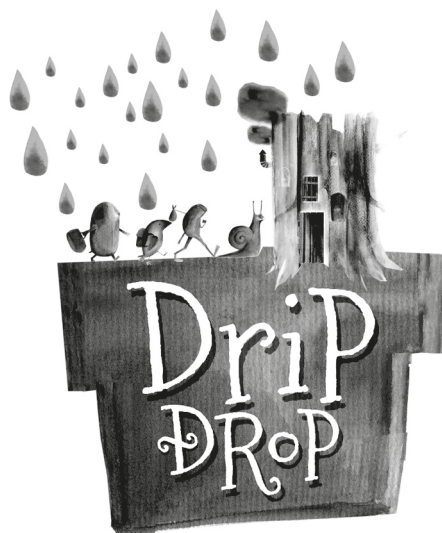


EN, DE, FR, ES, PT, NL, HU, PL, CZ, SK, RU, GR



Tropf-Tropf
Plic-Ploc
Drip Drop
Csipp-Csepp
Kap, kap
Kapy kapy kap
Καν-Καν
Σταγόνα-σταγόνα!



www.marbushka.com

DriP-DRoP

What's that strange noise, that soft patter? It's the sound of the rain playing on the leaves. Our little friends were wandering in the woods when the storm caught them. How can they get home in such bad weather? They hide under mushrooms and leaves, and can only move on from hideout to hideout so they don't get soaked. Their cozy tree stump cottage awaits them: there's a fire crackling in the fireplace, and tea steaming in the kettle. They start racing, who will reach home first?

Board game for 2-4 players, ages 3+
Game time: approx. 15 minutes

How to play: Set up the game board! Place the tree stump cottage at the rainy end of the road, and place the cards with grass and plants next to the path wherever you want, so they don't cover any of the fields! Pick one figure each, and place them next to the board by the start of the path! Now the game can begin! The youngest player goes first, then take turns clockwise! When it's your turn, throw the die and step forward onto the colored field shown on the die. If you threw pink, then step on the next field with a pink mushroom, if you threw green, step on the next field with a leaf, if you threw blue, go to the next field with a rock! These little drawings show where you've hidden from the rain. If you've reached the tree stump cottage at the end of the path, go inside and get warmed up! Welcome home!

Goal of the game: The player whose figure reaches the tree stump cottage first wins. The other players continue playing until everyone reaches the finish. Have fun!

Contents of the game: 1 game board, 4 different figures, 1 tree stump cottage, 2 hideouts with grass and plants, 1 die with colored spots

TRoPf-TroPf

Was ist dieses seltsame Geräusch, dieses sanfte Klopfen? Es ist die Musik, die der Regen auf den Blättern spielt. Unsere kleinen Freunde streifen im Wald umher, als ein Gewitter sie einholt. Wie kommen sie bloß bei so einem Unwetter nach Hause? Sie finden unter Pilzen und Blättern Unterschlupf und können nur von Versteck zu Versteck voran kommen, damit sie nicht klatschnass werden. Ihr gemütliches Baumstammhäuschen wartet bereits auf sie: im Ofen knistert das Feuer und im Kessel dampft ein heißer Tee. Sie wetteifern, wer wohl als Erster zu Hause ankommen wird?

Brettspiel für 2-4 Personen ab 3 Jahren

Dauer des Spiels: ca. 15 Minuten

Ablauf des Spiels: Richtet das Spielbrett ein. Stellt das Baumstammhäuschen an das Ende des verregneten Weges. Die Grasbüschel und die Pflanzen könnt ihr beliebig neben den Pfad stellen, und zwar so, dass sie kein einziges Feld bedecken. Wählt eure Spielfiguren aus und stellt sie neben das Brett an den Ausgangspunkt des Spielfeldes. Jetzt kann das Spiel beginnen! Der jüngste Spieler fängt an und es geht abwechselnd im Uhrzeigersinn weiter. Wenn Du dran bist, würfle einmal und ziehe mit deiner Spielfigur weiter auf das Feld mit der Farbe die der Würfel Dir zeigt. Wenn du ROSA gewürfelt hast, ziehe weiter auf das nächste Feld mit dem rosa Pilz, wenn du GRÜN gewürfelt hast, ziehe weiter auf das nächste Feld mit einem Blatt, wenn du BLAU gewürfelt hast, dann ziehe weiter auf das nächste Feld mit dem Stein. Diese kleinen Zeichnungen zeigen Dir, wo Du vor dem Regen geschützt bist. Wenn Du beim Baumstammhäuschen am Ende des Weges angekommen bist, tritt ein und wärme Dich auf. Herzlich willkommen zu Hause!

Ziel des Spiels: Der Spieler, der zuerst mit seiner Figur im Baumstammhäuschen ankommt, gewinnt das Spiel. Die anderen Spieler spielen solange weiter, bis alle am Ziel angekommen sind. Wir wünschen euch viel Spaß beim Spielen!

Inhalt des Spiels: 1 Spielbrett, 4 unterschiedliche Spielfiguren, 1 Baumstammhäuschen, 2 grasbedeckte-geblünte Unterschlupfe, 1 Würfel mit farbigen Punkten

Plic-Plouc

Mais quel est ce bruit, ce doux clapotis ? C'est le son de la pluie jouant dans les feuilles. Nos petits amis se promenaient dans le bois quand un orage violent les surprit. Comment rentrer à la maison sous un ciel si grognon ?

Il leur faudra se cacher sous les feuilles et les champignons, et se déplacer d'abris en abris pour ne pas finir trempé. Leur chaleureux nid douillet les attend: il y a du chocolat chaud fumant au pied de la cheminée. Qui sera rentré au sec le premier ?

Jeu de société pour 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans

Durée de jeu : environ 15 minutes

Comment jouer : Préparer le jeu en plaçant la souche d'arbre à la fin du pluvieux parcours et les cartes herbes et plantes à côté du plateau. Choisissez vos pions respectifs et placez-les juste avant la première case ; le jeu peut commencer ! Le plus jeune joueur commence, et les tours se poursuivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour, lancez le dé, et avancez sur la prochaine case libre de la couleur indiquée par le dé : le rose vous emmène jusqu'au prochain champignon, le vert jusqu'à la prochaine feuille, et le bleu jusqu'à la prochaine pierre. Ces petits dessins sont autant d'abris pour vous protéger de la pluie.

Arrivé à la souche, vous êtes enfin au chaud et au sec ! On est quand même mieux à la maison par un temps pareil !

But du jeu : Le joueur dont le personnage arrive le premier à la souche l'emporte. Les autres joueurs continuent jusqu'à ce que tout le monde soit à l'abri. Amusez-vous bien !

Contenu du jeu : 1 plateau de jeu, 4 personnages, 1 souche d'arbre, 2 cachettes avec de l'herbe et des plantes, 1 dé aux faces colorées.

DriP DRoP

¿Qué es ese ruido tan extraño, ese golpeteo suave? Es el sonido de la lluvia jugando sobre las hojas. Nuestros pequeños amigos estaban paseando por el bosque cuando la tormenta los ha sorprendido. ¿Cómo llegarán a casa con este chaparrón? Tendrán que esconderse bajo las setas y las hojas, y moverse de escondite en escondite para no empaparse, hasta que lleguen a su casa del árbol. Hay fuego en la chimenea y chocolate caliente esperándolos.

Comienza la carrera, ¿quién será el primero en llegar a casa?

Juego de mesa, de 2 a 4 jugadores, a partir de 3 años.

Tiempo de juego: 15 minutos aproximadamente.

¿Cómo se juega? Pon el tablero en el centro de la mesa. Coloca la casa del árbol en el extremo lluvioso del camino. Coloca la ficha de césped y la ficha de plantas donde prefieras, pero sin cubrir ninguna casilla. Cada jugador elige una ficha de animal y la coloca junto al tablero al principio del camino. ¡Comienza el juego! El jugador más joven empieza y sigue el turno en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, tira el dado y mueve tu ficha a la siguiente casilla del color que muestre el dado. Si sale rosa, colócate en la siguiente casilla con una seta de color rosa; si sale verde, ponte en la siguiente casilla con una hoja; si sale azul, ves a la siguiente casilla con una roca. Estos pequeños dibujos muestran dónde te refugias de la lluvia. Cuando llegues a la casa del árbol al final del trayecto, entra y relájate. ¡Bienvenido a casa!

Objetivo del juego: El jugador cuya figura llegue en primer lugar a la casa del árbol gana. El resto de jugadores siguen jugando hasta que todos lleguen a la meta. ¡A divertirse!

Contenido del juego: 1 tablero de juego, 4 fichas de animales, 1 casita del árbol, 2 escondites con césped y plantas, 1 dado con puntos de colores.

DriP-DRoP

O que é este barulho tão estranho, este bater suave? É o som da chuva a brincar nas folhas. Os nossos pequenos amigos passeavam pelo bosque quando a trovoadas os surpreendeu. Como podem chegar a casa com este temporal? Escondem-se debaixo de cogumelos e de folhas, e apenas avançam de esconderijo em esconderijo, para não ficarem encharcados. Esperamos a confortável casa da árvore: o fogo crepita na lareira, e o chá fumeja na chaleira. Que comece a corrida! Quem chegar primeiro a casa?

Jogo de tabuleiro para 2 a 4 jogadores, idade 3+
Tempo de jogo: aproximadamente 15 minutos

Como se joga? Prepara-se o tabuleiro de jogo. Coloca-se a casa da árvore no chuvoso fim da rua e as cartas com relva e plantas ao longo do caminho, por onde se quiser, mas sem cobrir os campos. Cada jogador escolhe uma figura, que é colocada junto ao tabuleiro no início do caminho. Pode começar o jogo! Começa o jogador mais novo, e a partir daí segue-se o sentido dos ponteiros do relógio. Lança-se o dado e avança-se até à cor que sair. Se sair cor-de-rosa, o jogador avança até ao próximo campo com um cogumelo cor-de-rosa; se sair verde, avança até ao próximo campo com uma folha; se sair azul, vai até ao próximo campo com uma rocha! Estes pequenos desenhos mostram onde é que o jogador se escondeu da chuva. Se chegar à casa da árvore, no fim do caminho, entre e aqueça-se. Bem-vindo a casa!

Objectivo do jogo: Ganha o jogador cuja figura chegar em primeiro lugar à casa da árvore. O jogo continua até que todos tenham chegado à meta. Divirtam-se!

Conteúdo: 1 tabuleiro de jogo, 4 figuras, 1 casa da árvore, 2 esconderijos com relva e plantas, 1 dado com sinais coloridos

DriP-DRoP

Wat is dat vreemde geluid? Het is de regen, die klinkt als muziek op de bladeren. Onze kleine vriendjes dwaalden rond in het bos toen de storm en het onweer losbrak, maar hoe kunnen ze in zulk slecht weer veilig thuiskomen? Onder paddenstoelen en bladeren vinden ze steeds een schuilplaats, en zo verplaatsen ze zich van schuilplaats tot schuilplaats om niet kletsnat te worden. Hun gezellige boomstamhuisje wacht al op hen met in de kachel een knisperend vuur en op de tafel een kan met warme thee. Wie komt als eerste thuis?

Bordspel voor 2-4 personen vanaf 3 jaar • Duur van het spel: ong. 15 minuten

Het spel: Richt het spelbord in. Plaats het boomstamhuisje aan het natte einde van het pad (de plek waar regendruppels zijn afgebeeld). Plaats de grashalmen en de planten willekeurig langs het pad. Kies een vriendje (pion) en plaats hem naast het bord aan het begin van het pad.

Nu kan het spel beginnen! Beslis samen wie er mag beginnen. Verplaats je vriendje met de wijzers van de klok mee. Als jij aan de beurt bent, gooi met de dobbelsteen en ga naar het vakje waarvan de kleur dezelfde is als die op de dobbelsteen. Als je de kleur roze gooit, ga dan naar het volgende vakje waarop de roze paddenstoel staat. Als je groen gooit, ga dan naar het volgende vakje waarop een blad staat. Deze kleine afbeeldingen laten zien waar je tijdens de regen kunt schuilen. Als je aan het einde van het pad het boomstamhuisje hebt bereikt, ga naar binnen en laat je je opwarmen. Welkom thuis!

Doel van het spel: De winnaar is de speler, die als eerste met zijn vriendje (pion) in het boomstamhuisje aankomt. De andere spelers spelen door tot iedere speler het doel bereikt. Veel speelplezier!

Inhoud: 1 spelbord, 4 verschillende pionnen, 1 boomstamhuisje, 2 schuilplaatsen met gras en bloem, 1 dobbelsteen met gekleurde stippen

Tip: Als je wilt kun je aan het eind een coöperatieve variant of 'elkaar helpen functie' toevoegen. Degene die al binnen is, helpt de anderen zo snel mogelijk ook thuis te komen, want als je met zijn allen thuis bent, wordt het pas echt gezellig. Dus de winnaar gooit mee, om een vriendje een schuilplaats verder te brengen.

De beurt gaat naar diegene die de kleur kan gebruiken, zijn meerdere vriendjes dat, dan ga je samen naar de volgende schuilplaats.

CsiPP-CSepp

Mi ez a furcsa nesz, ez a halk kopogás? Ez bizony az eső hangja, ahogy a leveleken zenél. Kis barátaink az erdőben kóboroltak, mikor utolérte őket a zivatar. Ilyen cudar időben hogyan juthatnak haza? Gombák, levelek alá húzódnak, és csak menedéktől menedékig haladhatnak, hogy bőrig ne ázzanak. Kényelmes farönk házikójuk már hívogatja őket: a kályhában tűz duruzsol, a kannában tea gőzöl. Versenyeznek, vajon ki ér haza először?

Társasjáték 2–4 játékos részére 3 éves kortól

A játék időtartama: kb. 15 perc

A játék menete: Rendezzék be a játéktáblát! Állítsátok a farönk házikót az út esős végére, a fűcsomót és növényeket ábrázoló lapokat pedig helyezték el tetszés szerint a pálya mellett, úgy, hogy ne takarjon le egyetlen mezőt sem! Válasszatok magatoknak egy-egy bábut és állítsátok a tábla mellé a pálya kezdőpontjához! Most kezdődhet a játék! A legfiatalabb játékos kezdjen, és az óramutató járásával megegyező irányban haladjatok! Amikor te következzel, dobj a kockával egyszer, és lépj előre arra a színes mezőre, amit a kocka mutat. Ha rózsaszínt dobtál, akkor a következő rózsaszín gombát ábrázoló mezőre, ha zöldet, akkor a következő levelet ábrázoló mezőre, ha kéket, akkor a következő követ ábrázoló mezőre! Ezek a kis ábrák azt mutatják, hogy hová bújtál az eső elől. Ha az út végén elértél a farönk házhoz, lépj be és melegedj meg! Isten hozott itthon!

A játék célja: Az a játékos nyer, aki a leghamarabb eljuttatja a figuráját a farönk házikóba. A többiek addig játszanak, amíg minden játékos célba nem ér. Kellemes időtöltést kívánunk Nektek!

A játék tartalma: 1 db játéktábla, 4 db különböző bábu, 1 db farönk házikó, 2 db füves-virágos menedékhely, 1 db dobókocka színes pöttyökkel

Kap-KaP

Skąd dobiega ten dziwny hałas, delikatne bębnienie? To odgłos deszczu kapiącego na liście. Nasi mali przyjaciele wędrowali przez las, kiedy rozpoczęła się burza. Jak uda im się dotrzeć do domu w takiej pogodzie? Ukrywają się pod grzybami i liśćmi. By całkowicie nie przemoknąć, przemieszczają się z jednej kryjówki do kolejnej. Oczekuje na nich wygodny domek w pniu drzewa, ogień migoczący w kominku i zaparzona w czajniku herbata. Więc rozpoczynają bieg – kto dotrze do domu jako pierwszy?

Gra planszowa dla 2 – 4 graczy powyżej 3. roku życia
Czas rozgrywki: ok. 15 minut

Zasady gry: przygotujcie planszę. Domek w pniu drzewa należy umieścić na końcu, a karty z wizerunkiem trawy i roślin wzdłuż deszczowej drogi – gdziekolwiek chcecie. Nie mogą one jednak jej blokować. Każdy z graczy wybiera jedną figurkę i umieszcza ją obok planszy na początku drogi. Można rozpocząć rozgrywkę! Najmłodszy z graczy rusza pierwszy. Kolejni dołączają do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy nadchodzi Twoja kolej rzuć kostką i przesun figurkę na pole z kolorem, który wyrzuciłeś. Jeśli kostka pokaże róż – stań na kolejnym polu z różowym grzybkiem, zieleń – na liściu, kolor niebieski – na kamieniu. Te rysunki pokazują, gdzie skryłeś się przed deszczem. Gdy już dotrzesz do domku w pniu drzewa na końcu drogi, wejdź do środka i ogrzej się! Witamy w domu.

Cel gry: gracz, którego figurka dotrze do domku jako pierwsza, wygrywa. Pozostali gracze kontynuują grę do momentu, aż znajdą się u celu. Bawcie się dobrze.

Zawartość gry: 1 plansza, 4 figurki, 1 domek w pniu drzewa, 2 kryjówki w trawie i roślinach, 1 kostka z kolorami

Kapy kapy kaP

Co je to za podivný zvuk, to jemné ťukání? To děšť bubnuje na listí. Naši malí přátelé putují lesem a překvapila je bouře. Jak se dostanou domů v tak špatném počasí? Schovají se pod houbami a listím nebo se budou pohybovat pouze z úkrytu do úkrytu, aby se nenamočili? Jejich útulná pařezová chaloupka na ně už čeká – oheň praská v krbu a horký čaj voní v konvici. Začíná závod, kdo se dostane domů jako první?

Desková hra pro 2–4 hráče od 3 let

Trvání hry: 15 minut

Jak si zahrát: Připravte si herní plán. Pařezovou chaloupku umístěte na rozmáčený konec silnice. Karty s trávou a rostlinami rozmístěte vedle cesty kamkoli budete chtít, tak aby nepokrývaly hrací pole. Každý hráč si vybere jednu postavu a umístí ji vedle herního plánu u začátku cesty. Vždy začíná nejmladší hráč, pokračuje se dle směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, hodí kostkou a postoupí na pole s barvou, která padla. Pokud padla růžová, jděte dopředu na pole s růžovou houbou, pokud zelená, jděte na pole s listem, pokud modrá, přejděte na pole s kamenem. Tyto symboly ukazují, kde jste se právě ukryli před deštěm. Pokud jste došli do pařezové chaloupky na konci cesty, jděte dovnitř a zahřejte se tam! Vítejte doma!

Cíl hry: Hráč, jehož postava dojde k pařezové chaloupce první, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře, dokud se všichni nedostanou do cíle. Přejeme příjemnou zábavu!

Obsah balení: hrací plán, 4 figurky, pařezová chaloupka, 2 kulisy, barevná hrací kostka

Čo je to za čudesný zvuk, to jemné ťukanie? To dážd' bubnuje na lístie. Naši malí priatelia putujú lesom a prekvapila ich búrka. Ako sa dostanú domov v takom zlom počasí? Schovávajú sa pod hubami a lístím, alebo sa budú pohybovať len z úkrytu do úkrytu, aby sa nenamočili? Ich útulná Pňová chalúpka na nich už čaká - oheň praská v krbe a horúci čaj rozvoniava v kanvici. Začína závod - kto sa dostane domov ako prvý?

Stolná hra pre 2-4 hráčov od 3 rokov

Trvanie hry: 15 minút

Ako si zahrať: Pripravte si herný plán. Pňovú chalúpku umiestnite na rozmáčaný koniec cesty. Karty s trávou a rastlinami rozmiestnite vedľa cesty kamkoľvek budete chcieť tak, aby nepokrývali hracie polia. Každý hráč si vyberie jednu postavu a umiestni ju vedľa herného plánu ku začiatku cesty. Vždy začína najmladší hráč, pokračuje sa v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, hodí kockou a postúpi na pole s farbou, ktorá padla. Ak padla ružová, chodte dopredu na pole s ružovou hubou, ak zelená, chodte na pole s listom, ak modrá, prejdite na pole s kameňom. Tieto symboly ukazujú, kde ste sa práve ukryli pred dažďom. Ak ste prišli do Pňovej chalúpky na konci cesty, chodte dovnútra a zohrejte sa tam! Vitajte doma!

Cieľ hry: Hráč, ktorého postava dôjde k Pňovej chalúpke prvá, vyhráva. Ostatní hráči pokračujú v hre, kým sa všetci nedostanú do cieľa. Prajeme príjemnú zábalu!

Obsah balenia: hrací plán, 4 figúrky, Pňová chalúpka, 2 kulisy, farebná hracia kocka

Что это за странный шум? Что за легкое постукивание? Да это же шум дождя – звук озорных дождинок играющих в листе! Наши маленькие друзья бродили по лесу, как вдруг начался дождик. Как же им добраться домой в такую непогоду? Они прячутся под грибами и листочками и, чтобы не промокнуть насквозь, перебегают от укрытия к укрытию. Уютный домик в старом пне давно их ждет: в камине потрескивает огонь, а на плите пыхтит чайник. Наши маленькие друзья побежали наперегонки. Кто же добежит до домика первым?

Настольная игра для 2-4 игроков, возраст 3+

Время игры: около 15 мин

Ход игры: Расположите игровое поле перед собой! Поместите старый пенек-домик в конце дороги, где изображён дождь. Декорации с растениями поставьте в любое место около тропинки, не загромождая ни одно из полей! Каждый игрок выбирает себе игровую фигурку. Самое время начинать игру! Самый младший игрок ходит первый, затем все игроки ходят поочередно по часовой стрелке! Когда очередь дойдет до тебя, бросай игровой кубик и передвигайся на поле, указанное на нем.

- Если выпадает розовый цвет, то перемещайся на ближайший розовый гриб!
- Если выпадает зеленый цвет, то перемещайся на ближайший лист!
- Если выпадает голубой цвет, то перемещайся на ближайший камень!

Маленькие рисунки подсказывают, где спрятаться от дождя. Если ты наконец добрался до домика в старом пне в конце тропинки – заходи внутрь и погрейся! Добро пожаловать домой!

Цель игры: Выигрывает тот игрок, чья фигурка первая доберется до домика. Остальные игроки продолжают играть до тех пор, пока все не доберутся до домика. Веселой вам игры!

В комплект игры входит: 1 игровое поле, 4 разные фишки-фигурки, 1 пенек-домик, 2 декорации с растениями, 1 игровой кубик с цветными точками.

Σταγόνα – σταγόνα!

GR

Τι είναι αυτός ο παράξενος και ελαφρύς ήχος; Είναι ο ήχος της βροχής που πέφτει πάνω στα φύλλα. Οι μικροί μας φίλοι περιπλανιόντουσαν στο δάσος όταν ξέσπασε η καταιγίδα. Πώς θα γυρίσουν σπίτι με αυτόν τον άσχημο καιρό; Κρύβονται κάτω από μανιτάρια και φύλλα και μπορούν να μετακινούνται μόνο από κρυψώνα σε κρυψώνα για να μην γίνουν μούσκεμα. Το ζεστό δεντρόσπιτο τους τους περιμένει: υπάρχει ένα κούτσουρο στη φωτιά, και το τσάι ετοιμάζεται στη τσαγιέρα. Αρχίζουν τον αγώνα, ποιος θα φτάσει πρώτος στο σπίτι;

Επιτραπέζιο παιχνίδι για 2-4 παίκτες, άνω των 3 ετών

Διάρκεια παιχνιδιού: περίπου 15 λεπτά

Πώς παίζεται: Τοποθετήστε το ταμπλό! Βάλτε το δεντρόσπιτο στο τέλος του βρεγμένου δρόμου, και τοποθετήστε τις κάρτες με τα χόρτα και τα φυτά δίπλα στο μονοπάτι, όπου εσείς θέλετε, έτσι ώστε να μην καλύπτουν κανένα πεδίο! Διαλέξτε μία φιγούρα ο καθένας, και τοποθετήστε τις δίπλα στο ταμπλό στην αρχή του μονοπατιού. Τώρα το παιχνίδι αρχίζει! Ο πιο μικρός παίκτης παίζει πρώτος και μετά συνεχίζετε δεξιόστροφα. Όταν είναι η σειρά σας, ρίξτε το ζάρι και προχωρήστε μπροστά στο χρώμα που δείχνει το ζάρι. Αν ρίξατε ροζ, πάτε στο πρώτο πεδίο που έχει ένα ροζ μανιτάρι. Αν ρίξατε πράσινο, πάτε στο επόμενο πεδίο με φύλλο. Αν ρίξατε μπλε, πάτε στο επόμενο πεδίο με πέτρα. Αυτά τα μικρά σχέδια δείχνουν που κρυφτήκατε για να γλυτώσετε από τη βροχή. Αν φτάσετε στο δεντρόσπιτο στο τέλος του μονοπατιού, μπειτε μέσα να ζεσταθείτε! Καλωσορίσατε στο σπίτι!

Στόχος του παιχνιδιού: Ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο δεντρόσπιτο κερδίζει! Οι άλλοι παίκτες συνεχίζουν να παίζουν μέχρι όλοι να φτάσουν στο τέρμα. Καλή διασκέδαση!

Περιεχόμενα: 1 ταμπλό, 4 διαφορετικές φιγούρες, 1 δεντρόσπιτο, 2 κρυψώνες με χόρτα και φυτά, 1 ζάρι με χρώματα

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickenungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Cuidado! Contém peças pequenas.
Perigo 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 2016

©bohony