

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



EIN ROLL & WRITE FÜR 2-5 SPIELER AB 12 JAHREN

*Großmogul Akbar wünscht, dass die Provinzen seiner Landesfürsten – der Rajas und Ranis – aufblühen und sich weiterentwickeln mögen. Es sollen Straßen gebaut und Gebäude errichtet, Handel betrieben und der Ganges befahren werden. Akbar selbst sowie andere Personen in und um den Palast sind bereit, die Fürsten tatkräftig zu unterstützen auf ihrem Weg zu Reichtum und Ruhm, bei dem auch gutes Karma hilfreich sein kann.
 Wer schafft den Aufstieg zum angesehensten Landesfürsten?*

INHALT

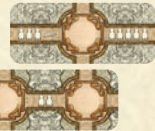


1 Startspielerelefant
 (vorm Spiel zusammenstecken)



8 Würfel (2 pro Farbe)

5 Würfelablagetableaus



Vorderseite mit
 1 Ablageplatz
 für 3-5 Spieler

2 Ganges-Spielblöcke
 (Sonnen- und Mondseite)

Rückseite mit 2 Ablageplätzen
 für die 2-Spieler-Variante

Zusätzlich benötigt ihr noch Stifte.

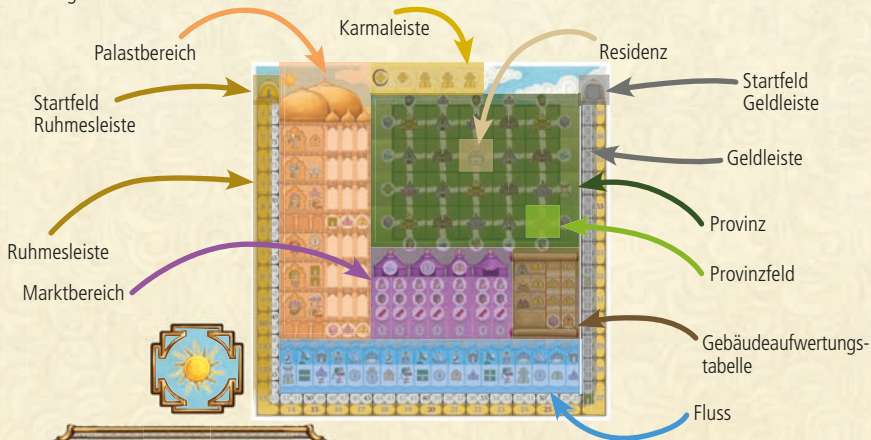
SPIELZIEL

Ihr versucht, durch geschickten Würfeinsatz eure Provinz aufblühen zu lassen, indem ihr Wege und Gebäude baut, Waren sammelt und verkauft, den Ganges befahrt sowie eure Beziehungen zum Herrscherpalast optimal nutzt. Dafür gewonnene Ruhmespunkte und Geldbeträge trägt ihr auf gegenläufigen Leisten ein. Derjenige von euch, dessen Leisten sich bei Spielende am weitesten überschneiden, gewinnt das Spiel.



SPIELVORBEREITUNG

Jeder nimmt einen Stift und ein Blatt des Spielblocks (im ersten Spiel empfehlen wir mit der Sonnenseite zu beginnen). Das Blatt stellt euren persönlichen Einflussbereich dar. Außerdem legt jeder eines der Würfelablagetableaus vor sich ab. Im Spiel zu zweit legt ihr die Seite mit 2 Ablagefeldern nach oben, ansonsten die mit einem. Die Würfel kommen in die Tischmitte. Der jüngste Spieler wird Startspieler und stellt den Elefanten vor sich ab. Schon kann es losgehen!



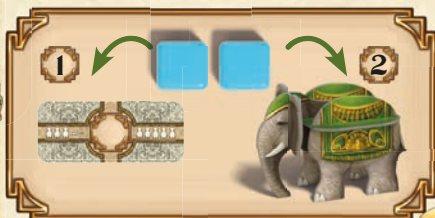
SPIELABLAUF

Der Startspieler würfelt alle 8 Würfel in die Tischmitte und sucht sich davon einen aus. Diesen Würfel legt er auf sein Würfelablagetableau.

Den zweiten Würfel **derselben Farbe** nimmt er ebenfalls aus der Tischmitte und legt ihn auf den Elefanten. Dieser Würfel steht den Spielern nicht mehr direkt zur Verfügung. Dann führt der Startspieler die Aktion des Würfels aus.

Die Farbe des Würfels bestimmt, wo genau ihr eine Aktion ausführen könnt.

Erhaltet ihr durch eine Aktion Ruhmespunkte, tragt ihr diese beginnend links oben auf eurer **Ruhmesleiste** gegen den Uhrzeigersinn ein. Erhaltet ihr durch eine Aktion Geld, tragt ihr dieses beginnend rechts oben auf eurer **Geldleiste** im Uhrzeigersinn ein.



Mit lilafarbenen Würfeln sammelt ihr neue Waren, die ihr später verkaufen könnt.

Mit grünen Würfeln baut ihr Wege, die eure Residenz mit Gebäuden und Märkten in eurer Provinz verbinden.

Mit blauen Würfeln fahrt ihr auf dem Fluss vorwärts.

Mit orangefarbenen Würfeln führt ihr eine Palastaktion aus.

Nachdem der Startspieler seinen Zug beendet hat, wählt der nächste Mitspieler im Uhrzeigersinn einen der verbliebenen Würfel und führt die zugehörige Aktion aus usw., bis alle Mitspieler einen Würfel genutzt haben. Dann endet die Runde und der Elefant wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Er ist Startspieler der neuen Runde und würfelt wieder alle 8 Würfel.

Besonderheiten im Spiel zu zweit:

Siehe Ende der Anleitung.

Die Würfelfarben im Detail

Lila – Waren erhalten



Entscheidest du dich für einen lilafarbenen Würfel, erhältst du 2 neue Waren (Tee, Seide und/oder Gewürze), die du in deinem Marktbereich einkreist. Dabei musst du **immer von links beginnend** die erste noch freie Ware nehmen – also die noch nicht eingekreiste Ware der entsprechenden Sorte, die sich am weitesten links im Marktbereich befindet.



Du erhältst – je nach gewähltem Würfel – entweder zwei gleiche oder zwei verschiedene Waren. Hast du bereits alle Waren einer Sorte eingekreist, kannst du keine weiteren Waren dieser Sorte erhalten. Eingekreiste Waren sind Waren, die du vorrätig hast und die du später verkaufen kannst, um dafür Geld zu erhalten.

Grün – Wege bauen



Entscheidest du dich für einen grünen Würfel, kannst du das Wegenetz in deiner Provinz ausbauen, indem du einen Weg (Gerade oder Kurve) innerhalb eines Provinzfeldes, in dem **sich noch kein Weg befindet**, einzeichnest.



Dein erster Weg muss von deiner **Residenz** ausgehen. Danach kannst du erneut bei der Residenz starten oder an bereits von dir eingezeichnete Wege anschließen. Die Ausrichtung ist egal (z.B. senkrechte oder waagerechte Gerade).

Der Würfel zeigt entweder:



➤ eine Gerade, ➤ eine Kurve oder ➤ zwei halbe Wege.

Die halben Wege kannst du entweder:

- zu einer Geraden kombinieren (1) oder
- zu einer Kurve kombinieren (2) oder
- an **bereits bestehende** Wege (Gerade, Kurve oder Gabelung) anbauen (3), um daraus eine Gabelung bzw. eine Kreuzung zu machen.



Eröffnete Märkte:



Hast du einen Markt eröffnet, kannst du sofort einmalig bis zu 3 Waren verkaufen und dafür Geld erhalten. Eröffnest du also einen Markt, solltest du zu diesem Zeitpunkt auch über Waren verfügen, die du dort verkaufen kannst.



➔ **1-3 gleiche Waren:** Hier verkaufst du 1-3 gleiche Waren.



➔ **1-3 verschiedene Waren:** Hier verkaufst du 1-3 verschiedene Waren.

Wichtig: Du kannst nur Waren verkaufen, die du bereits besitzt. Dazu müssen sie in deinem Marktbereich eingekreist sein. Du verkaufst deine Waren in den jeweiligen Zeilen **von links nach rechts**. Verkaufte Waren werden sofort abgestrichen. Wie viel Geld du erhältst, hängt davon ab, wie viele Waren du bereits verkauft hast. Je mehr Waren einer Sorte du schon verkauft hast, desto wertvoller wird die Sorte. Die Münze unter der jeweiligen Spalte zeigt an, wie viel Geld du für den Verkauf einer Ware dieser Spalte erhältst.



Beispiel: Leila zeichnet einen Weg und eröffnet damit einen Markt. Dafür darf sie bis zu 3 verschiedene Waren verkaufen. Pro Sorte streicht sie die am weitesten links liegende eingekreiste Ware ab und erhält so 5 Geld (je 1 für Tee und Seide sowie 3 für Gewürze), was sie sofort auf ihrer Geldleiste einträgt.



Blau – Auf dem Fluss vorwärtsfahren



Entscheidest du dich für einen blauen Würfel, fährst du zum nächsten **freien** Flussfeld mit dem entsprechenden Symbol vor. Du markierst (nur!) das erreichte Zielfeld. Den bzw. die dort abgebildeten Gewinne erhältst du sofort (*Erklärung der Symbole – siehe Kapitel „Boni“*). Du bekommst grundsätzlich alle abgebildeten Gewinne des erreichten Zielfeldes.

Wählst du in einem späteren Spielzug wieder einen blauen Würfel, fährst du von deiner **aktuellen Position** weiter zum Symbol des nun von dir gewählten Würfels.

Die **aktuelle Position** ist immer das **am weitesten rechts** liegende von dir markierte Flussfeld.

Hast du das dritte Feld eines Symbols markiert, bringen dir künftig Würfel mit diesem Symbol nichts mehr.



Hast du das letzte Flussfeld erreicht, kannst du nicht weiter auf dem Fluss vorwärtsfahren und blaue Würfel nicht mehr nutzen.

Orange – Palastaktion



Entscheidest du dich für einen orangefarbenen Würfel, führst du die entsprechende Palastaktion durch. Bevor du sie ausführst, kreuzt du die gewählte Aktion in deinem Palastbereich ab. Dabei musst du immer zuerst das am weitesten links liegende Feld nehmen. Jede der 6 Palastaktionen kannst du somit nur dreimal während des Spiels nutzen (egal ob über Würfel oder Boni).



Die Palastaktionen sind:

➤ **Der Großmogul:** Streichst du ein Feld des Großmoguls ab, darfst du **aus den übrigen 5 Palastaktionen** eine frei wählen. Du streichst zusätzlich die gewählte Palastaktion ab und führst die entsprechende Aktion aus.



➤ **Die Maharani:** Du fährst sofort **1 oder 2 Felder auf dem Fluss vor**, markierst das gewählte Feld und erhältst den entsprechenden Gewinn. Du entscheidest, ob du 1 oder 2 Felder vorfährst.



➤ **Die Händlerin:** Du darfst sofort **bis zu 2 beliebige Waren verkaufen**. Wenn du keine Waren verkaufen willst oder kannst, erhältst du eine beliebige Ware, die du in deinem Marktbereich einkreist.



➤ **Raja Man Singh:** Du erhältst **1 Geld**, das du auf der Geldleiste einträgst, und führst **sofort eine Aufwertung eines deiner Gebäude durch** (siehe dazu auch „Gebäudeaufwertung“).



➤ **Der Baumeister:** Du erhältst sofort **2 halbe Wege**, aus denen du entweder eine Kurve oder eine Gerade kombinieren kannst, um einen weiteren Weg einzuzeichnen. Oder du baust die zwei halben Wege an bestehende Wege an, um dir Zugang zu benachbarten Provinzfeldern zu öffnen oder Boni am Rand der Provinz anzuschließen (siehe Kapitel „Boni“).



➤ **Der Portugiese:** Du fährst von deiner aktuellen Position **1 oder 2 freie Felder auf dem Fluss zurück**, markierst das von dir gewählte Feld und erhältst den dortigen Gewinn. Bereits markierte Felder zählen beim Zurückfahren nicht mit und können somit nicht erneut genutzt werden.



Beispiel: Rajesh nutzt die Palastaktion Portugiese. Auf dem Fluss hat er bereits **diese Position** erreicht:



Er darf jetzt eines der beiden nächsten noch nicht genutzten Felder links von seiner aktuellen Position markieren und hat die Wahl zwischen „2 beliebige Waren verkaufen“ und „4 Geld“. Die dazwischenliegende Palastaktion steht ihm nicht zur Wahl, da er sie bereits in einem früheren Zug genutzt hat. Er wählt die 4 Geld und markiert das Flussfeld.



Fährst du später auf dem Fluss weiter, gilt natürlich wieder deine aktuelle Position auf dem Fluss als Startpunkt, also das am weitesten rechts liegende markierte Flussfeld.

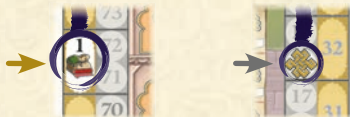
Gibt es auf dem Fluss kein freies Feld, auf das du zurückfahren kannst, bzw. willst du nicht zurückfahren, erhältst du eine beliebige Ware.

Zukünftig bringen euch Gebäude dieser Art dann 2 bzw. 3 Ruhmespunkte.

Die Punkteleisten

Ihr tragt eure Ruhmespunkte und euer Geld auf zwei verschiedenen Leisten ein. Die **Ruhmesleiste** beginnt auf dem Blatt links oben. Die **Geldleiste** beginnt auf dem Blatt rechts oben. Kommt ihr beim Eintragen auf oder über ein Feld, auf dem ein Bonus abgebildet ist, erhaltet ihr diesen sofort.

Wer jede Gebäudeart mindestens einmal aufgewertet hat, erhält sofort den unter dieser Spalte abgebildeten Bonus. Wer alle Gebäudearten zweimal aufgewertet hat, erhält sofort den unter der zweiten Spalte abgebildeten Bonus.



Karma

Karma ermöglicht es den Mitspielern, den zu Rundenbeginn vom Startspieler auf den Elefanten gelegten Würfel und einen noch nicht genutzten Würfel aus der Tischmitte noch einmal zu würfeln.

Die Gebäudeaufwertung

Jede Gebäudeart hat den Grundwert 1 Ruhmespunkt. Dieser Grundwert kann im Laufe des Spiels auf 2 und 3 Ruhmespunkte erhöht werden: über die Palastaktion Raja Man Singh, über eine Flussaktion sowie über angeschlossene bzw. erreichte Boni.

Zu Spielbeginn besitzt ihr bereits ein Karma.



Neues Karma bekommt ihr durch Boni am Rand eurer Provinz, auf der Geldleiste oder auf dem Fluss. Karma könnt ihr nur zu Beginn eures Zuges nutzen.



Wenn ihr eine Aufwertung erhaltet, wählt ihr sofort die Gebäudeart, die ihr aufwerten wollt und markiert den nächsthöheren Wert rechts in der Aufwertungstabelle. Die Aufwertungen werden für jede Gebäudeart von links nach rechts markiert.



Wenn ihr Karma nutzt, kreuzt ihr es zu Beginn eures Zuges ab – von links nach rechts. Dann nehmt ihr den Würfel vom Elefanten sowie einen beliebigen weiteren, der sich noch in der Tischmitte befindet. Würfelt beide. Aus dem Ergebnis dieser beiden Würfel wählt **einen** aus, dessen Aktion ihr nutzen möchtet.



Legt den gewählten Würfel auf euer Würfelablage-tableau und den anderen Würfel auf den Elefanten. Dieser steht nun nachfolgenden Spielern zur Karma-Nutzung zur Verfügung. Danach **muss** die Aktion des Würfels auf dem Ablage-Tableau ausgeführt werden. Es ist jedoch erlaubt, beliebig viel gesammeltes Karma im selben Zug einzusetzen, um die gewählten zwei Würfel mehrfach zu würfeln.

Beim Einkreisen des 3., 4. und 5. Karmas erhaltet ihr jeweils einen Bonus.



➔ wenn ihr das 3., 4. und 5. **Karma** sammelt.



➔ wenn ihr auf den Leisten einen Bonus erreicht oder darüberzieht.



Sobald ihr einen Bonus freigeschaltet habt, kreist ihr ihn sofort ein. **Nachdem ihr die eigentliche Würfelaktion ausgeführt habt**, kreuzt ihr den Bonus ab und nutzt ihn.

Boni

Während des Spiels könnt ihr Boni auf verschiedene Weise erhalten:

➔ wenn ihr Boni rund um die **Provinz** anschließt.



➔ wenn ihr alle Waren eines **Zelts** verkauft habt.

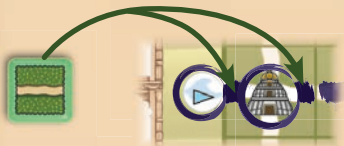


➔ wenn ihr eine Spalte im **Palast** oder in der **Aufwertungstabelle** vollständig markiert habt.



Erhaltet ihr beim Ausführen der Würfelaktion mehrere Boni, dürft ihr selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge ihr welchen Bonus verwendet. Kreuzt ihn jeweils in dem Moment ab, bevor ihr ihn nutzt. Achtet darauf, dass ihr am Ende eures Zuges alle in diesem Zug gewonnenen Boni genutzt und abgekreuzt habt.

Beispiel: Leila führt eine Bauaktion durch und schließt dabei einen Bonus am Rand an, den sie einkreist.



Dann wertet sie zunächst das Gebäude des Provinzfeldes, auf dem sie den Weg eingezeichnet hat. Sie erhält dafür 2 Ruhmespunkte.



6 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35
 21 22

Anschließend kreuzt sie den eingekreisten Bonus ab und fährt auf dem Fluss – ausgehend von ihrer aktuellen Position – 1 Feld vor. Sie kreuzt das Flussfeld „3 verschiedene Waren erhalten“ ab und kreist von jeder Sorte eine Ware in ihrem Marktbereich ein.



DIE SYMBOLE

Im Folgenden findet ihr eine Erklärung der einzelnen Symbole, die an verschiedenen Stellen im Spiel vorkommen:



Die Personen aus dem Palast begegnen euch auch als Boni am Rand eurer Provinz. Ihre Funktion entspricht dem, was unter „Palastaktionen“ beschrieben ist. Erhaltet ihr z.B. den Portugiesen als Bonus am Rand, streicht ihr ihn auch im Palast ab und fährt 1 bis 2 freie Felder rückwärts auf dem Fluss. Jede der Palastaktionen ist nur 3x nutzbar. Habt ihr also den Portugiesen schon dreimal genutzt, lohnt es sich für euch nicht, ihn als Bonus anzuschließen, da ihr ihn nicht mehr nutzen könnt.



Führe eine beliebige Palastaktion aus, indem du bei der entsprechenden Person das nächste Feld abkreuzt und die dazugehörige Aktion ausführst.



Erhalte eine Aufwertung für eine Gebäudeart.



Erhalte ein Karma.



Erhalte einen oder mehrere Ruhmespunkte, die du sofort auf deiner Ruhmesleiste einträgst.



Erhalte ein oder mehr Geld, das du sofort auf deiner Geldleiste einträgst.



Erhalte 2 Waren entsprechend dem aktuellen Ergebnis eines der beiden lilafarbenen Warenwürfel. Wähle die Waren eines der beiden Würfel. Es spielt keine Rolle, ob der Würfel noch in der Tischmitte, bei einem Mitspieler oder auf dem Elefanten liegt. Der Würfel bleibt, wo er ist; du erhältst nur die beiden darauf abgebildeten Waren.



Erhalte 1, 2 oder 3 **verschiedene** Waren. Erhältst du 3 Waren, kreist du von jeder Sorte 1 Ware ein. Erhältst du weniger, darfst du aussuchen, welche verschiedenen Waren du einkreisen willst.



Verkaufe 1, 2, 3 bzw. 1-2 beliebige Waren. Kreuze dazu eingekreiste Waren in deinem Marktbereich ab und erhalte entsprechend Geld.



Verkaufe 1-3 gleiche bzw. verschiedene Waren.





Verkaufe 2 verschiedene Waren.





Schließe einen halben Weg an einen bestehenden Weg in deiner Provinz an und baue so eine Gabelung oder Kreuzung.

Achtung: Sonderfall – wenn es dir im selben Zug gelingt, 2 halbe Wege als Boni freizuschalten (Spaltenbonus im Palast + Bonus auf der Geldleiste), darfst du diese auch zu einer Geraden oder einer Kurve kombinieren.

 Zeichne auf einem freien Provinzfeld eine Gerade, Gabelung oder Kreuzung ein, die über bestehende Wege mit deiner Residenz verbunden sein muss.

 Fahre ausgehend von deiner aktuellen Position auf dem Fluss auf das **nächste Flussfeld vor**, markiere es und erhalte den dortigen Gewinn.

 Fahre ausgehend von deiner aktuellen Position auf dem Fluss auf das **nächste freie Flussfeld zurück**, markiere es und erhalte den dortigen Gewinn.

 **1-?** Fahre ausgehend von deiner aktuellen Position auf dem Fluss auf ein beliebiges, noch nicht markiertes Flussfeld zurück, markiere das gewählte Feld und erhalte den dortigen Gewinn.

Hinweis: Wenn du einen Bonus anschließt, den du in diesem Zug nicht nutzen kannst, verfällt er. Z.B. wenn du eine Ware verkaufen dürftest, aber keine besitzt, oder wenn du einen halben Weg anschließen dürftest, aber noch keine Wege eingezeichnet hast etc.

Beispiel – mehrere Boni in einem Zug erhalten: Leila nutzt in ihrem Zug einen der blauen Flusswürfel und fährt zum nächsten Fahnsymbol vor.



Dort erhält sie eine Gabelung, die sie sofort verbauen darf. Sie zeichnet die Gabelung in der oberen rechten Ecke so ein, dass sie die Boni „Baumeister“ und „Warenwürfel“ erhält. Sie kreist beide ein.



Dann schaut sie in der Aufwertungstabelle, wie viele Ruhmespunkte sie für das Gebäude auf dem Feld bekommt. Da sie es bereits einmal aufgewertet hat, erhält sie 2 Ruhmespunkte und trägt diese sofort auf der Ruhmesleiste ein.



Als Nächstes kreuzt sie den Bonus „Warenwürfel“ ab und entscheidet sich, die 2 Gewürzkisten einzukreisen, die der Warenwürfel, der derzeit auf dem Elefanten liegt, anzeigt.



Dann kreuzt sie den Bonus „Baumeister“ ab. Im Palastbereich kreuzt sie ebenfalls den Baumeister ab.



Dadurch füllt sie die erste Spalte des unteren Palastbereichs und darf sich dort noch einen Bonus einkreisen – erneut „Warenwürfel“.

Zunächst führt sie die Baumeisteraktion durch. Sie beschließt, die Wegestücke aufzuteilen: Ein Stück baut sie so an, dass es den Weg zum Tempel öffnet. Das andere baut sie so an, dass sie den Randbonus „Flussfahrt vorwärts“ bekommt.



Sie kreist den Bonus ein und kreuzt ihn ab, bevor sie auf dem Fluss das nächste Feld „4 Münzen“ markiert. Diese trägt sie auf ihrer Geldleiste ein.



Zum Schluss kreuzt sie noch den Spaltenbonus im Palast ab und entscheidet sich, noch einmal 2 Gewürzkisten auf ihrem Markt einzukreisen. Da es Leila mit diesem Zug schafft, dass sich ihre beiden Zählleisten überschneiden, löst sie das Spielende aus.



SPIELENDE

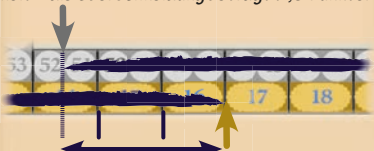
Das Spiel endet, sobald es einem von euch gelingt, dass sich die Einträge auf seiner Geld- und seiner Ruhmesleiste überschneiden. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass alle gleich oft am Zug waren. Gelingt es dabei weiteren von euch, dass sich beide Zählleisten überschneiden, gewinnt derjenige, dem die weiteste Überschneidung gelungen ist.



Beispiel: Rajesh hat 21 Ruhmespunkte und 40 Geld gesammelt – die Überschneidung beträgt 2 Punkte.



Leila hat 16 Ruhmespunkte und 51 Geld gesammelt – die Überschneidung beträgt 2,5 Punkte.



Damit gewinnt Leila das Spiel mit einem halben Punkt (bzw. 1 Geld) Vorsprung.

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr **Karma gesammelt** (also eingekreist) hat. Haben die beteiligten Spieler gleich viel Karma gesammelt, gewinnt, wer mehr Karma genutzt (also abgekreuzt) hat. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.

Beispiel: Rajesh hat 5 Karma gesammelt.



Leila hat auch 5 Karma gesammelt, aber 3 genutzt und entscheidet damit den Gleichstand für sich.



Hinweis: Im seltenen Fall, dass in eurem Zug kein passender Würfel übrig ist und ihr kein Karma habt, führt ihr in diesem Zug keine Aktion aus.

DAS SPIEL FÜR ZWEI SPIELER

Im Spiel zu zweit hat jede Runde zwei Durchgänge, in denen ihr abwechselnd je einen Würfel nutzt, bevor der Startspieler wechselt und neu gewürfelt wird.

Besonderheit Karma: Wenn der Startspieler in der Runde das zweite Mal einen Würfel nehmen und nutzen darf, hat auch er jetzt die Möglichkeit, (wenn vorhanden) sein gesammeltes Karma einzusetzen.

Besonderheit bei Spielende: Erfüllt ein Spieler bereits mit dem 1. Würfel die Spielendebedingung, endet das Spiel nach dem laufenden Durchgang.

© 2020 HUCH! | www.hutter-trade.com
Autoren: Inka & Markus Brand
Vertrieb USA: R&R Games, Inc.
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

Illustration: Dennis Lohausen
3D: Andreas Resch
Design: HUCH!
Redaktion: Britta Stöckmann

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

r&r
R&R GAMES
INCORPORATED

THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Avvertenze!** Non
adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole
parti. Rischio di soffocamento.



HUCH!