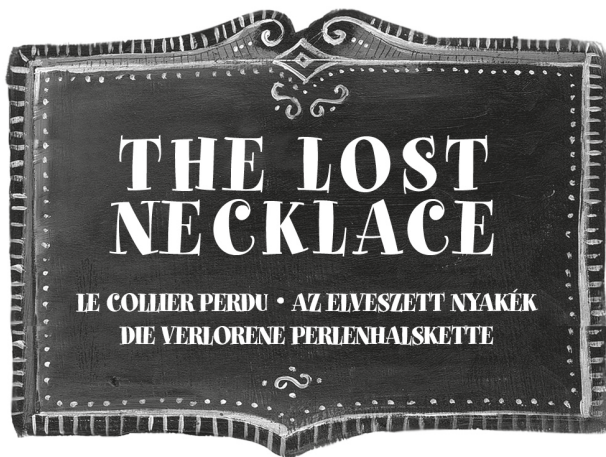


EN, DE, ES, PT, FR, NL, IT, HU, PL, CZ



www.marbushka.com

The lost necklace

EN

Once upon a time in a far away kingdom, there lived a beautiful princess. One day an evil witch, out of sheer jealousy, bewitched her with a deep and empty slumber. The witch ripped apart the princess' magical necklace and scattered its forty pearls in the garden. The whole kingdom got word that the princess will not awaken from her slumber until someone gathers the tiny pearls from the thick grass, and the necklace is made whole again. The heroes have to complete the quest before the last golden grain of sand falls in the hourglass. The princess slumbers still, and she is waiting for her rescuers.

A team game for 2-4 players above 5 years of age

The goal of the game: you have to gather the forty pearls of the necklace before the last grain of sand falls in hourglass.

How to play the game: Place the game board in front of you and scatter the pearls in the grass around the princess. (don't scatter the spare ones, only the forty pieces from the tale!) Shuffle the cards of the hourglass and place them on the table. Agree before the game on the pattern based on which you plan to reassemble the necklace. You can either chose the templates we provided, or you can come up with your own! When you are finished with this, the youngest player can begin the game by throwing with the dice. If he throws a color he has to pick up a pearl from the grass according to the color thrown and place it on the necklace around the princess' neck based on the agreed pattern. (If there are no more pearls with that color, you can't pick another one, it is the next players turn to throw the dice) If he throws an ant: he can pick up two pearls of any color and place them on the necklace. If he throws an hourglass: he has to draw an hourglass card and place it next to the game board. If all the hourglass cards are drawn before the necklace is finished, you have unfortunately ran out of time. If you can reassemble the necklace before all the hourglass cards are gathered, you have successfully broken the spell and rescued the princess! (You can see how happy she is on the backside of the game board!) Good luck and have fun with the game!

Contents: 4x10 pieces of Czech glass beads in a linen bag (we also provided two spare stones each) 1 throwing dice, 1 two sided gaming board, 1 hourglass puzzle consisting of nine cards

Die verlorene Perlenhalskette

DE

In einem fernen Land lebte sorglos eine wunderschöne Prinzessin. Eines Tages sandte eine böse Hexe aus Neid einen tiefen, traumlosen Schlaf über sie. Die Hexe riss die zauberhafte Halskette der Prinzessin auseinander und zerstreute dessen vierzig Perlen im Garten. Die Nachricht ging durch das ganze Land, dass die Prinzessin nur vom Fluch befreit werden kann, wenn alle kleinen Perlen im dichten Gras gefunden werden, und die Halskette wiederhergestellt wird. Ihre Retter haben nur so lange Zeit, bis das letzte goldene Sandkorn in der Sanduhr abgelaufen ist. Die Prinzessin wartet seitdem im tiefen Schlaf darauf gerettet zu werden.

Gesellschaftsspiel ab 5 Jahren, für 2 bis 4 Kinder.

Ziel des Spiels: Die Perlen der Halskette müssen gefunden werden, bevor das letzte Sandkorn in der Sanduhr abgelaufen ist.

Spielverlauf: Legt das Spielbrett vor euch hin, und zerstreut die Perlen im Gras, neben der Prinzessin. (Die Ersatzperlen sollen nicht zerstreut werden, nur 40 Stück!) Mischt die Karten der Sanduhr und legt sie auf den Tisch. Vereinbart euch schon vornherein nach welchem Muster die Halskette zusammengestellt werden soll. Ihr könnt aus den von uns angegebenen Mustern wählen, aber auch neue erfinden. Wenn alles fertig ist, soll der jüngste Spieler den Würfel werfen! Wenn jemand eine Farbe gewürfelt hat: Der gewürfelten Farbe entsprechend kann eine Perle aus dem Gras genommen und nach dem vereinbarten Muster um den Hals der Prinzessin gelegt werden. (Sollten keine Perlen mehr in dieser Farbe im Gras liegen, könnt ihr keine andere wählen, es ist der nächste Spieler dran.) Wenn jemand eine Ameise würfelt: Es dürfen zwei Perlen egal welcher Farbe (auch unterschiedlich) aufgenommen und an den Hals der Prinzessin gelegt werden. Wenn jemand die Sanduhr gewürfelt hat: Es muss eine Sanduhrkarte umgedreht und neben dem Spielbrett gelegt werden. Wenn alle Sanduhrkarten umgedreht wurden bevor die Halskette fertig ist, ist euch leider die Zeit ausgelaufen. Wenn es auch aber gelingt alle Perlen zu finden, und die Halskette zusammenzustellen, habt ihr die Prinzessin vom Fluch befreit! (Auf der Hinterseite des Spielbretts könnt ihr sehen wie glücklich sie ist!) Wir wünschen euch viel Spaß und Glück zum Spiel!

Spielinhalt: 4x10 Tschechische Glasperlen in einem Baumwolltäschchen (als Reserve wurden 2 Steine pro Sorte hinzugefügt), 1 Würfel, 1 Spielbrett mit zwei Seiten, 1 Sanduhrpuzzle – bestehend aus 9 Karten.

El collar perdido

ES

Érase una vez, en un reino muy lejano, una princesa de belleza sin igual que tenía un collar mágico. Un día una malvada bruja que le tenía mucha envidia la hechizó, sumiéndola en un profundo letargo sin sueños. Para completar su hechizo, la bruja destrozó el collar mágico de la princesa y sus cuarenta perlas se perdieron por el jardín. Se hizo saber a todos los habitantes del reino que la princesa no despertaría a no ser que se recuperaran todas las perlas y se arreglara el collar. Además, aquéllos valientes héroes que trataran de rescatar a la princesa, no tenían mucho tiempo. Si antes de conseguirlo se agotaba la arena del reloj, ya nada podría despertarla. La princesa os espera, ¡por favor, salvadla!

Juego colaborativo, de 2 a 4 jugadores, a partir de 5 años.

Objetivo del juego: encontrar las cuarenta perlas del collar antes de que el último grano de arena del reloj haya caído.

Cómo jugar: Pon el tablero en el centro de la mesa y coloca las perlas en la hierba, alrededor de la princesa (¡se usan sólo 40 perlas!, deberían quedar un par de cada color de repuesto). Mezcla las fichas que forman el reloj de arena y ponlas sobre la mesa boca abajo. Poneos de acuerdo en el modelo de collar que vais a reconstruir. Podéis utilizar los ejemplos que os damos o podéis crear uno nuevo. Tras esto, el jugador más joven lanza el dado. Debe recoger del jardín una perla del color que muestra el dado y ponerla en el cuello de la princesa, siguiendo el modelo decidido de antemano (si ya no quedan perlas de este color, no se puede escoger otra, el turno pasa al siguiente jugador). Si en el dado sale la hormiga, el jugador en turno recoge dos perlas de cualquier color y las pone en el cuello de la princesa. Si en el dado sale el reloj de arena, el jugador en turno roba la primera carta del montón y la coloca bocarriba al lado del tablero formando la imagen del reloj de arena. Si todas las fichas de reloj están bocarriba antes de que el collar haya sido reconstruido, se habrá agotado vuestro tiempo y habréis fallado. Pero si conseguís encontrar todas las perlas antes de que el puzle del reloj de arena esté completo y lográis reconstruir el collar, ¡la princesa estará salvada! Podréis ver qué feliz está girando tablero de juego. Disfrutad del juego y ¡buena suerte!

Contenido del juego: 4x10 piedras cuentas de vidrio checas (más 2 de cada de repuesto), 1 dado, 1 tablero de dos caras, 1 puzle de reloj de arena formado por nueve fichas.

O Colar perdido

PT

Era uma vez uma linda princesa que vivia num reino longínquo. Um dia, uma bruxa má e ciumenta lançou-lhe um feitiço e a princesa adormeceu num sono profundo. A bruxa destruiu o seu colar mágico e espalhou as 40 pérolas pelo jardim do palácio. Os habitantes do reino perceberam que a única maneira de quebrar o feitiço e acordar a princesa era encontrar as pérolas entre a relva do jardim e reconstruir o colar. Os ousados heróis devem completar a tarefa antes que o tempo da ampulheta acabe. A princesa espera há muito que a salvem!

Jogo de equipa, de 2 a 4 jogadores. A partir dos 5 anos.

Objectivo do jogo: encontrar as pérolas do colar antes que o tempo da ampulheta acabe.

Como se joga? Coloca-se o tabuleiro na mesa e as pérolas na relva, à volta da princesa (utilizam-se apenas 40 pérolas e guardam-se as restantes). Baralham-se as cartas que compõem a ampulheta e colocam-se na mesa. Antes de começar, os jogadores decidem por que ordem de cores vão reconstruir o colar. Podem utilizar-se os modelos que vêm no jogo, mas também se podem criar outros novos. Depois de estar tudo pronto, o jogador mais novo lança o dado. Retira do jardim uma pérola da cor que o dado mostra e coloca--a no colar, à volta do pescoço da princesa, de acordo com o padrão estabelecido. (Caso não haja mais pérolas da cor que saiu no dado, o jogador não pode escolher outra. Passa a vez ao jogador seguinte.) Se ao lançar o dado sair a formiga, o jogador pode retirar duas pérolas de quaisquer cores e colocá-las no colar da princesa. Se sair a ampulheta, o jogador retira a primeira carta do monte e coloca-a ao lado do tabuleiro, para montar o puzzle da ampulheta. Se as cartas acabarem antes de o colar estar completamente reconstruído, acaba-se o tempo. Os jogadores falharam. Mas se conseguirem encontrar todas as pérolas e construir o colar antes que o puzzle da ampulheta esteja completo, a princesa está salva! (Vê como está contente no verso do tabuleiro!) Diverte-te e boa sorte!

Conteúdo: 4x10 pedras contas de vidro checo (mais duas suplentes de cada), 1 dado, 1 tabuleiro de dois lados, 1 ampulheta em puzzle formada por 9 cartas.

Le Collier perdu

FR

Il était une fois une très jolie princesse, qui vivait dans un royaume lointain. Un jour, la méchante sorcière jalouse l'a ensorcelée: la princesse est tombée dans un sommeil profond. Son collier s'est déchiré et les quarante perles sont perdues dans le jardin du palais. Tous les habitants du royaume ont compris que le seul moyen de mettre fin à l'enchantement était de retrouver les perles dans les hautes herbes du jardin et de reconstituer le collier. Les héros audacieux qui tenteront d'accomplir cette tâche, devront reconstituer le collier avant que le dernier grain de sable ne tombe dans le sablier. La princesse attend depuis si longtemps d'être sauvée!

Jeu d'équipe pour 2 à 4 enfants, à partir de 5 ans.

Le but du jeu: retrouver les perles du collier avant que le dernier grain de sable ne tombe.

Comment jouer: Placez le plateau sur la table et répartissez les perles dans l'herbe, autour de la princesse (N'utilisez que 40 perles, les autres sont en réserve.) Mélangez les cartes qui composent le sablier et mettez-les en talon sur la table. Décidez d'avance quelle sera l'ordre des couleurs des perles dans le collier. Vous pouvez utiliser les motifs qui figurent dans le jeu, mais vous pouvez aussi créer vos propres modèles. Après ces préparatifs, le plus jeune des joueurs lance le dé. Si le dé montre une couleur, ramassez une perle de cette couleur dans l'herbe et mettez la au cou de la princesse, en fonction du motif décidé à l'avance. (S'il n'y a plus de perle de cette couleur, vous ne pouvez pas en choisir une autre: c'est au joueur suivant de lancer le dé.) Si le dé montre la fourmi, le joueur à droit de ramasser deux perles de n'importe quelle couleur et de les mettre au cou de la princesse. Si le dé montre le sablier, retournez la première carte du talon et placez la à côté du plateau. Si toutes les cartes sont retournées avant que le collier ne soit reconstitué, vous avez échoué. Mais si vous avez réussi à retrouver toutes les perles et que vous avez reconstitué le collier, la princesse est sauvée! (En retournant le plateau, vous verrez comme elle est heureuse...) Bon amusement et bonne chance!

Contenu du jeu: 4x10 perles de verre tchèque (+ 2 de chaque en réserve), 1 dé, 1 plateau deux faces, 1 sablier formé de neuf cartes

De verloren halsketting

NL

Er was eens een prachtige prinses in een ver koninkrijk. Op een dag betoverde een jaloerse boze heks haar in een diepe slaap. De heks rukte de magische parelketting van de prinses los en strooide de veertig parels in de tuin. Het hele koninkrijk kreeg te horen dat de prinses niet meer wakker zou worden. Pas als alle kleine parels uit het dikke gras zouden worden gevonden en de ketting zou worden gemaakt, dan zou de prinses ontwaken. Haar redders beginnen de zoektocht die moet worden voltooid voordat de laatste gouden zandkorrel in de zandloper valt. De prinses slaapt nog steeds en ze wacht op haar helden.

Een coöperatief spel voor 2-4 spelers vanaf 5 jaar

Doel van het spel: samen moet je de veertig parels van de halsketting verzamelen voordat de zandloper is doorgelopen.

Spelregels: Plaats het bord voor je en strooi de parels rond de prinses in het gras (strooi niet de reserveparels, maar alleen de veertig stukjes uit het verhaal!). Schud de kaarten van de zandloper en plaats ze op de tafel. Spreek vóór het spel begint met elkaar een patroon af hoe je van plan bent de ketting weer in elkaar te zetten. Je kunt de door ons geleverde sjablonen kiezen, of je kunt zelf een idee uitvoeren! Als je daarmee klaar bent, kan de jongste speler het spel beginnen door met de dobbelsteen te gooien. Als hij een kleur gooit, pak hij of zij een parel uit het gras op basis van de kleur die hij heeft gegooit en legt deze op de ketting rond de nek van de prinses volgens het afgesproken patroon. (Als er geen parels meer zijn met die kleur, kun je geen andere parels kiezen, en mag de volgende speler de dobbelstenen gooien) Als je een mier gooit: je kan twee parels van elke kleur oppakken en op de ketting leggen. Als je een zandloper gooit: je moet een zandloperkaart trekken en deze naast het speelbord leggen. Als alle zandloperkaarten zijn getrokken voordat de ketting is voltooid, heb je helaas te kort tijd. Als je de ketting weer in elkaar kunt zetten voordat alle zandloperkaarten zijn verzameld, heb je de betovering verbroken en is de prinses gered! Je kunt zien hoe blij ze is aan de achterkant van het bord! Samen heb je het spel gewonnen. Veel geluk en veel plezier met het spel!

Inhoud: 4x10 stuks Tsjechische glaskralen in een buideltje (twee reserve stenen), 1 dobbelsteen, 1 dubbelzijdig spelbord, 1 zandloperpuzzel bestaande uit negen kaarten

La Collana smarrita

Tanto tempo fa, in un regno molto lontano, viveva una principessa bellissima. Un giorno, una strega cattiva, per pura gelosia, la stregò con un sonno vano e profondo. La strega strappò via la collana magica della principessa e sparpagliò le sue quaranta perle nel giardino. L'intero regno venne a sapere che la principessa non si sveglierà fintantoché qualcuno non avrà raccolto le minuscole perle dal fitto prato e la collana sarà resa integra di nuovo. Gli eroi devono completare la ricerca prima che l'ultimo granello di sabbia dorata cada nella clessidra. La principessa è in un sonno immobile e aspetta i suoi soccorritori.

Un gioco di squadra per 2-4 giocatori dai 5 anni in su

Lo scopo del gioco: dovete raccogliere le quaranta perle della collana prima che l'ultimo granello di sabbia cada nella clessidra.

Come si gioca: Posizionate il pannello di gioco di fronte a voi e sparpagliate le perle nel prato attorno alla principessa. (non sparpagliate anche quelle extra, solo le quaranta della storia!) Mischiate le carte della clessidra e mettetele sul tavolo. Concordate prima del gioco il modello sul quale avete intenzione di riassemble la collana. Potete sia utilizzare i modelli a disposizione, oppure potete inventare il vostro! Quando avete finito, il giocatore più giovane può iniziare il gioco lanciando il dado. Se lancia un colore deve raccogliere dal prato una perla dello stesso colore lanciato e metterla sulla collana intorno al collo della principessa in base al modello prestabilito. (Se non ci sono più perle di quel colore, non potete prenderne un'altra, è il turno di tirare il dado per il prossimo giocatore) Se lancia una formica: può prendere due perle di qualsiasi colore e metterle sulla collana. Se lancia una clessidra: deve pescare una carta clessidra e metterla al lato del pannello di gioco. Se tutte le carte clessidra vengono pescate prima che la collana sia finita, sfortunatamente il vostro tempo è scaduto. Se riuscite a riassemble la collana prima che tutte le carte clessidra siano raccolte, avete spezzato l'incantesimo con successo e salvato la principessa! (Potete vedere quanto è felice sul lato posteriore del pannello di gioco!) Buona fortuna e buon divertimento!

Contenuto: 4x10 pezzi di perle di vetro ceche in una sacchetto di lino (inoltre ci sono a disposizione due pietre extra per ogni tipo) 1 dado, 1 pannello di gioco a due facce, 1 puzzle clessidra composto da nove carte

az elveszett nyakék

Messzi-messzi vidéken, gondtalanul élt a szépséges királykisasszony. Egy napon a gonosz boszorkány mély, üres álmodt küldött rá irigységében. A királykisasszony varázslatos nyakékét elszakította és annak negyven gyöngyét szétszórta a kertben. Híre ment az egész birodalomban, hogy a királykisasszony addig nem szabadulhat meg az átok alól, amíg az apró gyöngyök elő nem kerülnek a sűrű fűből és a nyakéket össze nem illesztik újra. A próbát addig kell teljesíteniük megmentőinek, amíg a homokórán az utolsó arany homokszem is legördül. A királykisasszony azóta mély álomban várja, hogy megmentse.

Csapatjáték 5 éves kortól, 2–4 gyermek részére

A játék célja: össze kell gyűjteni a nyakék gyöngyeit, mielőtt a homokórán az utolsó homokszem is legördül.

A játék menete: Helyezzétek magatok elé a játéktáblát és a királykisasszony körül szórjátok szét a fűben a gyöngyöket! (A tartalékokat ne, csak a mesében szereplő negyven darabot!) A homokóra kártyáit keverjétek össze és tegyétek az asztalra. Állapodjatok meg előre, hogy milyen minta szerint állítjátok össze a nyakéket. Választhattok az általunk készített sablonok közül, de nyugodtan kitalálhattok újabbakat is! Amikor mindez kész, dobjon a legfiatalabb játékos a kockával! Ha színt dob: a kockán látható szín szerint kell felvenni egy gyöngyöt a fűből és a királykisasszony nyakára helyezni az előre megbeszélt minta alapján. (Ha elfogyott az a szín, nem választhattok másikat helyette, ilyenkor a következő játékos jön.) Ha hangyát dob: 2 db bármilyen színű gyöngyöt vehet fel és illesztheti a királylány nyakára. Ha homokórát dob: akkor egy homokóra kártyát fel kell fordítania és a játéktábla mellé helyeznie. Ha előbb gyűlik össze a homokóra összes kártyája, minthogy a nyakék elkészülne, akkor sajnos kifutottatok az időből. Ha előbb sikerül összegyűjteni az összes gyöngyöt és összeállítani a nyakéket, akkor megmentettétek a királylányt az átok alól! (A tábla hátoldalán láthatjátok, hogy milyen boldog!) Sok örömet és szerencsét kívánunk Nektek a játékhoz!

A játék tartalma: 4x10 db cseh üveggyöngy vászontasakban (tartaléknak mellékeltünk fajtánként plusz két követ is), 1 db dobókocka, 1 db kétoldalas játéktábla, 1 db kilenc kártyából álló homokóra kirakó

Utracony naszyjnik

PL

Dawno temu za siedmioma górami i siedmioma lasami w dalekim królestwie mieszkała przepiękna księżniczka. Pewnego dnia zła wiedźma, kierując się straszną zazdrością, rzuciła na nią klątwę i wprawiła w głęboki, niespokojny sen. Magiczny naszyjnik księżniczki rozerwała na strzępy, a 40 pięknych pereł rozrzuciła w ogrodzie. Próbowano różnych sposobów, by ją rozbudzić, ale okazało się, że może to sprawić jedynie jej naszyjnik. W całym królestwie poszukiwano śmiałków, którzy odnajdą zagubione perełki i naprawią naszyjnik. Muszą tego dokonać nim ostatnie ziarno piasku opadnie na dno klepsydry. Księżniczka śpi niespokojnie oczekując wybawcy.

Gra przeznaczona dla 2–4 graczy w wielu powyżej 5. roku życia

Cel gry: należy przed upływem dostępnego czasu zebrać 40 pereł tworzących naszyjnik

Zasady gry: umieść przed sobą planszę do gry i rozrzuć 40 pereł w trawie wokół księżniczki. Potasuj karty klepsydry i połóż je na stole. Ustalcie zasady składania naszyjnika. Do wyboru są zaproponowane już wzorce, ale można ustalić własne! Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy rzucając kostką:

- jeśli pokaże ona konkretny kolor, musi odnaleźć perełkę z nim mu odpowiadającą i umieścić ją w naszyjniku na szyi śpiącej księżniczki. W dalszej części rozgrywki, gdy zabraknie już pereł w tym kolorze, gracz w takim przypadku traci kolejkę (nie można zbierać pereł o innym kolorze niż ten wskazany przez kostkę).
- jeśli gracz wyrzuci kostką symbol mrówki: może zebrać dwie perełki dowolnego koloru i dołączyć je do naszyjnika.
- jeśli kostka pokaże klepsydrę: powinien wziąć jedną kartę klepsydry i położyć ją obok planszy do gry. Jeśli wszystkie karty klepsydry zostaną wykorzystane przed ukończeniem naszyjnika, grę trzeba będzie zakończyć, a księżniczka nie zostanie uratowana. Jeśli naszyjnik uda się odtworzyć nim pobrane zostaną wszystkie karty klepsydry, zadanie zostanie ukończone pomyślnie, zły czar zostanie złamany, a księżniczka będzie wolna! Powodzenia i wspaniałej zabawy!

Zawartość: 4x10 sztuk Czeskie szklane koraliki w płóciennym torebce (oraz po 2 sztuki kamieni zapasowych każdego rodzaju), 1 kostka do gry, 1 dwustronna plansza do gry, 1 zestaw puzzli przedstawiający klepsydrę składający się z 9 części

Ztracený Náhrdelník

CZ

Bylo, nebylo v jednom království za desatero horami a desatero řekami, žila, byla krásná princezna. Jednoho dne, ji z čiré žárlivosti zaklela zlá čarodějnice do hlubokého a prázdného spánku. Čarodějnice princezně roztrhla její kouzelný náhrdelník a rozsypala kamínky po celé zahradě. Po celém království se rozkřiklo, že princezna nebude vysvobozena ze zakletí, dokud někdo neposbírá všechny drobné kamínky z té husté trávy a nesestaví znovu celý náhrdelník. Navíc je potřeba, aby hrdinové kamínky našli dřív, než dopadne poslední zlaté zrnko písku v přesýpacích hodinách. Princezna stále hluboce spí a čeká na své zachránce.

Týmová hra pro 2 – 4 hráče od 5 let

Cíl Hry: Musíte najít všech 40 kamínků, dříve než dopadne poslední zrnko písku v přesýpacích hodinách.

Jak si zahrát: Položte před sebe hrací plán a rozhodte kamínky do trávy kolem princezny (pouze 40 kamínků, ne všechny i s náhradními). Zamíchejte karty přesýpacích hodin a položte je na stůl. Předem se dohodněte na vzoru, podle kterého složíte zpět celý náhrdelník. Můžete buď použít jeden z našich návrhů, nebo si vymyslet svůj vlastní! Jakmile máte vše připravené, začíná nejmladší hráč tím, že hodí kostkou. Když mu padne barva, musí z trávy sebrat jeden kamínek stejné barvy a „navlíknout“ ho na náhrdelník kolem princeznina krčku, podle dohodnutého vzoru (pokud již v trávě nejsou kamínky s barvou, která vám padla, je na řadě další hráč). Pokud mu padne mravenec, může sebrat libovolné dva kamínky a „navlíknout“ je na náhrdelník. Pokud hodí přesýpací hodiny, vytáhne jednu kartu přesýpacích hodin a umístí ji vedle hrací desky. Když vyložíte všechny karty přesýpacích hodin dřív, než složíte náhrdelník, bohužel čas vypršel a princezna bude navždy spát. Poskládáte-li náhrdelník dříve, než přesýpací hodiny, jste hrdinové! Zlomili jste kouzlo a zachránili princeznu! (Koukněte, jak je šťastná, na zadní straně hracího plánu.) Hodně štěstí a užijte si celou hru!

Obsah balení: 4x10 České skleněné korálky ve lněném pytlíčku (a dva náhradní kamínky od každého), 1 kostka, 1 oboustranná hrací deska, 1 skládanka přesýpacích hodin z devíti karet

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickengefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2010
©bohony