

Spielhaus

Illustration: Vera Brüggemann

Die spannende Bilderjagd
vom Keller bis zum Dach



D Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Mitspieler ab 4 Jahren

Zur Information: Das Spielhaus folgt einem Spielprinzip, das auch in weiteren Ausführungen Anwendung findet, wie z. B. dem Krimihaus oder dem Quatschhaus. Auch diese Spiele orientieren sich an verschiedenen Zielbereichen sprachförderlicher Arbeit und sind auf unserer Homepage (www.prolog-shop.de) zu finden.

Material: 1 Spielplan | 16 Raumkarten: Vorratskammer, Werkstatt, Musikzimmer, Waschküche, 2 Küchen, 3 Badezimmer, 2 Schlafzimmer, 2 Wohnzimmer, Kinderzimmer, Jugendzimmer, Arbeitszimmer | 20 Ereigniskarten | 4 Spielfiguren | 1 Zahlenwürfel | 1 Spielanleitung

Spielidee: In diesem abwechslungsreichen Haus wohnt eine große Familie. Die Spieler wandern durch das Haus und lernen es mit all seinen Räumen, Ecken, Winkeln und Bewohnern gründlich kennen. Dabei ergeben sich vielfältige Gelegenheiten, das Geschehene sprachlich zu begleiten.

Spielziel: Jeder versucht, so rasch wie möglich von der unteren Etage ins Dachgeschoss zu gelangen. Die Ereigniskarten können dabei helfen oder hindern.

Spielvorbereitung: Zuerst wird das Spielhaus von den Spielern mit den Raumkarten eingerichtet. Die Wohnungen können dabei nach Lust und Laune abwechslungsreich zusammengestellt werden. So erhält das Spielhaus immer wieder ein anderes buntes Gesicht und bietet Platz für immer neue Geschichten. Die 4 Stockwerke können aber auch sortiert eingerichtet werden. Anhand der Boden- und Wandfarben einzelner Stockwerke wird diese Sortierung dann bestätigt. Die Ereigniskarten werden verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt. Die Spielfiguren der Spieler werden links vor die unterste Wohnung gestellt.

Spielverlauf: Zu Spielbeginn wird reihum gewürfelt; wer die höchste Zahl hat, darf mit dieser beginnen. Die Spielbahn beginnt in der unteren Wohnung. Die Spieler würfeln sich entlang des Parcours vom linken Zimmer der unteren Wohnung bis hinauf zum Dachboden. Trifft ein Spieler mit seiner Spielfigur auf ein bereits besetztes Feld, würfelt er noch einmal. Wenn ein Spieler eine 6 würfelt, nimmt er sich die obere Ereigniskarte vom Stapel und nun beginnt die spannende Suche nach dem abgebildeten Gegenstand im Haus. Hat er den Gegenstand in einem der Zimmer gefunden, setzt er seine Spielfigur auf das rote Spielbahnfeld der Raumkarte und rückt so, wenn er Glück hat, vor, wenn er Pech hat, zurück. Die Ereigniskarte darf er anschließend behalten. Nach einer 6 wird noch einmal gewürfelt. Wenn es keine Ereigniskarten mehr gibt, darf der Spieler beim Würfeln einer 6 sechs Schritte weiterziehen. Er darf dann noch einmal würfeln.

Spielvariante: Um das Spiel rasanter und noch spannender zu gestalten, ist z. B. folgende Variante möglich: Nicht nur, wenn der Spieler eine 6 würfelt, sondern auch, wenn er durch einen Würfelzug ein rotes Feld erreicht, nimmt er sich eine Ereigniskarte und stellt seine Spielfigur auf das rote Feld unter den gefundenen Gegenstand.

Spielende: Nur wer mit *direktem Wurf* das Gespenst im Dachfenster erreicht, ist Sieger.

NL

Speelhuis

Een spannende jacht op afbeeldingen
van de kelder tot de bovenste verdieping



Illustraties: Vera Brüggemann

Een spel met een dobbelsteen en pionnen voor 2–4 spelers vanaf 4 jaar

Let op: Op onze homepage (www.k2-publisher.nl) zijn nog meer varianten van het geliefde spelprincipe te vinden.

Material: 1 spelbord, formaat 500 x 360 mm | 16 kaarten met ruimten van het huis: kelder, hobbykamer, muziekkamer, bijkeuken, 2 keukens, 3 badkamers, 2 slaapkamers, 2 huiskamers, kinderkamer, tienerkamer, studeerkamer | 20 objectkaarten | 4 pionnen | 1 ogendobbelsteen | 1 handleiding

Spelidee: In dit mooie huis vol afwisseling woont een grote familie. De spelers lopen door het huis en leren al spelend de ruimten, hoeken en gaten en de bewoners goed kennen. Daarbij zijn er veel mogelijkheden om datgene wat je ziet onder woorden te brengen.

Doel van het spel: Iedere speler probeert zo snel mogelijk van de benedenverdieping naar de bovenverdieping te komen. De objectkaarten kunnen daarbij helpen of tegenwerken.

Spelvoorbereiding: Eerst wordt het Speelhuis met de kaarten van de kamers door de spelers ingericht. De verdiepingen kunnen daarbij naar eigen idee afwisselend met de 16 kaarten worden ingedeeld. Zo krijgt het Speelhuis iedere keer een andere indeling en krijgt daardoor steeds weer nieuwe gesprekken.

De 4 verdiepingen kunnen ook per verdieping door de kleur van de wand en de vloer vastgesteld worden. De beeldkaarten worden omgekeerd als stapel op tafel gelegd. De spelfiguren van de spelers worden links onder voor het huis neergezet.

Spelverloop: Om de beurt wordt gegooid en wie het hoogste getal gooit mag beginnen. Het parcours begint op de benedenverdieping. De spelers beginnen links onderaan bij de beneden verdieping. Door te gooien met de dobbelsteen proberen ze zo bij de bovenverdieping te komen. Komt de speler met zijn pion op een bezette plaats, dan mag hij nog een keer gooien. Als een speler 6 gooit, neemt hij de bovenste objectkaart van de stapel en dan begint de spannende zoektocht naar het afgebeelde voorwerp in het huis. Heeft hij het voorwerp in een kamer gevonden, zet hij zijn pion op de rode stip onder de kamer op het parcours en gaat zo, als hij geluk heeft, vooruit en als hij pech heeft, achteruit. De objectkaart mag hij tenslotte houden. Na een 6 mag nog een keer gegooid worden. Als er geen objectkaarten meer zijn, mag de speler, die een 6 gooit, zes plaatsen vooruitgaan. Hij mag dan nog een keer gooien.

Spelvariatie: Om het spel nog interessanter en spannender te maken, is bijv. de volgende variatie mogelijk: Niet alleen als de speler 6 gooit, maar ook als hij door een worp een rode stip bereikt, neemt hij een objectkaart en zet zijn pion op de rode stip onder het gevonden voorwerp.

Einde van het spel: Alleen wie in één keer met het juiste aantal ogen het spook op de bovenste verdieping bereikt, is winnaar.

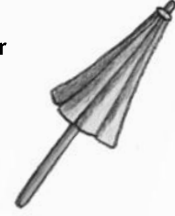
TR

Oyun Evi

Bodrum katından çatı katına kadar
eğlenceli bir resim avı

resimleme: Vera Brüggemann

4 yaş üstü, 2-4 oyuncu ile oynanan bir zar oyunu



Materyal: 1 adet oyun planı/ 16 adet oda kartı: kiler, atölye, müzik odası, çamaşırhane, 2 adet mutfak, 3 adet banyo, 2 adet yatak odası, 2 adet salon, çocuk odası, genç odası, çalışma odası/ 20 adet olay kartı/ 4 adet oyun taşı/ 1 adet zar/ 1 adet kullanma klavuzu

Oyunun ana fikri: Bu evde büyük bir aile yaşamaktadır. Oyuncular evde gezinirken evin odalarını, eşyalarını keşfederler ve aileyi tanırlar. Bu oyun sayesinde ev ve evin eşyaları ile ilgili konuşma açısından bir çok fırsat ortaya çıkar.

Oyunun hedefi: Oyunda hedef; hızlıca bodrum kattan çatı katına çıkmaktır. Olay kartları oyunculara bazen yardımcı olurken bazen de engel olabilir.

Oyunun hazırlanışı: İlk olarak *oyun evi* oyuncular tarafından oda kartlarıyla döşenir. Evin her dairesi (katı) isteğe göre farklı biçimlerde yerleştirilebilir. Böylelikle 'oyun evi' her oynayıta farklılıklar içerebilir ve yeni hikazeler için fırsatlar yaratır. Aynı zamanda evin dört katı belli bir düzenle de yerleştirilebilir. Bu yerleştirmede tavan ve yerin renkleri yardımıyla evin düzeni kontrol edilebilir. Olay kartları ters çevirilip üst üste masaya konulur. Oyun taşları sol taraftan bodrum kattaki dairenin önüne koyulur.

Oyunun kuralları: Oyunun başında oyuncular sırayla zar atarlar. En büyük sayıyı atan oyuncu oyuna başlamaya hak kazanır. Oyun bodrum kattan başlar. Oyuncular zarla atıkları sayılara göre adım adım en üst kata doğru ilerlerler. Oyunculardan biri oyun taşıyla başka bir oyuncu tarafından tutulan bir yere gelmişse tekrar zarı atar. Oyuncular zarla 6'yı attıklarında olay kartlarından en üstte olanı alırlar.

Şimdi seçilen olay kartındaki nesneyi arama macerası başlayabilir! Oyuncu aranan eşyayı bulduğunda, oyun taşını o eşyanın bulunduğu odaya yerleştirir. Bunun için odanın altındaki noktalardan kırmızı olanı seçer ve taşını oraya koyar. Eğer oyuncu şanslıysa öne doğru ilerler, eğer şansızsa tekrar geriye gelir. Eşyayı bulduktan sonra olay kartı onu bulan oyuncuda kalır. Olay kartları biterse oyuncular zarla 6 attıklarında ilerleyebilirler ve 6 atınca zarı tekrar atmaya hak kazanırlar.

Alternatif oynanış biçimi: Oyunu daha hızlı ve heyecanlı hale getirmek için farklı oynanış biçimleri mümkündür; mesela: Sırf 6 atan değil, kırmızı noktaya ulaşan oyuncular da olay kartı seçer ve seçtiği eşyayı bulmaya çalışır. Ve yine eşyanın bulunduğu odaya yerleşir.

Oyunun sonu: Sadece direkt atışla çatı katındaki hayalete ulaşan oyuncu oyunu kazanır.

GB

Playhouse

A very exciting picture hunt
from the cellar to the attic

Illustrations: Vera Brüggemann



Playhouse is a game played with a die for 2 to 4 players, ages 4+

Contents of the game: 1 playing board | 16 room cards: pantry, workroom, music room, laundry, 2 kitchens, 3 bathrooms, 2 bedrooms, 2 living rooms, child's bedroom, playroom, study | 20 chance cards | 4 tokens | 1 die

Idea of the game: A large family lives in this very diverse house. By strolling around in the house the players get to know it thoroughly with all its rooms, corners, angles and inhabitants. The play offers many different opportunities to describe in words what is happening in the house.

Object of the game: Each player tries to get as quickly as possible from the lowest floor to the attic. The chance cards may either advance or hinder the players' progress.

Preparations for play: The players furnish the Playhouse with the room cards. The room cards can be arranged differently on the four floors at the start of each new game. Thus, the Playhouse always changes its colourful look and provides plenty of room for new topics to talk about. It is also possible to furnish the 4 floors systematically. As the wall and ground colours are different for each floor, but identical in each room of one floor, it is easy to check if the cards have been sorted correctly on the board.

The deck of event cards is put face down on the table. The players' tokens are placed on the left of the lowermost apartment.

The game: Each player in turn throws the die. The player with the highest score starts the game. The first player moves his token the number of spaces indicated on the die, starting from the left room on the lowest floor. The players throw the die and continuously move their tokens in the direction of the attic. If a player lands on a space that is occupied by another player, he throws the die again. If a player throws a 6, he takes the top card from the deck of chance cards. Now the exciting search for the object shown on the chance card begins. Having found the object in one of the rooms, the player places his token on the red space of that room. If he is lucky he may advance on the board, if not he has to go back. The player may keep the chance card and then throw the die again. If there are no more chance cards left, the player throwing a 6 may advance 6 spaces instead. He may then throw the die again.

Variants: To step up the pace and make the game even more exciting, the following variant can be played: not only if a player throws a 6, but also if he reaches a red space, does the player draw a chance card and place his token on the red space situated under the object he has just found.

End of the game: The game ends when one player reaches the ghost in the attic window by throwing the exact number of spaces needed.

E Casa de juegos

La interesante caza de imágenes,
desde el sótano hasta el techo



Ilustraciones: Vera Brüggemann

Un juego de dados para 2 a 4 jugadores desde los 4 años

Material: 1 Plano del juego | 16 cartas de habitaciones: almacén, taller, habitación de música, lavandería, 2 cocinas, 3 baños, 2 dormitorios, 2 salas de estar, habitación infantil, habitación juvenil, escritorio | 20 cartas de movimiento | 4 figuras de juego | 1 dado | 1 instrucción para el juego

Idea del juego: En esta casa entretenida vive una familia numerosa. Los jugadores se pasean por la casa y se familiarizan con todas sus habitaciones, esquinas, recovecos y habitantes. En el proceso del juego se dan muchas oportunidades de comentar verbalmente lo que está ocurriendo.

Objetivo del juego: Cada cual intenta llegar cuanto antes desde la planta baja a la buhardilla. Las cartas de movimiento pueden actuar como ayuda u obstáculo.

Preparación del juego: Para empezar, los jugadores preparan la Casa de juegos con las cartas de habitaciones. Las viviendas podrán variar de aspecto de la manera que se prefiera, de modo que la Casa de juegos adquirirá un aspecto cada vez distinto y colorido, ofreciendo lugar para historias variadas y siempre nuevas. También se podrán preparar los cuatro niveles de manera surtida. Comparando con los colores de suelos y paredes de cada piso, se podrá confirmar luego la combinación elegida.

Las tarjetas sorpresa se colocan en mazo boca abajo sobre la mesa y los peones a la izquierda de la vivienda más baja de la casa o tablero del juego.

Trama del juego: Al inicio del juego, el dado da la vuelta completa y empieza quien haya sacado el número más alto. El trayecto se inicia en el piso inferior. Los jugadores llegan por el trayecto que llega de la habitación inferior izquierda hasta la buhardilla según lo indicado por los dados. Al encontrarse con un campo ya ocupado por otra figura, el jugador de turno tendrá que volver a tirar el dado.

Si un jugador saca un 6, tendrá que retirar la primera carta de movimiento. Así empieza la búsqueda de los objetos retratados en la baraja dentro de la casa. Cuando haya encontrado el objeto en una de las habitaciones, podrá trasladar su figura hacia el campo rojo del Cartón de juego y avanzará de esta manera, si hay suerte. Si no la hay, retrocederá. El jugador podrá quedarse con esta carta de movimiento. Un 6 da derecho a volver a tirar el dado. Al acabarse las cartas de movimiento, los jugadores podrán avanzar 6 campos hacia adelante. Luego podrá volver a tirar el dado.

Variante de juego: Para que el juego sea más rápido y aún más interesante, se podrá jugar la siguiente variante: No sólo cuando un jugador saque un 6, sino también cuando llegue a un campo rojo con el número que haya indicado el dado, podrá tomar una carta de movimiento y posará su figura en el campo rojo debajo del objeto indicado.

Fín del juego: Sólo aquel que haya alcanzado el fantasma en la ventana de la buhardilla será ganador.

F Maison de jeu

Une passionnante chasse aux images
de la cave jusque sous le toit

Illustration: Vera Brüggemann



Un jeu de dés pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Matériel : 1 plateau de jeu | 16 cartes pièces : garde-manger, atelier, salle de musique, buanderie, 2 cuisines, 3 salles de bain, 2 chambres à coucher, 2 salles de séjour, chambre d'enfant, chambre d'adolescent et salle de travail | 20 cartes événements | 4 pions | 1 dé numéroté | 1 règle du jeu

Le principe du jeu : Une famille nombreuse vit dans cette maison à multiple facette. Les joueurs font le tour de la maison et découvrent en détail chaque pièce, chaque coin, chaque angle ainsi que les colocalitaires. Au fur et à mesure de multiples occasions se présentent qui permettent de découvrir le langage grâce aux différentes actions.

Le but du jeu : Chacun essaye d'atteindre le plus rapidement possible les étages supérieurs en partant de l'étage inférieur jusque sous le toit. Les cartes événements peuvent aider à y arriver ou au contraire empêcher cela.

Préparation du jeu : Tout d'abord les joueurs aménagent la Maison de jeu avec les cartes pièces. Les appartements peuvent être combinés de façon variable selon les goûts et les envies. Ainsi la Maison de jeu a toujours un autre visage et permet d'inventer à chaque fois de nouvelles histoires. Il est également possible d'aménager les 4 étages de manière uniforme en utilisant une couleur pour le sol et les murs par étage.

Les cartes d'évènement sont posées à l'envers en un tas sur la table, les figurines à gauche vis à vis du plan inférieur.

Déroulement du jeu : Au début du jeu, chacun lance le dé pour déterminer qui va commencer. Celui qui a le chiffre le plus élevé commence avec ce chiffre même. Le circuit du jeu démarre dans l'appartement du rez-de-chaussée. Les joueurs lancent le dé tout au long du parcours en se déplaçant de la pièce de gauche de l'appartement du rez-de-chaussée jusqu'à ce qu'ils atteignent le toit. Si un joueur avec son pion tombe sur une case déjà occupée, il lance à nouveau le dé. Lorsqu'un joueur fait un 6, il prend la première carte imagée du tas et ainsi débute la recherche passionnante de l'objet reproduit dans la maison. Une fois qu'il a trouvé l'objet dans l'une des pièces, il positionne son pion sur la case rouge du circuit de la carte pièce et avec de la chance il avance, sinon il doit reculer. Ensuite il conserve la carte imagée. Après un 6, les dés sont relancés. Une fois qu'il n'y a plus de carte imagées, le joueur a le droit, lorsqu'un 6 est lancé, d'avancer de six pas. Le joueur a alors le droit de relancer le dé.

Variantes de jeu : Pour mettre plus de suspense dans le jeu, il est possible par exemple d'opter pour la variante suivante : le joueur pioche une carte imagée et déplace son pion sur la case rouge sous l'objet trouvé non seulement lorsqu'il fait un 6 mais également lorsqu'il atteint une case rouge en lançant le dé.

Fin du jeu : Celui qui en lançant exactement le chiffre nécessaire atteint le fantôme situé dans la fenêtre sous le toit, est déclaré gagnant.

P Jogo da casa

Uma divertida casa de imagens
do rés-do-chão ao sótão

Ilustração: Vera Brüggemann



Um jogo de dados para 2 a 4 jogadores a partir dos 4 anos

Descrição do material: 1 tabuleiro de jogo | 16 cartões referentes aos compartimentos: dispensa, sala de trabalhos manuais, sala de música, lavandaria, 2 cozinhas, 3 casas-de-banho, 2 quartos, 2 salas de estar, quarto das crianças, sala de jogos, escritório / sala de estudo | 20 cartões da sorte | 4 peões | 1 dado | instruções de jogo

Ideia do jogo: Nesta casa divertida vive uma grande família. Passeando pela casa, os jogadores conhecem-na e familiarizam-se com todas as divisões, os seus recantos, o seu conteúdo e os seus habitantes. O jogo oferece várias possibilidades para descrever por palavras tudo o que está a acontecer na casa.

Objectivo do jogo: Cada jogador tenta ir, o mais rápido possível, do rés-do-chão ao sótão. As cartas da sorte poderão ajudar o jogador a avançar ou, pelo contrário, fazê-lo recuar.

Preparação do jogo: Os jogadores começam por mobilar a casa com os cartões dos compartimentos. Estes podem ser organizados de diversas maneiras pelos quatro andares, no início de cada jogo. Assim, o Jogo da casa adquire sempre um aspecto distinto, com diferentes combinações de cores proporcionando novas histórias. Também é possível padronizar os quatro andares da casa, pois as paredes e o chão de cada andar estão identificados com a mesma cor. Deste modo, podemos verificar se a distribuição dos compartimentos está correcta.

O baralho dos cartões de objectos é colocado de face para baixo na mesa. Os peões são colocados do lado esquerdo no último compartimento do rés-do-chão.

Começo do jogo: À vez, cada jogador lança o dado. Começa aquele que tiver obtido o número mais alto. O primeiro jogador move o seu peão de acordo com o número indicado pelo dado, começando pelo compartimento da esquerda do rés-do-chão. Os jogadores seguintes procedem da mesma forma, movendo-se em direcção ao sótão. Se um jogador calhar numa casa ocupada por outro jogador, pode lançar novamente o dado.

Se no lançamento do dado calhar o número 6, o jogador tira uma carta da sorte. Começa então a divertida busca do objecto indicado pela carta da sorte. Encontrado o objecto num dos compartimentos, o jogador coloca o seu peão na casa vermelha desse mesmo compartimento. Se a sorte estiver do seu lado, ele poderá avançar no tabuleiro de jogo, se não, terá de voltar para trás. O jogador guarda a carta da sorte e lança novamente o dado. Quando não houver mais cartas da sorte para recolher, os jogadores que conseguirem obter um 6 no dado, poderão avançar 6 casas. E pode novamente lançar o dado.

Variante de jogo: Para aumentar o entusiasmo e tornar o jogo ainda mais divertido, os jogadores podem experimentar a seguinte variante: Além de retirar uma carta da sorte quando lhe sai o seis no dado, poderá também fazê-lo quando calhar numa casa vermelha. Seguidamente coloca o seu peão na casa vermelha correspondente ao compartimento onde o objecto foi encontrado.

Fim do jogo: O jogo termina quando um dos jogadores alcançar a janela do fantasma situada no sótão, com o número exacto indicado no dado em relação aos espaços necessários.

I Casa del gioco

Un'appassionante caccia alle immagini, dalla cantina alla soffitta

Illustrazione: Vera Brüggemann



Un gioco con i dadi, da 2 a 4 giocatori a partire da 4 anni

Materiale: una tavola da gioco | 16 carte delle stanze: dispensa, laboratorio, stanza della musica, lavanderia, 2 cucine, 3 bagni, 2 camere da letto, camera dei bambini, camera dei ragazzi, studio | 20 carte degli eventi | 4 pedine | un dado | 1 regole del gioco

Idea del gioco: La Casa è piena di sorprese e ci abita una famiglia numerosa. I giocatori girano per la casa e imparano a conoscere tutte le stanze, tutti i suoi angoli e nascondigli e tutti gli inquilini. Il gioco offre molte occasioni per interventi didattico-linguistici.

Obbiettivo del gioco: Ognuno cerca di arrivare il più veloce possibile dal piano inferiore al sottotetto. Le carte degli eventi possono essere di aiuto o di ostacolo.

Preparazione del gioco: I giocatori iniziano arredando la Casa con l'aiuto delle carte delle stanze. Gli appartamenti possono essere composti liberamente. In questo modo la Casa cambia continuamente aspetto offrendo spazio per storie sempre nuove. I quattro piani possono anche essere arredati secondo uno schema. L'esatta applicazione dello schema viene confermata dai colori del pavimento e delle pareti dei singoli piani.

Il mazzo con le carte degli eventi coperte viene messo sul tavolo. Le pedine dei giocatori devono essere poste a sinistra davanti all'appartamento del piano inferiore.

Svolgimento del gioco: I giocatori tirano a turno il dado. Inizia chi ha tirato il numero più alto. Il percorso inizia al piano inferiore. Con l'aiuto del dado i giocatori si spostano dalla stanza a sinistra del piano inferiore fino al sottotetto. Se un giocatore raggiunge con la sua pedina una casella già occupata da un altro giocatore tira nuovamente il dado.

Quando un giocatore tira un 6, prende la prima carta del mazzo delle carte degli eventi e inizia l'appassionata ricerca nella casa dell'oggetto rappresentato sulla carta. Quando ha trovato l'oggetto in una stanza, pone la pedina nella casella rossa della carta della stanza in questione; quando è fortunato, si sposta in avanti, quando è sfortunato torna indietro. La carta degli eventi rimane a lui. Dopo aver tirato un 6, si tira un'altra volta. Quando non ci sono più carte degli eventi, i giocatori che tirano un 6 si spostano di sei caselle in avanti. In seguito tirerà un'altra volta il dado.

Variante del gioco: Per rendere il gioco ancora più veloce ed entusiasmante consigliamo la seguente variante: Le carte degli eventi non vengono prese solamente quando si tira un 6, ma anche quando si arriva su una casella rossa. A quel punto il giocatore prende una carta degli eventi e pone la sua pedina sulla casella sotto all'oggetto ritrovato.

Fine del gioco: Solo chi raggiunge con un tiro preciso il fantasma in soffitta, vince.

- D** Aufgrund besserer Lesbarkeit der Spielanleitung haben wir uns für generische Personenbezeichnungen entschieden, bei denen grundsätzlich beide Geschlechter gemeint sind.
- GB** In the applicable languages: In order to provide enhanced readability we have decided to use generic appellation, generally indicating both genders.



PROLOG

ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH

Olpener Straße 59 · D-51103 Köln

Telefon +49 (0) 221/66 09 10 · Fax +49 (0) 221/66 09 111

www.prolog-shop.de · info@prolog-shop.de

