

Boy Lornsen **Robbi, Tobbi**
und das Fliewatüt

Spielanleitung

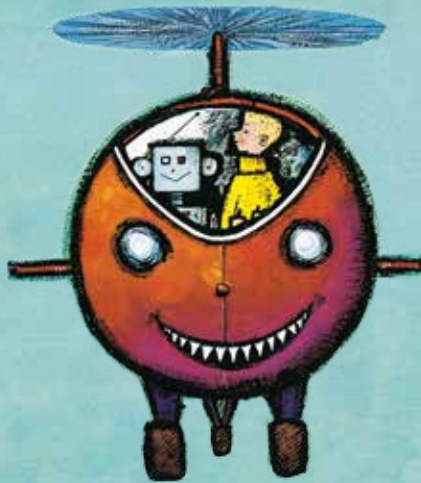


Boy Lornsen **Robbi, Tobbi** und das Fliewatüüt

Reise mit Robbi und Tobbi um die Welt

Robbi und Tobbi sind wieder unterwegs, um drei knifflige Roboterprüfungsaufgaben zu lösen: Dazu gilt es, drei rätselhafte Orte auf der Welt zu finden und dort als Erster mit dem Fliewatüüt anzukommen.

Ihr habt noch nie vom Fliewatüüt gehört? Das ist ein tolles Gefährt, erfunden von Tobias Findteisen, genannt Tobbi. Robbi, der pfiffige Roboter, hat diese Erfindung für seine Prüfung in der Roboterschule gebaut. Das Fliewatüüt kann fliegen (Flie-), auf dem Wasser schwimmen (-wa-)



Eine abenteuerliche Reise für 2-4 flug-, schwimm- und fahrerprobte Spieler ab 6 Jahren




und auf der Straße fahren (tüüt). Robbi hat auf der Weltkarte bereits alle fliewatüüt-tauglichen Routen eingezeichnet: Je nach Wind und Wetter ist es mal besser zu fliegen, ein anderes Mal ist die Fahrt auf dem Wasser sicherer, oder man ist schneller auf einer Straße unterwegs. Die Strecken sind mit unterschiedlichen Farben gekennzeichnet, so dass jeder sofort erkennen kann, wo und wie das Fliewatüüt am besten vorankommt.

Inhalt

1 Spielplan mit vielen rätselhaften Orten



Der Spielplan zeigt viele Orte, die mit dem Fliewatüüt angesteuert werden können.

-  Auf den roten Strecken darf das Fliewatüüt nur fliegen.
-  Auf den blauen Strecken darf das Fliewatüüt nur schwimmen.
-  Auf den grünen Strecken darf das Fliewatüüt nur fahren.

Auf eurem Cockpit findet ihr diese Farben wieder: Jede der drei runden Anzeigen steht für die farblich dazu passende Fortbewegungsart.

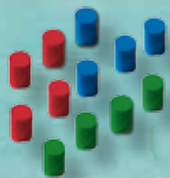
4 Cockpits mit Himbeersaftanzeige



Mit euren Cockpits legt ihr fest, wie viele Felder ihr auf dem Plan vorwärtsziehen könnt: Je nachdem, wie viele Kugeln in der jeweiligen Anzeige eingelocht sind, dürft ihr entsprechend viele Felder fliegen, schwimmen oder fahren.

Darüber seht ihr die Himbeersaftanzeige, die euch zeigt, wie viel Treibstoff ihr noch habt – das Fliewatüüt fährt nämlich nicht mit Benzin, sondern mit Himbeersaft!

12 Holzhebel



Für jeden Spieler gibt es 1 roten, 1 blauen und 1 grünen Hebel. Mit diesen Holzhebeln könnt ihr in der Himbeersaftanzeige markieren, wie viele Kugeln ihr in den jeweiligen Anzeigen eingelocht habt.

70 doppelseitige Roboterprüfungsaufgabenkarten

Die Karten sind die Roboterprüfungsaufgaben. Jede Aufgabe bezieht sich auf einen Ort auf dem Spielplan, der gefunden werden muss. Die Karten haben auf einer Seite ein Bild, auf der anderen Seite Text. Der Text umschreibt, was auf dem Bild zu sehen ist. Jedes Bild ist auch auf dem Spielplan zu finden.



Während des Spiels liegen immer drei Karten aus, deren Orte ihr auf dem Spielplan finden müsst.

4 Fliewatüt-Spielfiguren mit Standfuß



1 Startspielerplättchen



Das Startspielerplättchen zeigt euch an, welcher Spieler als Erstes in der jeweiligen Runde sein Fliewatüt bewegen darf.

Ziel des Spiels

Find die Orte, die auf den Roboterprüfungskarten gefragt sind, und fahre mit deinem Fliewatüt dorthin. Wer schafft es als Erster, zusammen mit Robbi und Tobbi drei Prüfungsaufgaben zu lösen?

Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Jeder nimmt sich ein **Cockpit** und eine **Himbeersaftanzeige** und legt sie vor sich ab. Außerdem nimmt sich jeder noch 1 roten, 1 blauen und 1 grünen **Holzhebel** und stellt sie in das Feld 0 der farblich dazu passenden Ausbuchtung der Himbeersaftanzeige.



Jetzt mischt ihr die Karten.

Kartenvorbereitung

• für Kinder, die noch nicht lesen können:

Mischt die Karten mit der Textseite nach oben zeigend und legt 3 davon so neben den Spielplan, dass die Bildseite oben ist und alle die Bilder gut erkennen können. Die übrigen Karten legt ihr als Stapel mit der Textseite nach oben daneben.



• für Kinder, die schon lesen können:

Mischt die Karten mit der Textseite nach oben zeigend und legt 3 davon so neben den Spielplan, dass alle den Text lesen können. Die übrigen Karten legt ihr als Stapel mit der Textseite nach oben daneben. Lest die Kartentexte der 3 offen ausliegenden Karten einmal laut vor. Der Text umschreibt einen Ort auf dem Spielplan. Alle Spieler müssen nun jeder für sich überlegen, welcher Ort auf dem Spielplan wohl gemeint sein könnte. Bitte schaut noch **nicht** auf die Rückseite der Karte, denn dort seht ihr die Auflösung. Um die Karte umdrehen zu dürfen, müsst ihr erst zu diesem Ort hinfahren.



Sucht euch jetzt noch ein **Fliewatüüt** aus und steckt es in einen **Standfuß**. Euer rechter Nachbar darf sich aussuchen, auf welchem Feld ihr startet. Dort stellt ihr das Fliewatüüt auf den Plan.

Tipps für den rechten Nachbarn: Schau dir schon mal an, welche Karten ausliegen, und suche einen Ort für deinen linken Nachbarn aus, der möglichst weit weg von den Orten liegt, die auf den ausliegenden Karten abgebildet/umschrieben sind.

Spielablauf

Der Spieler, der zuletzt in einem Flugzeug geflogen ist, darf anfangen. Er nimmt sich das **Startspielerplättchen** und legt es vor sich ab.

Schaut euch kurz an, wo euer eigenes Fliewatüüt steht und welche Prüfungsaufgabe ihr erfüllen wollt. Jeder darf sich still schon mal die beste Route zu seinem Zielort überlegen.

Hinweis: Spielt ihr mit der Textseite der Karten, müsst ihr natürlich erst mal überlegen, welche 3 Orte auf dem Spielplan gemeint sein könnten!

Sind alle Spieler bereit, nehmt ihr euer Cockpit in die Hand und schüttelt es, so dass keine Kugeln mehr eingelocht sind.

Anschließend gibt der Startspieler das Startkommando und ruft „anschnallen und Türen schließen!“

Jetzt versucht ihr, in allen drei Anzeigen gleichzeitig Kugeln einzulochen. Je mehr Kugeln ihr einlocht, desto mehr Wege dürft ihr anschließend auf der Weltkarte befahren.

Tipps: Schaut erst mal auf dem Plan, welche Strecken ihr befahren wollt. Ist zum Beispiel kein Wasser in der Nähe, braucht ihr auch in der Wasseranzeige keine Kugeln einzulochen.

Ist einer von euch zufrieden mit seinem Ergebnis, ruft er laut „Stopp!“. Alle Spieler müssen dann sofort **vorsichtig** ihr Cockpit vor sich ablegen und dürfen keine weiteren Kugeln mehr einlochen.

Kontrolliert nun gemeinsam, wer wie viele Kugeln bei welcher Anzeige eingelocht hat, und stellt den jeweiligen Holzhebel auf die entsprechende Zahl der Himbeeranzeige ein.

Anschließend beginnt der Startspieler mit der Bewegung seines Fliewatüüts. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



Beispiel: Julia hat 3 Kugeln bei der Fluganzeige, 1 Kugel bei der Wasseranzeige und keine Kugel bei der Straßenanzeige eingelocht. Sie nimmt den roten Hebel und stellt ihn in die Ausbuchtung über der 3 auf der Himbeersaftanzeige. Den blauen Hebel stellt sie über die 1 der blauen Wasseranzeige und den grünen Hebel über die 0 der grünen Anzeige.

Bewegung des Fliewatüüts

Wenn du an der Reihe bist, schau dir an, welche Bewegungsart du nutzen kannst (rot = fliegen, blau = schwimmen, grün = fahren). Für jede eingelochte Kugel in deinen Cockpitanzeigen darfst du dein Fliewatüüt eine farbig passende Linie bis zum nächsten Ort auf dem Spielplan weiterziehen. In welcher Reihenfolge du die Strecken nutzt, spielt dabei keine Rolle. Dies zeigt dir auch deine Himbeersaftanzeige an: Hast du 2 Kugeln in der roten Luftanzeige (= fliegen) eingelocht, steht dein Holzhebel auf der 2. Du darfst also 2 rote Strecken benutzen, um dich fortzubewegen.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass du mehr Strecken ziehen kannst, also mehr Himbeersaft hast, als du benötigst. Der Hebel auf deiner Himbeerleiste steht dann also noch nicht auf 0, du kannst aber keine Strecke mehr ziehen. In diesem Fall verfallen die restlichen Anzeigepunkte.

Für jede Strecke, die du vorwärtsgehst, stellst du den passenden Hebel eine Zahl niedriger ein.

Kommst du auf ein Feld, auf dem bereits ein Fliewatüüt steht, darfst du dich danebenstellen.

Hinweis: An zwei Stellen kannst du den Spielplan an einer Seite verlassen und auf der anderen Seite wieder betreten.

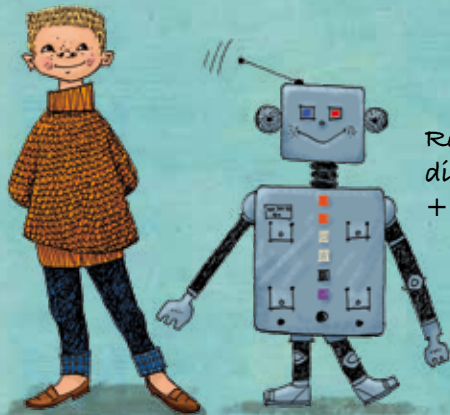


Beispiel: Du stehst auf der Wasserschildkröte und fliegst die rote Strecke nach links. Du verlässt dann den Plan auf der linken Seite und betrittst ihn auf der rechten Seite wieder und stellst dein Fliewatüüt auf den nächsten Ort.



Beispiel: Max steht auf Plumpudding Castle. Er hat 2 Kugeln in der roten, 3 Kugeln in der blauen und 1 Kugel in der grünen Anzeige in seinem Cockpit eingelocht und die Himbeersaftanzeige an dieses Ergebnis angepasst.

Als erstes Ziel hat er sich die Kamelkarawane ausgesucht. Er bewegt sein Fliewatüüt zuerst entlang der blauen Linie zu den Windrädern und setzt den blauen Holzhebel von der 3 auf die 2. Er darf jetzt nur noch 2 blaue Strecken in diesem Zug benutzen. Anschließend benutzt er die rote Strecke bis zum Eiffelturm und stellt den roten Hebel auf die 1. Er kann dann noch eine grüne Strecke und eine rote Strecke gehen, dann steht er mit seinem Fliewatüüt unterhalb des Vulkans. Er bräuchte jetzt noch eine grüne Strecke, aber sein grüner Hebel steht bereits auf 0, er hat keinen Himbeersaft mehr übrig. Die restlichen beiden blauen Strecken verfallen. Damit ist Max' Zug zu Ende und der nächste Spieler darf sein Fliewatüüt bewegen.



Robbi und Tobbi wünschen dir viel Spaß beim Spielen!
+klick+

Erreichst du eins der drei möglichen Ziele?

• für Kinder, die noch nicht lesen können:

Erreichst du mit deinem Fliewatüüt eines der drei Ziele, hast du die Roboterprüfungsaufgabe bestanden. Nimm dir die Karte und lege sie vor dir ab.

• für Kinder, die schon lesen können:

Erreichst du mit deinem Fliewatüüt eines der drei Ziele, schaut du erst mal allein auf die Kartenrückseite, ob du wirklich das richtige Ziel gefunden hast. Stehst du richtig, zeigst du die Karte deinen Mitspielern – du hast die Roboterprüfungsaufgabe bestanden! Lege die Karte vor dir ab.

Stehst du falsch, legst du die Karte wieder zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Durfstest du eine Karte nehmen, legst du eine neue Karte vom Stapel aus. Es müssen immer 3 Ziele ausliegen.

Bist du mit deinem Fliewatüüt gezogen, ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Haben alle ihr Fliewatüüt bewegt, endet die Runde. Der Startspieler gibt das Startspielerplättchen jetzt seinem linken Nachbarn, der ab sofort der Startspieler der neuen Runde ist. Jetzt spielt ihr wie beschrieben weiter: Zuerst die Cockpits schütteln, bis keine Kugeln mehr eingelocht sind, Startkommando geben usw. Auf diese Weise spielt ihr, bis jemand 3 Roboterprüfungskarten gesammelt hat.

Spielende

Hat ein Spieler drei Prüfungsaufgaben erledigt (= 3 Karten gesammelt), wird die Runde noch zu Ende gespielt. Bis zum Startspieler ist also jeder noch einmal an der Reihe. Hat der Spieler mit den 3 erledigten Prüfungsaufgaben als einziger 3 Aufgaben erledigt, hat er gewonnen. Haben es im Verlauf der letzten Runde noch andere Spieler geschafft, teilen sie sich den Sieg.

übersicht der Ziele (alphabetisch sortiert):

Hinweis: Robbi und Tobbi bereisen im Spiel einige Orte, die auch im Buch vorkommen. Vielleicht erkennt ihr sie ja wieder?



Der **Ätna** ist ein aktiver Vulkan auf der italienischen Insel Sizilien.



Der **Ayers Rock** ist ein rötlich aussehender Berg in Australien. Für die Ureinwohner, die Aborigines, ist dieser Berg heilig.



Die **Basiliuskathedrale** steht auf dem roten Platz in Moskau und stammt aus dem 16. Jahrhundert.



Biber sind Nagetiere. Sie sind hauptsächlich in Kanada und Europa anzutreffen und leben in und an Gewässern.



Der **Blauwal** ist größer als jedes Tier, das jemals gelebt hat. Im Buch bekommen Robbi und Tobbi von den Eskimos Tran, den sie aus Walspeck gekocht haben. Diesen Tran können Robbi und Tobbi als Treibstoff verwenden, da ihnen der Himbeersaft ausgegangen ist.



Braunbären sind in vielen Regionen bereits ausgestorben. Man findet sie hauptsächlich in Alaska, Kanada und Asien.



Das **Burj Khalifa** ist mit einer Größe von 828 Metern das höchste Gebäude der Welt. Es steht in Dubai in den Vereinigten Arabischen Emiraten.



Die **Cape Canaveral Air Force Station** ist ein Raketenstartgelände. Von hier aus startete 1969 die bemannte Rakete Apollo 11 zum Mond.



Die Kukulkán-Pyramide liegt in der Ruinenstadt **Chichén Itzá** auf der mexikanischen Halbinsel Yucatán. Sie ist eine Stufenpyramide mit 9 Pyramidenstufen, die vermutlich aus dem 11./12. Jahrhundert stammt.



Die **chinesische Mauer** ist die größte Mauer der Welt. Der Bau wurde im 7. Jh. v. Chr. begonnen und sollte das chinesische Kaiserreich vor nomadischen Reitervölkern schützen.



Cristo Redentor ist eine 30 Meter hohe Christusstatue in Rio de Janeiro, Brasilien. Sie steht auf einem großen Berg, dem Zuckerhut.



Im Buch gibt es ebenfalls einen **Delfin**, den Schnellen Fridolin. Er hilft Robbi und Tobbi, als ihr Treibstoff ausgeht, und zieht sie mit ihrem Fliewatüt Richtung Nordpol.



Eine **Dschunke** ist ein traditionelles Segelschiff aus China. Dschunken fahren auf Flüssen und anderen Gewässern und transportieren Fisch und andere Handelswaren.



Der **Eiffelturm** besteht aus Eisen. Er wurde für die Weltausstellung 1889 gebaut und war bis 1930 das höchste Gebäude der Welt.



Eisbären leben am Nordpol. Auch Robbi und Tobbi treffen im Buch auf einen Eisbären. Zum Glück kann Robbi den gefährlichen Bären vertreiben!



Elche leben in Nordamerika, Nordeuropa und Nordasien. Sie sind die größte Hirschart der Welt.



Es gibt afrikanische und asiatische **Elefanten**, die sich z.B. in der Größe ihrer Ohren unterscheiden.



Faultiere leben meistens auf Bäumen und ernähren sich von Blättern. Sie kommen in tropischen Regenwäldern von Süd- und Mittelamerika vor.



Flamenco nennt man traditionelle Tänze aus Spanien, bei denen Männer und Frauen normalerweise allein tanzen.



Die **Freiheitsstatue** steht im Hafen von New York. Frankreich schenkte die Statue den Vereinigten Staaten. Sie gilt als Symbol der Freiheit.



Im Buch gehört es zur ersten Roboterprüfungsaufgabe, den **gelbschwarz geringelten Leuchtturm** zu finden.



Giraffen sind die höchsten Landtiere der Welt. Sie werden bis zu 6 Meter groß und leben in den Savannen Afrikas.



Die **Golden Gate Bridge** ist eine Hängebrücke in der Bucht von San Francisco. Bis 1964 war sie die längste Hängebrücke der Welt.



Gürteltiere leben hauptsächlich in Südamerika. Viele Arten sind nachtaktiv und ernähren sich meistens von Insekten.



Die **Hagia Sophia** ist eine sehr alte Kirche in Istanbul, die heute als Museum genutzt wird.



Hula ist ein Tanz, der aus Hawaii kommt. Er ist ein erzählender Tanz, bei dem z.B. mit Bewegungen Geschichten erzählt werden.



Im Buch treffen Robbi und Tobbi auf Eskimos, die sie mit ihrem **Hundeschlitten** zum Nordpol bringen. Hundeschlitten werden hauptsächlich in Polarregionen zum Transport oder auch für Hunderennen verwendet.



Im Buch treffen Robbi und Tobbi am Nordpol auf Zacharias, der in einem **Iglu** wohnt. Iglus werden heutzutage noch als Unterkunft bei Jagdausflügen genutzt.



Kamele sind in trockenen Steppen und Wüsten zu Hause. In ihren Höckern speichern sie Fettreserven ab.



Kakteen kommen in der Natur hauptsächlich auf dem amerikanischen Kontinent vor.



Kängurus sind Beuteltiere, die hauptsächlich in Australien leben. Ihre Jungen sind bei der Geburt nur wenige Zentimeter groß und leben im Beutel, bis sie groß genug sind, ihn zu verlassen.



Kattas sind Lemuren, eine Affenart, die nur auf Madagaskar vorkommt.



Der **Kilimandscharo** ist der höchste Berg Afrikas. Er liegt in Tansania und ist 5.895 Meter hoch.



Kiwis sind die kleinsten Laufvögel der Welt und können nicht fliegen. Sie leben in Neuseeland.



Koalas sind Beuteltiere, die in Australien leben. Sie sind nachtaktiv und fressen gerne Eukalyptusblätter.



Kokospalmen werden bis zu 25 Meter hoch. Sie kommen hauptsächlich in tropischen Gebieten vor. Kokosnüsse wachsen das ganze Jahr hindurch.



Leoparden leben in Afrika und Asien. Typisch für Leoparden ist ihr geflecktes Fell.



Meeresschildkröten leben die ganze Zeit im Wasser. Nur zum Eierlegen kommen sie an Land.



Moai werden die großen Steinstatuen auf der Osterinsel genannt. Das genaue Alter der Figuren ist unbekannt.



Der **Mount Everest** ist der höchste Berg der Erde. Er liegt im Himalaya und ist 8.848 Meter hoch.



Der **Mount Rushmore** befindet sich in South Dakota in den USA. In ihn wurden vier Köpfe von bedeutenden amerikanischen Präsidenten gehauen.



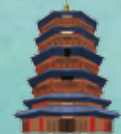
Die **Niagarafälle** sind Wasserfälle an der Grenze von Amerika zu Kanada.



Das **Opernhaus Sydney** hat ein besonderes Dach, das an Muscheln erinnert und 67 Meter hoch ist.



Orang-Utans sind Menschenaffen. Sie leben in Südostasien und haben rotbraunes Fell.



Pagoden sind turmartige Bauwerke aus Asien mit Dachvorsprüngen, die zum Beispiel als Grabmal oder zur Aufbewahrung von Schätzen benutzt wurden.



Der **Pandabär** lebt in China. Im Gegensatz zu anderen Bären halten Pandas keinen Winterschlaf.



Der auf dem Spielplan abgebildete **Papagei** ist ein Ara. Er ist einer der größten Papageien der Welt.



Pinguine sind Vögel, können aber nicht fliegen. Sie mögen es gerne kalt und kommen nur auf der Südhalbkugel der Erde vor.



Diese Burg gibt es nur im Buch. Robbi und Tobbi suchen eine dreieckige Burg mit dreieckigen Türmen und stoßen so in Schottland auf **Plumpudding Castle**. In Schottland gibt es tatsächlich eine Ruine einer dreieckigen Burg.



Der **Polarfuchs** lebt in der nördlichen Polarregion. Er wechselt sein Fell passend zur Jahreszeit. Im Winter ist sein Fell weiß, im Sommer teilweise braun.



Pumas leben in Nord- und Südamerika. Sie haben in der Regel braunes Fell und eine ganz dunkle Schwanzspitze.



Die **Pyramiden von Gizeh** liegen in Ägypten und sind das einzige erhaltene der sieben Weltwunder der Antike.



Rentiere zählen zu den Hirschen. Sie leben im Norden von Amerika, Europa und Asien.



Der **russische Weltraumbahnhof Baikonur** liegt in Kasachstan und ist der größte Raketenstartplatz der Welt.



Schimpansen sind die nächsten lebenden Verwandten des Menschen und leben in Afrika.



Schnee-Eulen leben rund um den Nordpol bis hinunter nach Norwegen. Die männlichen Tiere sind ganz weiß, die weiblichen Tiere haben meist dunkle Flecken.



Der **Schwertwal** wird oft auch Orca genannt. Er kommt weltweit vor.



Der **Steinadler** ist ein großer Greifvogel. Er kommt hauptsächlich auf der Nordhalbkugel vor. In Deutschland kann man ihn noch in den Alpen finden.



Der afrikanische **Strauß** ist der größte lebende Vogel der Erde und kommt nur noch in Afrika vor.



Der **Tafelberg** liegt in Kapstadt in Südafrika. Er heißt Tafelberg, da er oben keine Spitze, sondern eine gerade Fläche hat.



Der **Taj Mahal** ist ein Grabgebäude und wurde 1631 von einem Großmogul zum Andenken an seine Frau gebaut.



Tiger leben nur in Asien und sind die größten Raubkatzen der Welt.



Der **Tokio Sky Tree** ist mit 634 Metern der größte Fernsehturm der Welt und das zweitgrößte Bauwerk der Erde.



Tukane gehören zur Familie der Spechtvögel und leben in Mittel- und Südamerika.



Walrosse sind eine Robbenart, die in den kalten Meeren im Norden vorkommt. Sie haben zwei lange Stoßzähne, die durchschnittlich 50 cm lang werden.



Die **Weddellrobbe** lebt in der Antarktis. Beim Tauchen nach Nahrung kann sie bis zu einer Stunde unter Wasser bleiben.



Wildschweine leben hauptsächlich in Europa und Asien. Im Gegensatz zum Hausschwein haben sie lange, borstige Deckhaare.



Offshore-Windparks sind Windparks mit vielen Windrädern, die im Meer stehen. Durch die Windräder wird Strom gewonnen.



Wölfe sind in vielen Regionen bereits ausgestorben. Man findet sie z.B. noch in Sibirien und Kanada.



Zebras leben in Afrika und gehören zur Familie der Pferde. Es gibt drei verschiedene Arten: Grevyzebra, Bergzebra und Steppenzebra.

Autor: Kai Haferkamp
Buchillustrationen: F. J. Tripp
Spielillustrationen: fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondirolli,
HUCH! & friends
Redaktion: Tina Landwehr

© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

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

Nach dem Buch Robbi, Tobbi und das Fliewatüüt von Boy Lornsen, Illustrationen von F. J. Tripp, © by Thienemann in der Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart.

Hinweis: Aus spieltechnischen Gründen befinden sich die Sehenswürdigkeiten und Tiere nicht immer exakt an den geographisch korrekten Orten. Aus demselben Grund sind die Größen der abgebildeten Sehenswürdigkeiten und Tiere nicht maßstabsgetreu.

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

& friends
HUCH!