



Florian Racky • Marek Bláha

Pino Postino

A wild animal race! • Tierisch gute Postboten • la bête postale



SPIELANLEITUNG

Ein Spiel um geheime Identitäten
für 2-4 flinke Tiere ab 7 Jahren

Einleitung

Oh weh! Pino Postino, der Botenfalke des Waldkönigreichs, hat sich den Flügel gebrochen. Nun ist guter Rat teuer! Er ist nicht nur schnell und zuverlässig, oft wird er auch mit Geheimaufträgen für das Königspaar betraut. Sofort muss eine Vertretung her! Wer sich schnell und unauffällig durch das Land bewegen kann, ist hier genau das richtige Tier. Und so begeben sich Hirsch, Wildschwein, Kaninchen, Fuchs und Bär in den Wettstreit: Wer wird diese wichtige Aufgabe übernehmen dürfen, bis Pino wieder gesund ist?

Ziel des Spiels

Wer wird das neue Botentier des Königreichs? Dafür musst du geschickt ausspielen und gleichzeitig geheim halten, welches Tier du spielst! Fünf Tiere treten zum Wettstreit an. Je früher dein Tier am Ziel ankommt, desto mehr Punkte erhältst du. Pass außerdem gut auf! Errätst du die Tiere der anderen, kannst du weitere Punkte bekommen. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!

Inhalt

12 Sechseckplättchen

- 1 Startplättchen (Postamt)
- 1 Zielplättchen (Schloss)
- 10 Landschaftsplättchen mit jeweils 3 Landschaften

65 Karten

- 5 geheime Tierkarten
- 20 Tippkarten: 5 Karten in je 4 Farben
- 35 Landschaftskarten: 7 Karten für jede der 5 Landschaften
- 5 Wegweiskarten (für die taktischere Variante)

5 Tierfiguren aus Holz

(Hirsch, Wildschwein, Kaninchen, Fuchs, Bär)

3 Randteile

mit Punkteleiste zum Zusammenpuzzeln

1 Anleitung

in Deutsch, Englisch und Französisch



Spielvorbereitung

- Puzzelt die Randteile für euren Spielplan zusammen und legt den Rahmen für alle gut erreichbar in die Tischmitte.
- Bildet innerhalb dieses Rahmens aus den 12 Sechseckplättchen eine „zweispurige Straße“. Achtet darauf, dass das Start- und das Zielplättchen an den sich gegenüberliegenden Enden der Straße liegen.
- Stellt alle 5 Tierfiguren auf das Startfeld, unabhängig davon wie viele Personen tatsächlich mitspielen.
- Mischt die 5 geheimen Tierkarten und teilt allen jeweils 1 Karte verdeckt aus. Schaut euch jeweils eure eigene Tierkarte an und achtet darauf, dass niemand anderes sie sieht! Übrig gebliebene Tierkarten legt ihr unbesehen zurück in die Schachtel. Für diese Partie braucht ihr sie nicht.
- Alle erhalten jeweils ein Set aus 5 Tippkarten einer Farbe mit Hirsch, Wildschwein, Kaninchen, Fuchs und Bär.
- Mischt die Landschaftskarten und teilt allen jeweils 3 Handkarten aus. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel neben dem Spielfeld bereit. Lasst daneben etwas Platz für einen Ablagestapel.
- Am Ende der Anleitung findet ihr die Lieblingslandschaften der Tiere als Übersicht. Legt diese ebenfalls bereit.



Das Spielprinzip

Unabhängig davon wie viele Personen mitspielen, sind immer alle 5 Tierfiguren im Spiel. Die Tiere bewegt ihr durch das Ausspielen eurer Handkarten immer in Richtung des Zielplättchens vorwärts. Nie zurück in Richtung Start!

Welches Tier sich bewegt, hängt von der ausgespielten Landschaftskarte ab. Die Zuordnung seht ihr in der Lieblingslandschaften-Übersicht auf der Rückseite der Anleitung und den Landschaftskarten selbst. Mit jeder ausgespielten Landschaftskarte können sich immer bis zu 3 Tiere vorwärts bewegen. Durch geschicktes Ausspielen wollt ihr erreichen, dass das Tier auf eurer geheimen Tierkarte als erstes ins Ziel kommt und somit die meisten Punkte erhält. Aber passt auf! Wenn ihr euch zu auffällig auf ein Tier oder eine Landschaft konzentriert, werden es die anderen merken!

Spielablauf

Ihr spielt der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Wer von euch am schnellsten rennen kann, beginnt das Spiel.

Bist du am Zug, führst du folgende Aktionen durch:

1. Ziehe eine neue Karte vom Nachziehstapel.

2. Spiele eine Handkarte aus.

- Bewege jedes Tier, das das auf deiner Karte abgebildet ist, in Laufrichtung um 1 Sechseckplättchen vorwärts.
- Befindet sich die Landschaft auf beiden Sechseckplättchen, wählst du für jedes Tier einzeln aus, auf welches Plättchen es sich bewegt.
- Ist auf keinem der Plättchen die Landschaft abgebildet, bewegt sich dieses Tier in dieser Runde nicht.

Beispiel:

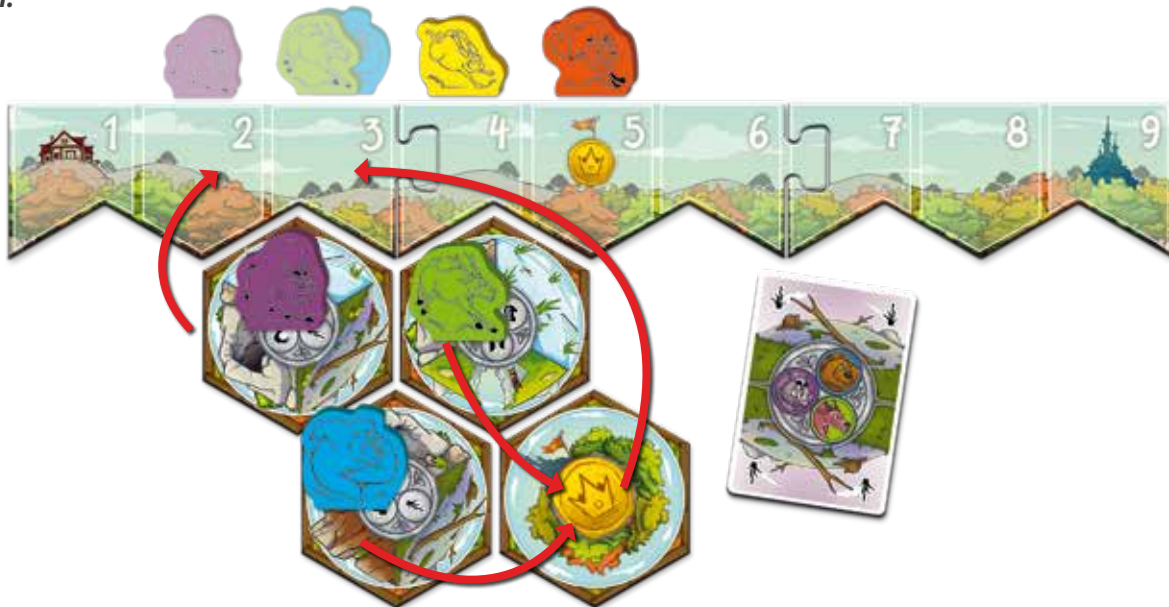


Du spielst die Landschaftskarte Höhle:

- Der Bär kann sich nicht bewegen, denn auf keinem der beiden vor ihm liegenden Felder befindet sich diese Landschaft.
- Kaninchen und Fuchs hingegen haben auf beiden Feldern vor sich eine Höhle. Da dein geheimes Tier der Fuchs ist und du mit ihm auf jeden Fall vor dem Kaninchen im Ziel ankommen möchtest, setzt du den Fuchs um ein Feld näher an das Ziel, das Kaninchen lässt du hingegen einen Umweg laufen. So kommt es erst später am Ziel an.
- Hoffentlich merkt niemand, dass du den Fuchs hast!

Auf dem Zielplättchen befinden sich alle 5 Landschaften des Königreichs. Somit können alle Tiere, die zu der ausgespielten Landschaftskarte passen, direkt aufs Zielplättchen bewegt werden. Seid zum Ende hin also besonders wachsam! Erreicht das erste Tier das Ziel, stellst du es auf den 1. Platz (5 Punkte) der Punkteleiste. Alle weiteren Tiere, die das Ziel erreichen, stellst du auf die dahinterliegenden Plätze. Kommen mehrere Tiere im gleichen Zug an, teilen sie sich dasselbe Feld. Erreicht das vorletzte Tier das Zielplättchen, stellst du sofort das letzte Tier auf den Platz direkt hinter dem vorletzten Tier.

Beispiel:



- Fuchs und Kaninchen sind schon auf den ersten beiden Plätzen.
- Hirsch und Bär erreichen gemeinsam mit der Sumpf-Landschaftskarte das Ziel. Da sie gleichzeitig ankommen, belegen sie beide den 3. Platz.
- Das Wildschwein ist zuletzt auf der Rennstrecke und kommt sofort auf den 4. Platz.

Spielende und Wertung

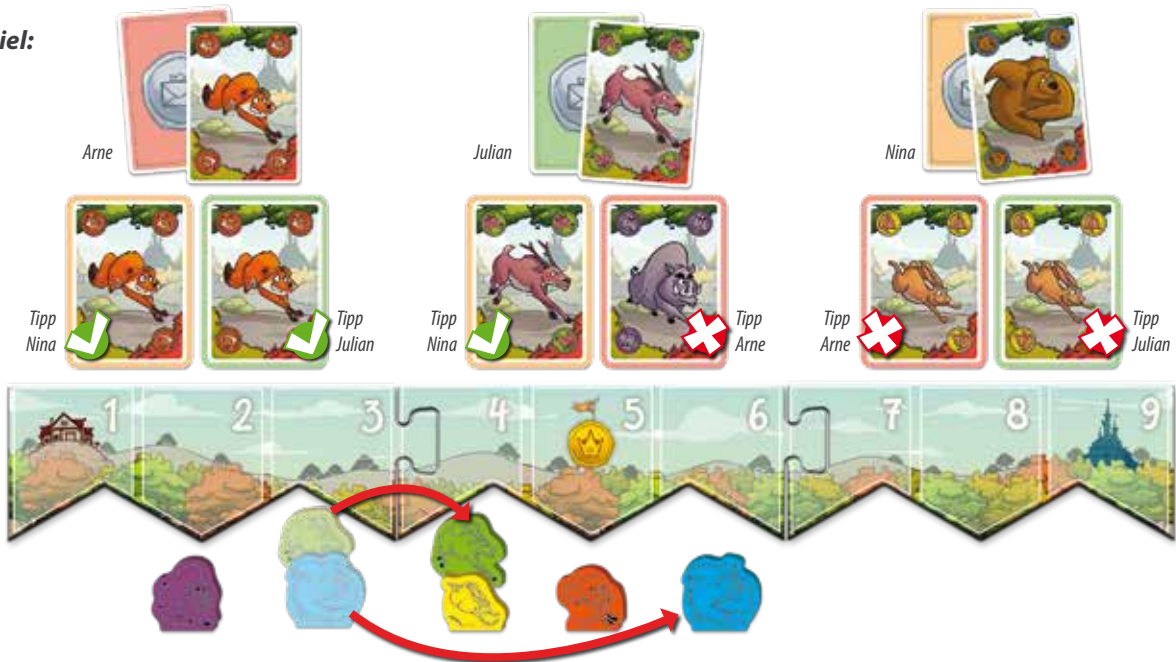
Haben alle Tiere das Ziel erreicht und befinden sich auf der Punkteleiste, tippt ihr auf die geheimen Tiere der anderen und könnt nochmal Punkte bekommen. **Deckt eure geheime Tierkarte noch nicht auf!**

Gebt jeweils einen Tipp ab, wer eurer Meinung nach welche Tierkarte hat. Dafür legt ihr vor jede Person eine eurer Tippkarten. Haben alle ihre Tippkarten verteilt, folgt die Auflösung. Für jede richtig zugeordnete Tippkarte erhaltet ihr je einen Punkt. Hierfür bewegt ihr einfach eure Tierfigur auf der Wertungsleiste um 1 Schritt weiter nach vorne. Hat niemand euer Tier richtig getippt, erhaltet ihr selbst 1 Punkt.

Erst jetzt seht ihr, wer die meisten Punkte bekommen hat und tatsächlich das zuverlässigste Botentier ist!

Bei Punktegleichstand haben alle daran beteiligten Botentiere gewonnen.

Beispiel:



- Arne war der Fuchs: Er hat niemanden richtig getippt (+0) und wurde selbst enttarnt (+0). Der Fuchs hat das Wettrennen gewonnen, erhält aber leider keine weiteren Zusatzpunkte und bleibt somit auf 5 Punkten.
- Julian war der Hirsch, hat bei Arne richtig getippt (+1) und wurde selbst enttarnt (+0). Der Hirsch springt somit von 3 auf 4 Punkte.
- Nina war mit dem Bären unauffällig unterwegs, wurde nicht erkannt (+1) und hat überall richtig getippt (+2). Somit bewegt sich der Bär von 3 auf 6 Punkte. Nina hat das Spiel gewonnen!

Variante für jüngere Kinder

Im Spiel mit jüngeren Kindern könnt ihr euch nur auf das Wettrennen konzentrieren und jeder Person ein Tier offen zuweisen. Wer zuerst am Ziel ankommt, gewinnt!

Variante mit mehr Taktik

Um eurem Wettrennen ein taktisches Element hinzuzufügen, mischt ihr bei der Spielvorbereitung die Wegweiskarten den Landschaftskarten bei. Spielst du eine Wegweiskarte aus, legst du alle deine Handkarten ab, ziehst 4 Karten nach und darfst direkt noch eine Landschaftskarte ausspielen. **Beachte: Je Zug kannst du nur 1 Wegweiskarte ausspielen.**

Lieblingslandschaften der Tiere



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickengefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Autor: Florian Racky
Illustration: Marek Bláha
Redaktion: Heike Oberacker
Grafik: Fiore GmbH

© 2024 HUCH!
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Deutschland
www.hutter-trade.com





Florian Racky • Marek Bláha

Pino Postino

A wild animal race! • Tierisch gute Postboten • la bête postale



Rules

A game of secret identities
for 2-4 fleet-footed animals aged 7+

Background

Oh dear! Pino Postino, the forest kingdom's mail falcon, has broken a wing. It's a disaster! Pino is speedy and trustworthy, so the king and queen often assign him secret missions. This means a replacement must be found, and fast! The right animal for the job will be one that can travel the land quickly without attracting too much attention. And so Stag, Boar, Rabbit, Fox and Bear have decided to compete: Who will win the great honor of being the royal messenger animal while Pino is recovering?

Goal of the game

Who will be the kingdom's next messenger animal? You will need to move skillfully without letting the other players know which animal you have drawn! All five animals will enter the competition. The sooner your animal reaches the finish, the more points you score. Make sure you stay alert, though! You can also score bonus points by guessing which animals the other players are playing.

Contents

12 hexagonal tiles:

- 1 Start tile (Mail Office)
- 1 Finish tile (Castle)
- 10 Landscape tiles with three landscapes each

65 cards:

- 5 Secret Animal cards
- 20 Guessing cards: 5 cards for each of the 4 colors
- 35 Landscape cards: 7 cards for each of the 5 landscapes
- 5 Signpost cards
(for the more tactical variant)

5 wooden animal figures:

(Stag, Boar, Rabbit, Fox, Bear)

3 jigsaw border pieces

with score tracker

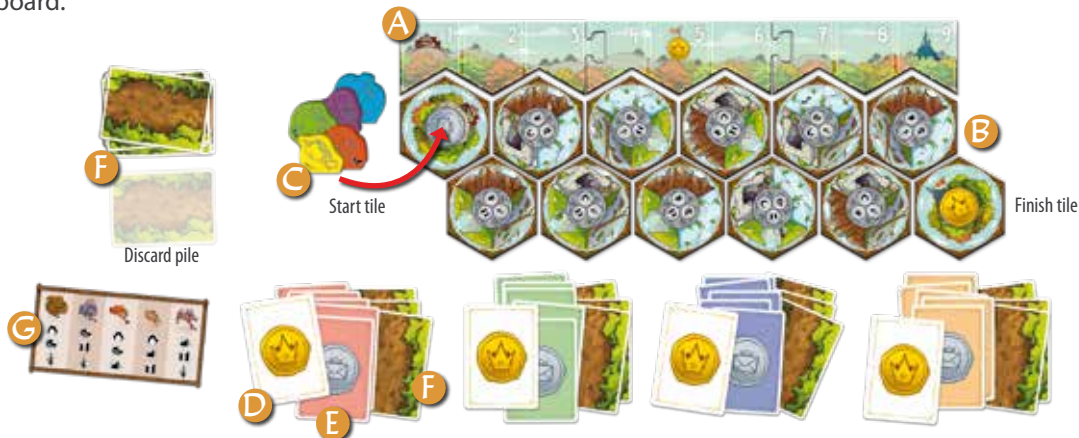
1 rule book

in German, English and French



Setup

- Assemble the border pieces for your game board and place the border in the center of the table within easy reach of everyone.
- Inside the border, lay out a two-lane trail with the 12 tiles. Make sure that the Start and Finish tiles are at opposite ends of the trail.
- Place all 5 animal figures on the Start tile, regardless of how many people are playing.
- Shuffle the 5 Secret Animal cards and deal 1 card **face down** to each player. You may look at your own animal card, but make sure none of the other players sees it! Return any unused Secret Animal cards to the box **without looking at them**. You won't need them from now on.
- Each player gets 1 colored set of 5 Guessing cards showing the Stag, Boar, Rabbit, Fox and Bear.
- Shuffle the Landscape cards and deal each player 3 cards. Put the remaining Landscape cards next to the game board as a facedown draw pile. Leave space next to it for a discard pile. If the Landscape pile ever runs out, make a new Landscape pile by shuffling the discarded cards.
- There is a reference on the back of these rules that shows which animals match each landscape. Place it beside the game board.



Setup for 4 players

Basic rules

Regardless of how many people are playing, always play with all 5 animal figures. You will play cards from your hand to move the animals forward toward the Finish tile. The animals always move toward the Finish tile – never back to the Start tile! The Landscape card you play decides which animals move. The animal/landscape reference on the back of these rules and the Landscape cards themselves show which animals match which landscapes. Every time you play a Landscape card, up to 3 animals will be able to move forward. Your goal is to play your cards skillfully so that your animal reaches the Finish tile first and you score the most points. But watch out: If you're always moving a certain animal or playing the same kind of landscape, the other players will guess which animal you drew.

Taking a turn

Take turns clockwise. The player who can run fastest goes first.

On your turn:

1. Draw 1 Landscape card from the draw pile.

2. Play 1 Landscape card from your hand.

- Move every animal you can see on the card you have played. Animals always move 1 tile forward. The animals may share a space.
- If both tiles in front of an animal match your Landscape card, you can choose which tile each animal moves to.
- If your Landscape card does not match any of the tiles in front of an animal, do not move that animal this turn.

Example:



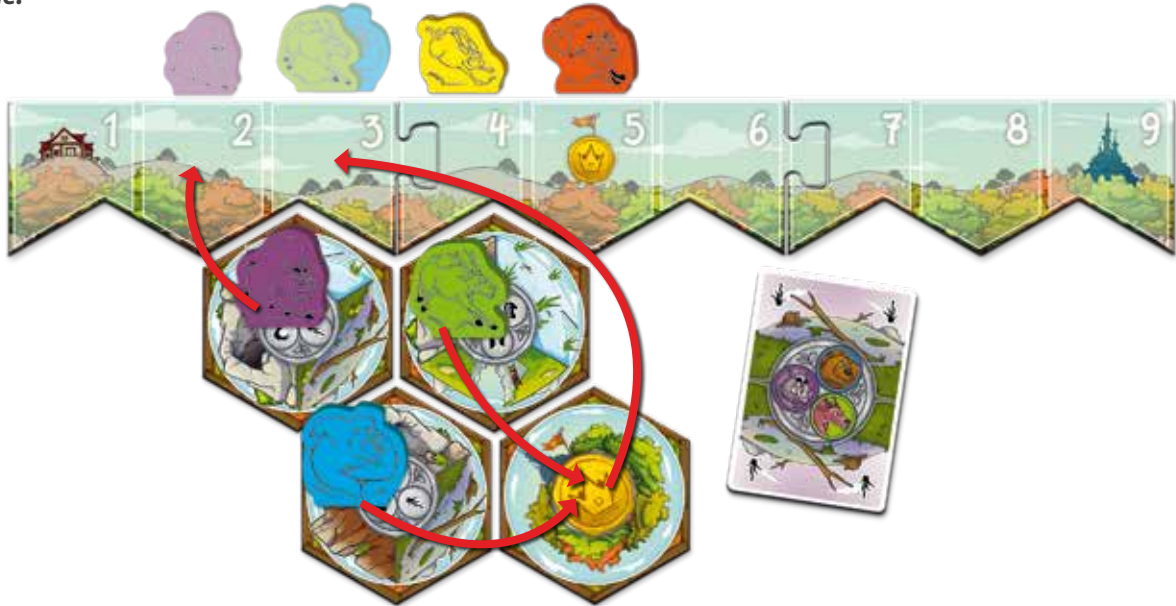
You have played a Cave Landscape card:

- Bear cannot move because neither of the two tiles in front shows that landscape.
- Rabbit and Fox, however, each have a cave in front of them. Fox is your secret animal. You want to move it closer to the Finish than Rabbit, so you move Fox forward 1 tile and move Rabbit diagonally so that Fox will get there sooner.
- Hopefully no one will guess that Fox is your secret animal!

The Finish tile shows all five of the kingdom's landscapes. This means that all the animals on the Landscape card will be able to move onto it. You'll need to play especially carefully toward the end of the game!

Put the first animal to finish in first place (5 points) on the score tracker. Place the next animals to reach the Finish on the places behind it. Animals that reach the Finish on the same turn share a place. When the next-to-last animal reaches the Finish, immediately put the last animal in last place.

Example:



- Fox and Rabbit are already in 1st and 2nd place.
- The next player plays a Swamp Landscape card, so Stag and Bear move onto the Finish tile at the same time. They arrived together, and so share 3rd place.
- Boar will finish last and so immediately goes to 4th place.

Game end and scoring

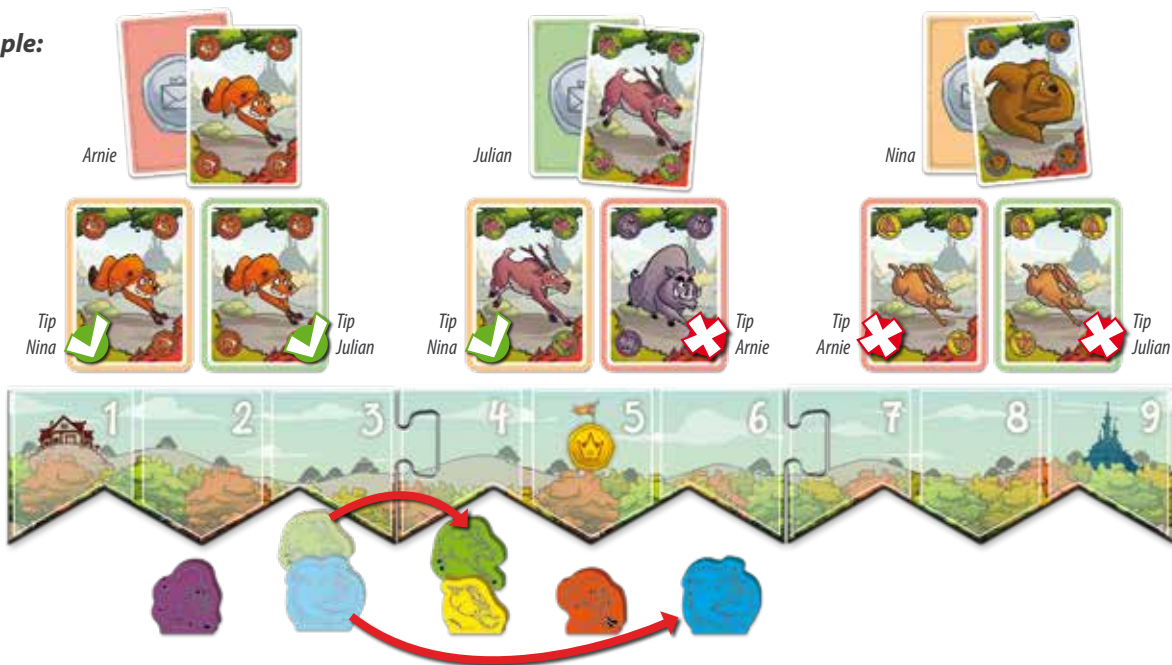
When all animals have reached the Finish tile and been placed on the score tracker, each player tries to guess what the other players' secret animals are in order to score some bonus points. **Don't reveal your Secret Animal card yet!**

Each player guesses which animal everyone else was playing, by placing one of their Guessing cards in front of each other player. When everyone has played their Guessing cards, turn over all the cards. You get 1 point for each secret animal you guessed correctly. Move your animal figure 1 step along the score tracker for each point gained. If no one guessed your animal correctly, you gain 1 bonus point yourself.

Now you can all find out who scored the most points and who really is the most trustworthy messenger animal!

If the highest scores are tied, those messenger animals share victory.

Example:



- Arnie was the Fox. He didn't guess any of the other animals correctly (+0), but other players guessed his animal (+0). Fox won the race, but unfortunately didn't get any bonus points. Fox's total score is 5 points.
- Julian was the Stag. He guessed correctly for Arnie (+1) but other players guessed his animal correctly, too (+0). Stag moves up from 3 points to 4 points.
- Nina avoided being recognized as Bear (+1). She also guessed both of the others correctly (+2). Bear moves up from 3 points to 6 points. Nina is the winner!

Variant for younger children

To play with younger children, you can focus entirely on the race and choose animals openly. First to the Finish tile wins!

Variant for more tactical play

To make the game more tactical, you can shuffle the Signpost cards into the Landscape pile during setup. When you play a Signpost card, you discard your entire hand, draw 4 new cards from the pile and then immediately play a Landscape card.

Note: You may only play 1 Signpost card per turn.

Animals' favorite landscapes



Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Designer: Florian Racky
Artwork: Marek Bláha
Editor: Heike Oberacker
Graphic design: Fiore GmbH
Translation: Translation Circus
(Ben Shipham, Harriet Cooper)

© 2024 HUCH!
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
GERMANY
www.hutter-trade.com



Florian Racky • Marek Bláha

Pino Postino

A wild animal race! • Tierisch gute Postboten • La bête postale



Règles du jeu

Un jeu d'identités secrètes

pour 2 à 4 animaux vifs comme l'éclair âgés de 7 ans et plus

Introduction

Oh non ! Pino Postino, le faucon messenger du Royaume des bois, s'est cassé une aile. C'est terrible ! Réputé pour sa rapidité et sa fiabilité, le couple royal lui confie fréquemment des missions secrètes de la plus haute importance. Il est impératif de trouver rapidement un remplaçant à la hauteur ! Un animal capable de se déplacer avec agilité et discrétion à travers tout le pays.

Ainsi, le cerf, le sanglier, le lièvre, le renard et l'ours se retrouvent désormais en compétition acharnée. Qui aura l'honneur d'assumer cette tâche prestigieuse jusqu'au rétablissement de Pino ?

But du jeu

Quel animal sera le nouveau messenger du royaume ?

Déplace-toi habilement sans révéler aux autres joueurs quel animal tu es ! Les cinq animaux participeront à la compétition. Plus vite ton animal franchit l'arrivée, plus tu marques de points. Et fais bien attention aux autres ! Tu peux également gagner des points bonus en devinant quels animaux jouent les autres joueurs. L'animal ayant le plus de points à la fin remporte la partie !

Contenu

12 tuiles hexagonales

- 1 tuile de départ (bureau de poste)
- 1 tuile d'arrivée (château)
- 10 tuiles paysage avec 3 paysages différents

65 cartes

- 5 cartes animaux secrètes
- 20 cartes de vote : 5 cartes dans chacune des 4 couleurs
- 35 cartes paysage : 7 cartes pour chacun des 5 paysages
- 5 cartes panneau (pour la variante plus tactique)

5 animaux en bois

(cerf, sanglier, lièvre, renard, ours)

1 livret de règle

en allemand, anglais et français

3 pièces de bordure

avec piste de score à assembler



Mise en place

- Assemblez les pièces de bordure du plateau et placez le cadre ainsi obtenu au centre de la table, à portée de main de tous.
- Formez dans ce cadre une « route à deux voies » en utilisant les 12 tuiles hexagonales. Veillez à ce que les tuiles de départ et d'arrivée se trouvent chacune à une extrémité de cette route.
- Placez les 5 animaux sur la tuile de départ, indépendamment du nombre de joueurs.
- Mélangez les 5 cartes animaux secrètes et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Examinez vos cartes animaux secrètes sans les dévoiler aux autres joueurs. Replacez les cartes animaux secrètes non utilisées dans la boîte sans les regarder. Vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.
- Chaque personne reçoit les 5 cartes de vote d'une couleur : cerf, sanglier, lièvre, renard et ours.
- Mélangez les cartes paysage et chaque personne prend 3 cartes en main sans les montrer. Formez avec les cartes restantes un paquet face cachée à côté du plateau de jeu. Laissez suffisamment de place pour un paquet de défausse.
- Au dos de ces règles se trouve un récapitulatif des animaux et paysages. Gardez-la à portée de main.



But du jeu

Les 5 animaux sont toujours en jeu, quel que soit le nombre de joueurs. Vous déplacez ces animaux en utilisant les cartes de votre main, mais rappelez-vous qu'ils se dirigent toujours vers la tuile d'arrivée, jamais vers la tuile de départ ! Les animaux que vous déplacez dépendent des cartes paysage que vous jouez. Vous trouverez ces dépendances sur le récapitulatif au dos de ces règles et sur les cartes paysage.

Chaque carte paysage jouée permet de déplacer jusqu'à 3 animaux. En planifiant astucieusement vos déplacements, votre objectif est de faire arriver l'animal représenté sur votre carte animal secrète en premier à la tuile d'arrivée pour obtenir le plus de points possibles. Mais attention ! Si se focaliser trop sur un animal ou un paysage pourrait attirer l'attention des autres joueurs !

Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. La personne qui sait courir le plus vite comment la partie.

Pendant ton tour, effectue les actions suivantes :

1. Tire une carte du paquet de cartes paysage.

2. Joue une carte paysage de ta main.

- Déplace chaque animal représenté sur ta carte d'1 tuile hexagonale en direction de la tuile d'arrivée.
- Si le paysage de ta carte se trouve sur les 2 tuiles hexagonales devant un de ces animaux, choisis pour chaque animal concerné sur quelle tuile tu veux le déplacer.
- Si le paysage de ta carte ne se trouve sur aucune des tuiles devant un animal, ne déplace pas cet animal pour ce tour.

Exemple :



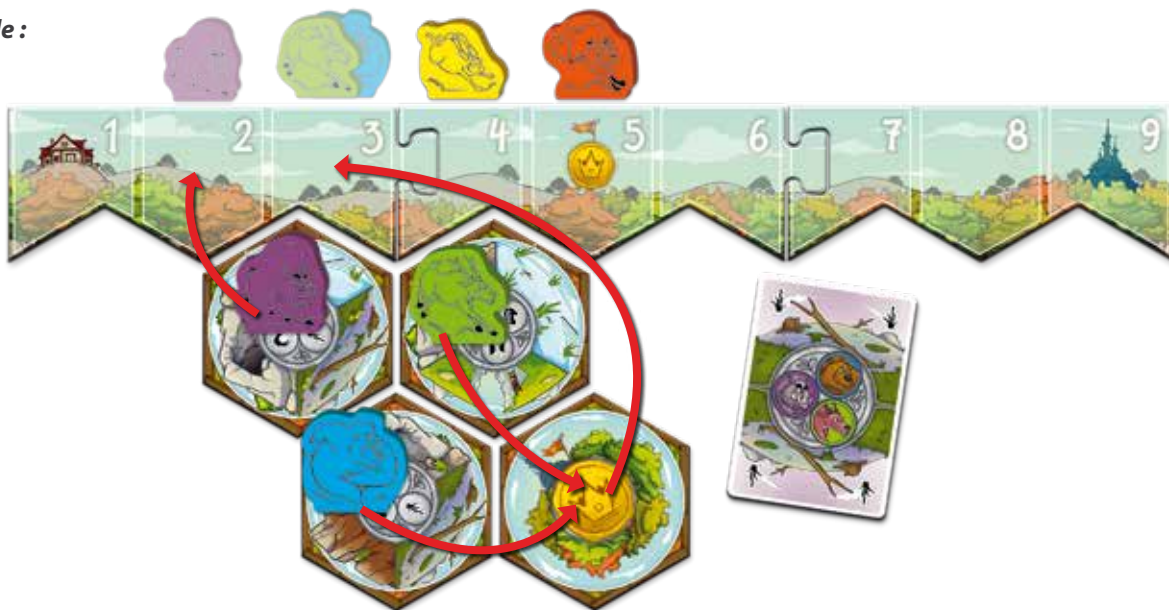
Tu joues la carte paysage de la grotte :

- L'ours ne peut pas se déplacer, car ce paysage ne se trouve sur aucune des 2 tuiles devant lui.
- Cependant, le lapin et le renard ont chacun une grotte devant eux. Le renard est ton animal secret. Tu souhaites le rapprocher de l'arrivée plus rapidement que le lapin, donc tu déplaces le renard d'une tuile vers l'avant et déplaces le lapin en diagonale pour que le renard y parvienne plus tôt.
- Espérons que personne ne devinera que le renard est ton animal secret !

Sur la tuile d'arrivée se trouvent les 5 paysages du royaume. Tu peux donc déplacer sur cette tuile tous les animaux représentés sur la carte paysage que tu joues. Fais donc d'autant plus attention quand la fin de la course approche !

Dès que le premier animal atteint la tuile d'arrivée, pose-le sur la 1^{ère} place (5 points) de la piste de score. Place tous les animaux qui atteignent la tuile d'arrivée après lui sur les places correspondantes. Si plusieurs animaux atteignent la tuile d'arrivée en même temps, ils se partagent la même place. Dès que l'avant-dernier animal atteint la tuile d'arrivée, place directement le dernier animal sur la place derrière lui.

Exemple :



- Le renard et le lièvre sont déjà sur les 2 premières places.
- Le cerf et l'ours atteignent en même temps la tuile d'arrivée avec la carte paysage du marécage. Comme ils arrivent en même temps, ils se partagent la 3^{ème} place.
- Le sanglier est dernier sur la route et arrive donc immédiatement sur la 4^{ème} place.

Fin de la partie et calcul du score

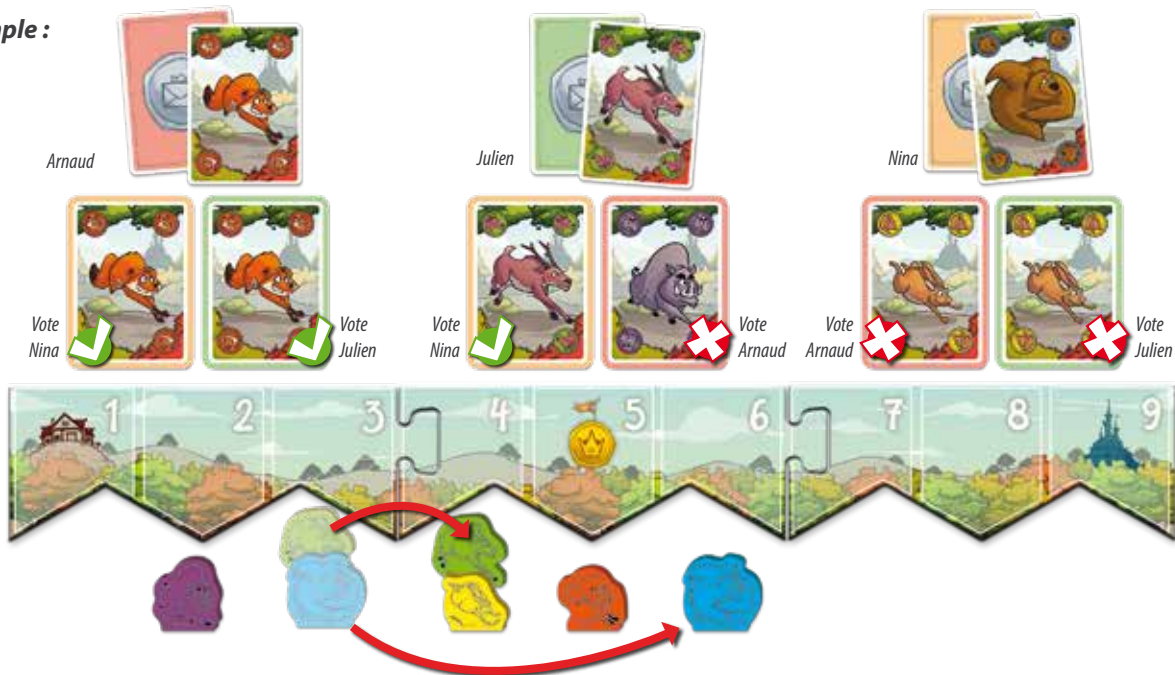
Une fois que les 5 animaux sont positionnés sur la piste de score, organisez un vote secret pour déterminer quel joueur possédait quelle carte animal secrète. **Assurez-vous de ne pas révéler votre propre carte animal secrète à ce stade !**

Chaque joueur vote secrètement pour chaque autre joueur en tentant de deviner quel animal leur était attribué. Placez vos cartes de vote face cachée devant chaque joueur. Une fois que chaque joueur a voté pour tous les autres, les cartes sont retournées. Chaque joueur gagne un point supplémentaire pour chaque vote correctement placé. Ensuite, faites progresser vos animaux d'1 place sur la piste de score pour chaque point obtenu. Si personne n'a trouvé ton animal, tu reçois également 1 point.

C'est seulement à ce moment que vous découvrirez quel animal a obtenu le plus.

En cas d'égalité, tous les animaux concernés remportent la partie.

Exemple :



- Arnaud était le renard. Il n'a fait aucun vote correct (+0), mais il a été reconnu (+0). Le renard a gagné la course, mais ne reçoit pas de points supplémentaires. Il reste donc sur la place des 5 points.
- Julien était le cerf. Il a voté correctement pour Arnaud (+1) et a été reconnu (+0). Le cerf passe donc de 3 à 4 points.
- Nina était très discrète avec son ours. Elle n'a pas été reconnue (+1) et a voté correctement pour tout le monde (+2). L'ours passe donc de 3 à 6 points. Nina remporte la partie !

Variante pour les plus jeunes

Dans une partie avec des enfants plus jeunes vous pouvez vous concentrer uniquement sur la course et jouer avec les cartes animaux secrètes face ouverte. L'animal qui atteint le premier la tuile d'arrivée remporte la partie !

Variante plus tactique

Pour intensifier la stratégie de votre course, lors de la mise en place, mélangez les cartes panneau avec les cartes paysage. Si tu joues une carte panneau, tu dois défausser toutes les cartes de ta main, en piocher 4 nouvelles dans le paquet et jouer immédiatement une autre carte paysage.

Attention : tu ne peux jouer qu'1 seule carte panneau par tour.

Paysages animaux préférés des animaux



Auteur : Florian Racky
Illustrations : Marek Bláha
Rédaction : Heike Oberacker

Graphisme : Fiore GmbH
Traduction : Translation Circus
(Silas Rummel)

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | ALLEMAGNE

© 2024 HUCH!
www.hutter-trade.com

