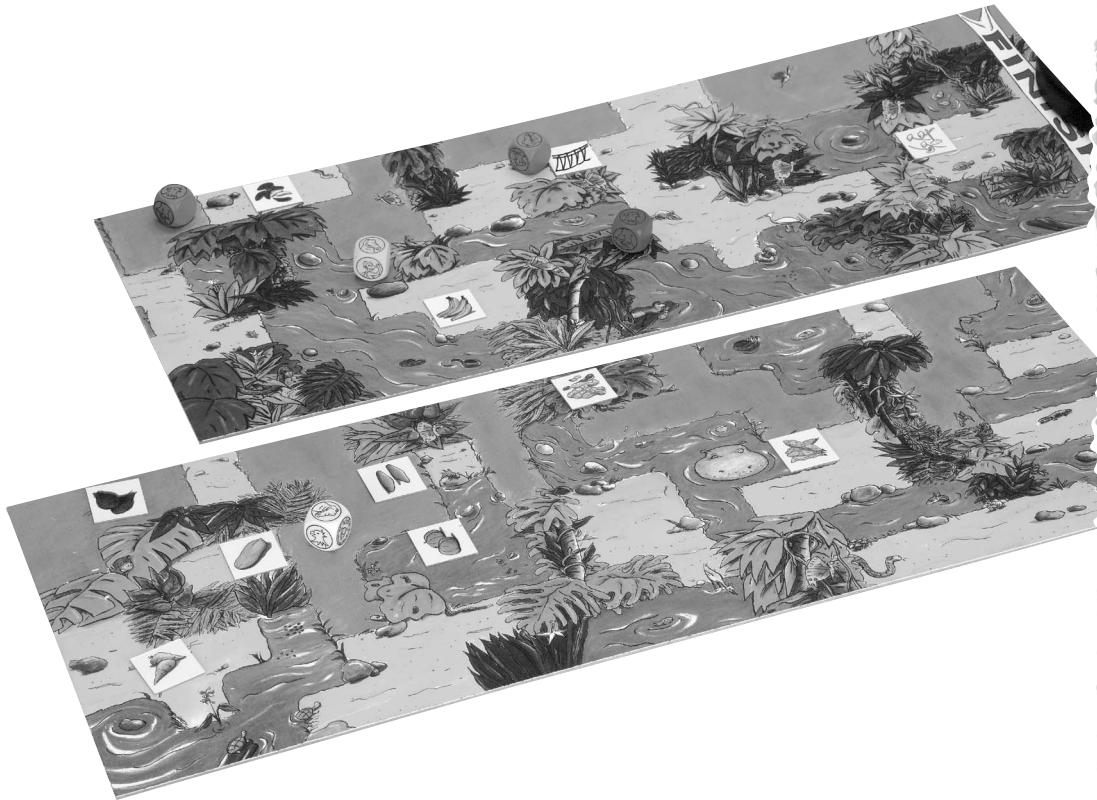


Dschungelolympiade • Jungle Race

Corsa nella Giungla

Jungle Race • Jungle Race



Spielregeln
Règles du jeu
Regole di gioco
Rules of the game
Spelregels



W

illkommen beim Elefanten-Spiele-Club

Kinder und Eltern sind bei der Auswahl ihrer Spiele anspruchsvoller geworden - zu Recht. Denn für alle Kinder sind Spiele ein wichtiger Bestandteil ihrer Entwicklung. Im Spiel erleben Kinder ihre Fähigkeiten, proben den Wettstreit mit anderen, lernen zu gewinnen und zu verlieren. Das Spiel muss dabei auch mal etwas aushalten können, stabiles und kindgerechtes Spielmaterial wird gebraucht. Und hier sind sie, die neuen Spiele für Kids von 3 - 8:

Alle Spielfiguren sind aus Holz, extra groß für kleine Hände. Spielpläne mit 3-D-Aufbauten schaffen eine richtige Spielwelt. Die farbenfrohen, lebendigen Illustrationen erzählen die Geschichte. Und dabei sind die Spielregeln leicht zu verstehen, damit schon die Kleinsten mitspielen können.

Dschungelolympiade

Für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

Inhalt

- 2 Spielbretter
- 4 Holzwürfel in verschiedenen Farben als Spielsteine
- 1 weißer Holzwürfel
- 21 Dschungel Früchte

Hinweis für Eltern!

Wir empfehlen Ihnen, zuerst selbst die Spielvorbereitung durchzuführen und erst dann mit den Kindern den Rest dieser Spielregeln durchzulesen.

Spielvorbereitung:

Die Spielbretter hintereinander auf den Tisch oder den Boden legen. Das Ziel muß am Ende des Spielbretts liegen. Auf jedes Schmetterlingssymbol wird eine Frucht gelegt. Hinter das Ziel werden 3 Früchte gelegt. Der weiße Würfel wird neben das Spielbrett gelegt. Jeder Spieler bekommt einen farbigen Würfel mit 4 Tierabbildungen.

Jetzt können Sie die folgenden Spielregeln vorlesen: Heute beginnt die Dschungelolympiade! Alle Tiere im Dschungel machen mit! Wer wird gewinnen? Der Affe kann sich im Wald von Baum zu Baum schwingen, das Krokodil kann im Wasser schwimmen, der Papagei kann durch die Luft fliegen, und der Elefant kann über die Savanne laufen. Jeder Spieler bekommt einen farbigen Holzwürfel, auf dem seine eigenen Tiere abgebildet sind. Du musst versuchen, mit deinen Tieren

D



möglichst viele Früchte im Dschungel zu sammeln. Wer als Erster ans Ziel kommt, wird mit 2 extra Früchten belohnt. Wer das Ziel als Zweiter erreicht, bekommt 1 extra Frucht. Wenn alle Spieler am Ziel angekommen sind, wird gezählt, wer die meisten Früchte gesammelt hat. Der Spieler mit den meisten Früchten hat die Dschungelolympiade gewonnen.

Ziel des Spiels:

Das Spiel endet, wenn alle Spieler das Ziel erreicht haben. Wer dann die meisten Früchte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Das Spiel kann beginnen:

Jeder Spieler wählt einen Würfel in einer bestimmten Farbe. Auf jedem Würfel stehen die vier verschiedenen Tiere. Der weiße Würfel darf nicht gewählt werden, denn damit wird gewürfelt. Jeder Spieler stellt seinen Würfel vor dem Spielbrett auf.

Der jüngste Spieler darf anfangen, dann folgt der Spieler an seiner linken Seite.

Der Spieler würfelt mit dem weißen Würfel und sieht, welches Tier er gewürfelt hat. Mit diesem Tier darf er beginnen. Er dreht seinen Würfel so, dass das gewürfelte Tier oben liegt, und stellt seinen Würfel auf das erste Feld des Spielbretts, auf dem sein Tier sich bewegen darf.

Der Elefant darf nur auf den gelben Feldern der Savanne stehen, das Krokodil darf nur im Wasser sein, der Affe hat sein Gebiet im Wald, und der Papagei darf sich nur durch die blauen Luftgebiete bewegen.

Die Spieler würfeln der Reihe nach mit dem weißen Würfel. Drehe deinen eigenen Würfel immer so, dass das Tier, das

du gewürfelt hast, oben liegt. Dann stellst du deinen Würfel auf ein angrenzendes Gebiet. Das muss aber ein Gebiet sein, in dem dieses Tier sich auch wirklich bewegen darf. Wenn du zum Beispiel einen Elefanten wirfst, darfst du nur auf die Savanne gehen! Wenn du in ein Gebiet kommst, auf dem eine Frucht liegt, darfst du diese Frucht mitnehmen. Lege die Frucht vor dich auf den Tisch.

Wenn du mit dem weißen Würfel einen Löwen oder eine Maus würfelst, gelten besondere Regeln! Wenn du einen Löwen gewürfelt hast, setzt du eine Runde aus, weil du dich verstecken musst. Wenn du eine Maus würfelst, kann sie dir weiterhelfen. Du darfst dir dann aussuchen, mit welchem Tier du weitergehen möchtest und kannst deinen Würfel in das dazugehörige Gebiet stellen.

Wer gewinnt?

Das Spiel dauert so lange, bis alle Spieler das Ziel erreicht haben. Dabei braucht man nicht genau auf das Zielfeld zu kommen. Der erste Spieler, der das Ziel erreicht hat, erhält als Belohnung 2 Früchte, der zweite Spieler erhält 1 Frucht. Die anderen Spieler bekommen nichts. Wer am Ende die meisten Früchte hat, ist der Gewinner der Dschungelolympiade.

Tipp

Mit jüngeren Kindern kann dieses Spiel auch ohne Sammeln der Früchte gespielt werden. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der als Erster durchs Ziel gegangen ist.



Bienvenue au Club des Éléphants !

A l'heure actuelle, les enfants et les parents sont de plus en plus exigeants lorsqu'ils choisissent un jeu – et cela, à juste titre. En effet, les activités ludiques constituent une partie importante du développement des enfants. Lorsqu'ils participent à un jeu, les enfants apprennent à connaître leurs aptitudes, à rivaliser avec d'autres enfants, à gagner et à perdre.

Et pour cela, le jeu doit être suffisamment difficile. Les jeux de cette gamme vous permettront de vous amuser pendant des heures entières !

Le Club des Éléphants est une gamme de jeux d'excellente qualité, pour les enfants de 3 à 8 ans :

Toutes les figurines sont en bois et sont suffisamment grandes pour les petites mains. Les éléments en carton sont superbement illustrés – avec de nombreux éléments en 3 dimensions – et donnent l'impression d'évoluer dans un véritable monde ludique.

Des illustrations colorées et gaies expliquent clairement le déroulement de l'histoire. En outre, les règles de ces jeux sont faciles à comprendre, ce qui permet aux plus petits de commencer à jouer directement.

Jungle Race

Pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Contenu

2 planches

4 dés en bois de couleur qui servent de pions

1 dé blanc en bois

21 fruits de la jungle

Conseil aux parents :

Il est préférable que vous installiez le jeu sans les enfants.

Une fois les préparatifs terminés, vous pourrez leur expliquer la règle du jeu.

Préparatifs

Mettre les planches sur une table ou à même le sol.

Disposer la ligne d'arrivée au bout de la planche. Déposer un fruit sur chaque symbole représentant un papillon.

Placer 3 fruits après la ligne d'arrivée. Poser le dé blanc à côté du jeu. Chaque joueur reçoit un dé de couleur dont les faces présentent 4 animaux.

Vous voici prêt à raconter l'histoire qui suit :

C'est aujourd'hui le jour de Jungle Race ! Tous les animaux de la jungle y participent. Qui gagnera la course ? Dans la forêt, le singe peut se balancer d'arbre en arbre ; le crocodile nage dans l'eau de la rivière ; le perroquet vole dans le ciel et l'éléphant se promène dans la savane. Chacun des joueurs reçoit un dé en bois de couleur sur lequel sont représentés ses animaux. A toi de réussir à ce que tes animaux rassemblent le plus de fruits possible dans la



jungle. Par ailleurs, le premier arrivé, reçoit 2 fruits supplémentaires. Le deuxième arrivé en reçoit 1. Lorsque tout le monde a atteint l'arrivée, on vérifie qui a obtenu le plus de fruits. C'est lui le gagnant de Jungle Race.

But du jeu

Le jeu est terminé lorsque tous les joueurs ont atteint l'arrivée. Celui qui possède le plus de fruits a gagné.

Le jeu peut commencer

Choisis un dé de couleur. Chaque dé présente quatre animaux différents. Il est impossible de choisir le dé blanc car c'est celui qu'on lance. Tout le monde pose son dé devant la planche.

Le plus jeune commence, suivi du joueur placé à sa gauche. Lance le dé blanc et regarde quel animal tu obtiens. C'est l'animal avec lequel tu vas commencer. Tourne ton dé de manière à ce que l'animal correspondant au résultat du dé blanc apparaisse sur la face supérieure. Place ton dé sur la première case sur laquelle ton animal a le droit d'aller. L'éléphant ne peut se déplacer que sur la partie jaune de la savane ; le crocodile ne peut aller que dans l'eau ; le singe doit rester dans la forêt et le perroquet peut se déplacer uniquement dans le ciel.

Les joueurs lancent le dé blanc, à tour de rôle. Tourne toujours ton dé de façon à ce que cela corresponde au résultat du dé blanc. Déplace ton dé vers un emplacement voisin. Cet emplacement doit être compatible avec l'animal utilisé. Si par exemple le dé blanc indique un éléphant, tu

ne pourras te diriger que vers la savane ! Et si l'emplacement où tu dois aller possède des fruits, tu peux les prendre. Place le fruit devant toi.

Rien ne va plus si le dé blanc indique un lion ou une souris. Si tu tombes sur le lion, va vite te cacher et passe ton tour. S'il s'agit de la souris, tu as de la chance. Grâce à elle tu peux choisir l'animal que tu veux. Tu n'as plus qu'à déplacer ton dé vers l'endroit correspondant.

Qui est le gagnant ?

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient atteint l'arrivée. Il n'est pas obligatoire que tu te places exactement sur l'arrivée. Le premier joueur qui passe la ligne d'arrivée reçoit 2 fruits en récompense, le deuxième en reçoit 1. Les autres joueurs n'ont rien. Celle ou celui qui a le plus de fruits est le vainqueur de Jungle Race.

Conseil

Les très jeunes joueurs peuvent aussi jouer à Jungle Race. Il suffit de ne pas utiliser les fruits. Le gagnant est celui qui passe le premier la ligne d'arrivée.



Benvenuto nel mondo dei “Giochi dell’Elefante”!

Al giorno d’oggi, i bambini e i loro genitori sono molto più esigenti nella scelta dei giochi - e per buoni motivi.

I giochi sono parte integrante dello sviluppo dell’infanzia, aiutano i bambini a riconoscere le loro potenzialità, incoraggiano una sana competizione con i loro pari e insegnano importanti qualità come una sana sportività. Un gioco deve anche essere solido e capace di resistere al logoramento.

I giochi di questa serie procureranno ore di divertimento ai vostri bambini!

I “Giochi dell’Elefante” offrono una gamma di alta qualità di giochi adatti ai bambini dai 3 agli 8 anni.

Tutte le componenti dei giochi sono in legno, grandi e particolarmente adatte a mani piccole.

I tabelloni mirabilmente illustrati spesso includono elementi speciali in 3-D e consentono di sbirciare in un incantevole mondo di fantasia.

Le illustrazioni vivaci e colorate indicano chiaramente il concetto di ogni gioco. Inoltre, le semplici regole permettono anche ai più piccoli di partecipare facilmente al gioco.

Corsa nella Giungla

Per 2-4 bambini a partire dai 4 anni.

Completo di:

2 Piani di gioco

4 dadi di legno colorati con funzione di personaggi del gioco

1 dado di legno bianco

21 frutti della giungla

Attenzione genitori!

Vi consigliamo di preparare il gioco voi stessi e di spiegare ai bambini le restanti regole del gioco solamente al termine della preparazione.

Preparazione del gioco:

Disponete i piani di gioco uno accanto all’altro, sulla tavola o sul pavimento. Il traguardo deve trovarsi alla fine del piano di gioco. Disponete un frutto su ciascun simbolo di farfalla. Mettete tre frutti davanti al traguardo e il dado bianco accanto al piano di gioco. Ciascun giocatore riceverà un dado con le raffigurazioni di quattro animali.

Ora potete leggere la seguente storiella:

Oggi ha inizio la Corsa nella Giungla! Vi partecipano tutti gli animali della foresta. Chi vincerà la gara? La scimmia, il coccodrillo, il pappagallo o l’elefante? La scimmia può saltare con le liane da un albero all’altro attraverso la giungla; il coccodrillo può nuotare nell’acqua, il pappagallo può volare in cielo e l’elefante può attraversare la savana. Tutti i gio-



catori riceveranno un dado colorato con le raffigurazioni dei propri animali. Ogni giocatore dovrà provare a raccogliere con i propri animali più frutti possibili dalla giungla. Chi arriverà per primo al traguardo riceverà 2 frutti come ricompensa. Il numero 2 riceverà 1 frutto. Quando tutti avranno superato il traguardo, scoprirete chi ha raccolto più frutti. Sarà lui o lei il vincitore della Corsa nella Giungla.

Scopo del gioco:

Il gioco terminerà quando tutti i giocatori saranno giunti al traguardo. Chi avrà raccolto il maggior numero di frutti, vincerà il gioco.

Il gioco può avere inizio:

Scegliete un dado colorato ciascuno. Su ciascun dado sono raffigurati quattro animali, diversi da dado a dado. Non si può scegliere il dado bianco perché serve per tirare. Ogni di voi metterà il proprio dado davanti al piano di gioco.

Il giocatore più giovane potrà iniziare, sarà poi la volta del giocatore alla sua sinistra.

Tirate il dado bianco e scoprite con quale animale comincerete a giocare. Girate il vostro dado in modo che il vostro animale sia raffigurato sul lato superiore. Mettete il dado sulla prima casella del piano di gioco sulla quale può muoversi il vostro animale.

L'elefante può camminare solamente sulle caselle gialle della savana; il coccodrillo può muoversi solo nell'acqua; la scimmia solamente nella foresta; il pappagallo può volare solamente nelle parti azzurre del cielo.

Tirerete a turno con il dado bianco. Girate sempre il vostro dado in modo che l'animale che avete tirato sia raffigurato sul lato superiore. Spostate quindi il vostro dado in una zona adiacente; deve essere comunque una zona in cui il vostro animale può muoversi. Se ad esempio tirate un elefante, allora potrete andare solo nella savana! Se arriverete in una zona in cui si trova un frutto, lo potrete raccogliere. Mettete il frutto davanti a voi sulla tavola.

Se tirando il dado bianco otterrete un leone o un topo, accadrà qualcosa di diverso. Se otterrete un leone, passerete il turno perché vi dovrete nascondere. Se otterrete un topo vi aiuterà lui a proseguire. Scegliete voi stessi l'animale con il quale volete continuare a giocare e spostate il vostro dado nella zona adeguata.

Chi vincerà?

Continuerete a giocare finché tutti i giocatori non saranno arrivati al traguardo. Non occorre arrivare precisamente sulla casella del traguardo. Il primo giocatore che arriverà al traguardo, riceverà come ricompensa 2 frutti, il secondo ne riceverà 1. Gli altri giocatori non riceveranno nulla. Chi avrà raccolto il maggior numero di frutti alla fine, sarà il vincitore della Corsa nella Giungla.

Consiglio

Con i bambini più giovani il gioco può essere giocato anche tralasciando i frutti. Il vincitore del gioco sarà il primo che riuscirà a superare il traguardo.



W

elcome to the Playing Elephant!

Nowadays, children and their parents are much more critical when choosing games — and with good reason. Games are an integral part of childhood development, helping children recognise their strengths, encouraging healthy competition with their peers and teaching valuable skills such as good sportsmanship.

A game must also be sturdy and able to withstand a bit of wear and tear.

The games included in this series will provide your children with hours of entertainment!

The Elephant Game Club offers a high-quality range of games suitable for children aged 3 to 8.

All playing pieces are made of wood and are specially oversized for small hands.

The beautifully illustrated game boards often include special 3-D parts and provide a peek into an enchanting fantasy world. Colourful, cheerful illustrations clearly indicate the concept of each game. Plus, simple rules allow even the youngest players to easily join in the game.

Jungle Race

For two to four children aged four and older.

Contents

2 game boards

4 coloured wooden dice to be used as game pieces

1 white wooden dice

21 jungle fruit tokens

Attention parents!

We recommend that you set the game up before explaining the rules to the children.

Setting up the game:

Place the game boards next to each other on a table or the floor. The finish must be at the end of the board. Place a fruit token on each butterfly symbol.

Place three fruit tokens past the finish. Put the white dice next to the game board. Each player receives a coloured dice featuring four animals.

Next, read the following story to the players:

Today is the start of the Jungle Race! All of the jungle animals are taking part. Who will win the race?

The monkey can swing through the trees; the crocodile can swim through the water; the parrot can fly across the sky; and the elephant can run across the plains. Players receive a coloured wooden dice with their own animals.

First, you and your animals must try to gather as much fruit as you can in the jungle. The first player to pass the



finish line gets two extra pieces of fruit. The second to cross the finish gets one extra piece. Once everyone has passed the finish line, we will look and see who has the most fruit. Then we'll find out who is the Jungle Race winner.

Object of the game:

The game ends once everyone has crossed the finish line. The player with the most fruit is the winner.

Starting the game:

Each player chooses a coloured dice. Each dice features four different animals. Players may not choose the white dice; this is used to roll during their turn. Next, players put their dice on the game board. The youngest player starts, and play continues clockwise.

Throw the white dice and see which animal you have rolled. You start with this animal. Turn your coloured dice so the animal you rolled is now facing upwards. Place your dice on the first square where your animal is allowed to move.

The elephant may only stand on the yellow fields of the plains; the crocodile must always stay in the water; the monkey belongs in the trees; and the parrot is only allowed in the blue sky.

Players take turns rolling the white dice. Keep turning your own dice so the animal you rolled faces upwards. Move your dice to a neighbouring area. But remember: it must be a place where your animal is allowed to move. If you roll an elephant, you may only move to the plains! If you land on a place with a fruit, you may take it. Set the fruit in front of you on the table or the floor.

Something special happens when you roll a lion or a mouse with the white dice.

If you roll a lion, you lose a turn (your animals are busy hiding). If you roll a mouse, then you are allowed to move the animal of your choice to the next matching neighbouring square.

Who is the winner?

You keep playing until every player has crossed the finish. You do not need to land on it exactly. The first player who passes the finish line wins two pieces of fruit, and the second gets one piece of fruit. The other players do not receive any extra fruit. The player with the most fruit at the end of the game is the winner of the Jungle Race.

Tip

You can also play the game with younger children by leaving out the fruit. In that case, the first to cross the finish is the winner.



Welkom bij de spelende Olifant!

Kinderen en ouders zijn tegenwoordig bij het kiezen van spellen veeleisender dan vroeger – en terecht. Want spellen zijn voor alle kinderen een belangrijk onderdeel van hun ontwikkeling.

Tijdens het spelen van een spel leren kinderen hun vaardigheden kennen, wedijveren ze met andere kinderen en leren ze winnen en verliezen. Het spel moet daarbij ook tegen een stootje kunnen. De spellen uit deze serie zorgen voor urenlang speelplezier!

De spelende Olifant is een serie spellen van topkwaliteit voor kinderen van 3 tot en met 8 jaar:

Alle speelfiguren zijn van hout en extra groot voor kleine handjes. De prachtig geïllustreerde speelborden, vaak uitgevoerd met 3-D opzetstukken, bieden de aanblik van een echte speelwereld.

De kleurrijke en vrolijke illustraties laten duidelijk de lijn van het verhaal zien. Bovendien zijn de spelregels gemakkelijk te begrijpen, zodat ook de kleintjes direct mee kunnen spelen.

Jungle Race

Voor 2-4 kinderen vanaf 4 jaar.

Inhoud

2 Speelborden

4 gekleurde, houten dobbelstenen als speelfiguren

1 witte, houten dobbelsteen

21 Jungle vruchten

Let op ouders!

Wij raden u aan eerst zelf de spelvoorbereiding uit te voeren en pas daarna met de kinderen de rest van deze spelregels door te nemen.

Spelvoorbereiding:

Leg de speelborden achter elkaar op de tafel of op de grond. De Finish moet aan het eind van het bord liggen. Op ieder vlindersymbool wordt een vrucht gelegd.

Voorbij de finish worden 3 vruchten gelegd. De witte dobbelsteen wordt naast het bord gelegd. Elke speler krijgt een gekleurde dobbelsteen met daarop 4 dieren.

Nu kunt u het volgende verhaaltje voorlezen:

Vandaag begint de Jungle Race! Alle jungledieren doen mee. Wie gaat de race winnen? De aap kan door de bomen slingeren in het bos; de krokodil kan zwemmen in het water; de papegaai kan door de lucht vliegen en de olifant kan door de savanne lopen. Alle spelers krijgen een gekleurde, houten dobbelsteen met daarop hun eigen dieren. Je moet proberen om met jouw dieren zoveel mogelijk vruchten uit de jungle te



verzamelen. Wie het eerst voorbij de finish komt, krijgt bovendien nog 2 extra vruchten. Nummer 2 krijgt er 1. Als iedereen voorbij de finish is, kijk je wie de meeste vruchten heeft verzameld. Dat is de winnaar van Jungle Race.

Doel van het spel:

Het spel is afgelopen als iedereen voorbij de finish is. Wie dan de meeste vruchten heeft verzameld, wint het spel.

Het spel kan beginnen:

Kies allemaal een gekleurde dobbelsteen. Op iedere dobbelsteen staan steeds vier verschillende dieren. Wit mag niet worden gekozen omdat het de dobbelsteen is om mee te gooien. Iedereen zet zijn dobbelsteen voor het bord.

De jongste speler mag beginnen, daarna volgt de speler links van hem.

Gooi met de witte dobbelsteen en kijk welk dier je gegooid hebt. Dit is het dier waarmee jij begint. Draai je dobbelsteen zo dat het dier dat je hebt gegooid boven is. Zet je dobbelsteen op het eerste veld van het bord waar jouw dier mag lopen.

De olifant mag alleen op de gele velden van de savanne staan; de krokodil mag alleen in het water komen; de aap hoort thuis in het bos; en de Papegaai mag alleen in de blauwe luchtgebieden komen.

De spelers gooien om de beurt met de witte dobbelsteen. Draai steeds je eigen dobbelsteen met het dier dat je gegooid hebt naar boven. Verplaats dan je dobbelsteen naar een aangrenzend gebied. Het moet wel een gebied zijn,

waarin dit dier zich kan bewegen. Gooi je bijvoorbeeld een olifant, dan kun je alleen maar naar de savanne toe! Als je op een gebied komt waar een vrucht ligt, mag je die meemenen. Leg de vrucht voor je op tafel.

Als je met de witte dobbelsteen een leeuw of een muis gooit, is er iets bijzonders aan de hand. Als je de leeuw gooit, sla je een beurt over omdat je je moet verstoppert. Gooi je een muis dan helpt het muisje je verder. Kies zelf met welk dier je als volgende wilt lopen en verplaats je dobbelsteen naar het bijbehorende gebied.

Wie Wint?

Er wordt net zolang doorgespeeld totdat alle spelers voorbij de finish zijn. Je hoeft er niet precies op te komen. De eerste speler die voorbij de finish komt, krijgt als beloning 2 vruchten, de tweede krijgt er 1. De andere spelers krijgen niets. Wie aan het eind de meeste vruchten heeft, is de winnaar van Jungle Race.

Tip

Met jongere kinderen kan dit spel ook gespeeld worden als u de vruchten uit het spel laat. De winnaar van het spel is dan de eerste die voorbij de finish komt.





- D *Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.*
- F *Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.*
- I *Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi per le sue stesse caratteristiche.*
- GB *Caution: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts.*
- NL *Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.*

© 1999 Jumbo International, Amsterdam.
<http://www.jumbo.nl>
<http://www.jumbo-spiele.de>

