

VLAADA CHVÁTIL

FEDŐNEVEK



Disney
CSALÁDI KIADÁS

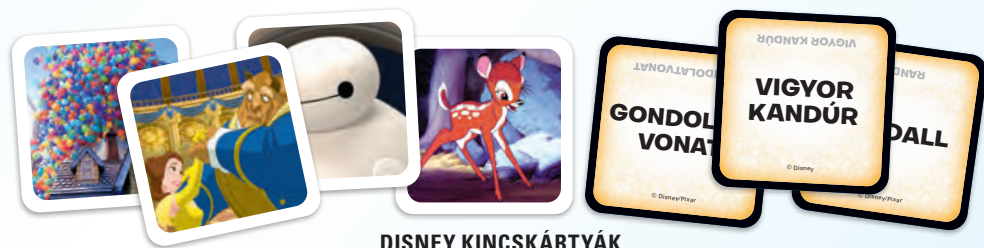
JÁTÉKSZABÁLY

TARTALOMJEGYZÉK

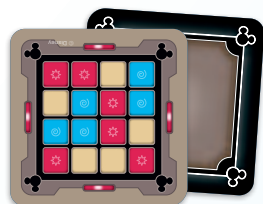
A JÁTÉK TARTOZÉKAI.....	2
A FEDŐNEVEK: DISNEY CSALÁDI KIADÁS ÁTTEKINTÉSE / ELŐKÉSZÜLETEK..	3
A KULCSKÁRTYÁK / A KEZDŐCSAPAT	4
A FEDŐKÁRTYÁK / A JÁTÉK MENETE / A GYŐZTES.....	5
AZ UTALÁS MEGADÁSA / PÓKERARC / KÁRTYÁK LETAKARÁSA.....	6
TIPPEK SZÁMA / SZABÁLYOS KULCSSZAVAK.....	7
PÉLDAJÁTÉK RÉSZLET	8, 9
HALADÓ JÁTÉKVÁLTOZAT / EXTRA SZABÁLYOK PROFIKNAK.....	10
KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK / HÁROMSZEMÉLYES JÁTÉK	11
HA MÁR ISMERITEK A FEDŐNEVEKET	12

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

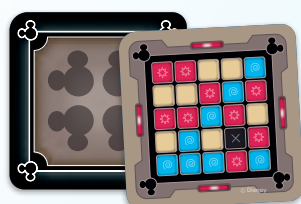
200 kincskártya, 60 kulcskártya: 20 könnyű és 40 haladó, 1 kártyatartó, 25 fedőkártya: 8 kék, 8 piros, 7 semleges, 1 extra és a játék vége.



DISNEY KINCSKÁRTYÁK
EGYIK FELÜKÖN KÉP, A MÁSIKON SZÖVEG.



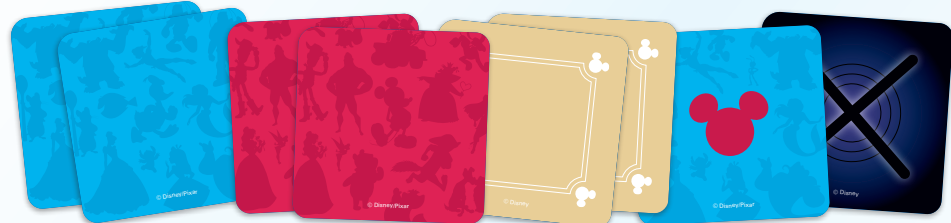
KÖNNYŰ KULCSKÁRTYÁK
4 × 4-ES ELRENDEZÉS



HALADÓ KULCSKÁRTYÁK
5 × 5-ÖS ELRENDEZÉS



MIKI EGERES KÁRTYATARTÓ
BENNE EGY KULCSKÁRTYA



FEDŐKÁRTYÁK: KÉK, PIROS, SEMLEGES, EXTRA ÉS JÁTÉK VÉGE
AZ EXTRA FEDŐKÁRTYA KÉT OLDALA KÜLÖNBÖZŐ

A FEDŐNEVEK: DISNEY CSALÁDI KIADÁS ÁTTEKINTÉSE

A játékban két szemben álló csapat versenyez abban, hogy melyikük találja meg előbb a saját csapata összes Disney kincskártyáját az asztalon 4x4-es elrendezésben lévő 16 lap közül. Mindkét csapatnak van egy vezetője (ő minden kincskártya helyét tudja, amelyeket a csapatának meg kell találnia), aki utalásokat ad a csapatának, hogy segítse őket a kincsek megtalálásában. A csapatnak nagyon kell vigyáznia, mert ha rosszul értelmezi az utalást, esetleg az ellenfelet segíti vele. Melyik csapat találja meg előbb az összes kincset?

ELŐKÉSZÜLETEK

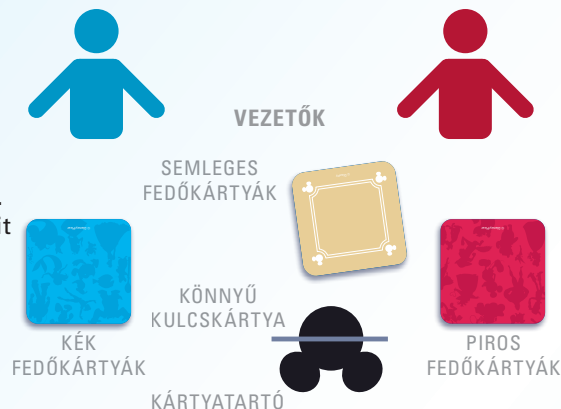
Alkossatok két, lehetőleg azonos számú játékosból álló csapatot. Azt javasoljuk, hogy legalább 4-en játsszátok a játékot, 2 kétfős csapattal. A 2, illetve 3 személyes játék szabályait a 11. oldalon találhatjátok meg.

Mindkét csapat válasszon egy-egy vezetőt. A két csapat vezetője az asztal egyazon oldalára üljön le, a csapattársai – *akik a kincskeresők lesznek* – a másikra, így mindkét csapat kincskeresői a vezetőjükkel szemben ülnek majd.

Húzzatok véletlenszerűen 16 kincskártyát, és helyezétek azokat a táblára 4x4-es elrendezésben. Ez az elrendezés megfelel a könnyű kulcskártyákon találhatóknak, amelyek megmutatják a két csapathoz tartozó kincskártyák helyét (*bővebben lásd a 4. oldalon*). Javasoljuk, hogy minden kincskártyát vagy a képes, vagy a szöveges felével használjátok.

A képeket úgy fordítsátok, hogy azok a kincskeresők felé nézzenek. Ha a kártyák szöveges felével játszatok, akkor a nagybetűs szövegek nézzenek a kincskeresők felé.

MEGJEGYZÉS: ha már tapasztalt játékosok vagytok, a 10. oldalon megtaláljátok a haladó játék előkészületeit és szabályait.



CSAPATTÁRSÁK
(kincskeresők)

Ha már ismeritek a FEDŐNEVEK című játékot, lapozzatok a 12. oldalra.

A KULCSKÁRTYÁK

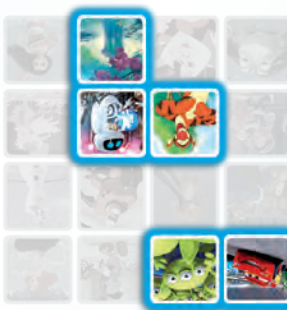
Minden játékhoz egy kulcskártyát használunk, amely megadja a két csapat által keresett kincskártyák helyét az asztalon. A csapatok vezetői húzzanak véletlenszerűen egy kulcskártyát a játékhoz, és bármelyik felével felfelé tegyék a kártyatartóba maguk elé az asztalra. Figyeljete arra, hogy a csapattársak SOHA NE láthassák meg a kulcskártyát.

A kulcskártya az asztalon látható kártyákat jelképezi. A piros négyzetek a piros csapat kincseinek, míg a kéké a kék csapat kincseinek helyét jelzik. A bézs színű négyzetek semleges kártyák, amelyek egyik csapathoz sem tartoznak.

A PIROS CSAPAT KINCSKÁRTYÁI



A KÉK CSAPAT KINCSKÁRTYÁI



SEMLEGES KÁRTYÁK



A FENTI ÁBRA MUTATJA, HOGYAN LÁTJÁK A CSAPATOK VEZETŐI AZ ASZTALON LÉVŐ KÁRTYÁKAT

AZ ÁBRÁN KIEMELTÜK A JOBB OLDALI KULCSKÁRTYA ÁLTAL MEGHATÁROZOTT KINCSKÁRTYÁKAT.



KULCSKÁRTYA

A KEZDŐCSAPAT

A kulcskártya szélein lévő téglalapok színe mutatja, melyik csapat kezdi a játékot (a fenti példán bekarikáztuk). **A kezdőcsapatnak 6 kincskártyát kell megtalálnia, a másik csapatnak 5-öt.**

A kezdőcsapaté lesz az első utalás (ennek részleteit lásd később).

A két csapat vezetői maguk előtt tartják a saját színűk 5-5 fedőkártyáját. A kezdőcsapat vezetője megkapja az extra fedőkártyát, és saját csapata színével felfelé 6. fedőkártyaként maga elé teszi azt (lásd az illusztrációt a következő oldalon).

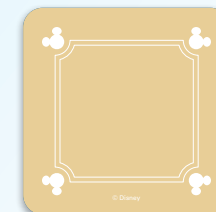
A FEDŐKÁRTYÁK

A kék csapat fedőkártyái a kék csapat vezetője előtt fekszenek, a piros csapat fedőkártyái pedig a piros csapat vezetője előtt. A semleges fedőkártyákat tegyük középre, a kártyatartó mellé (lásd a képet a 3. oldalon). **MEGJEGYZÉS: az alapjátékban 5-5 kék, illetve piros fedőkártyát használunk. A többi hagyjatok a dobozban.**

Az extra fedőkártya mindig a kezdőcsapaté lesz.



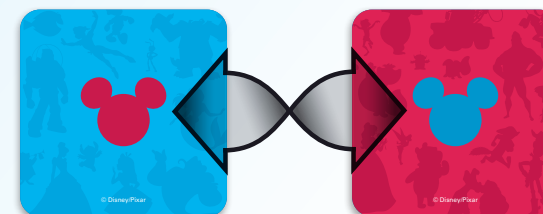
A KÉK CSAPAT FEDŐKÁRTYÁI



SEMLEGES FEDŐKÁRTYÁK



A PIROS CSAPAT FEDŐKÁRTYÁI



EXTRA FEDŐKÁRTYA – EGYIK OLDALA KÉK, A MÁSIK PIROS

A JÁTÉK MENETE

A csapatok felváltva kerülnek sorra, a kezdőcsapattal kezdve. A soron lévő csapat vezetője kigondol egy egyszavas kulcsszót, majd a saját csapattársai **egyét vagy többet tippelhetnek** (ennek részleteit lásd a 6–7. oldalon). A kulcsszó az asztalon lévő egy vagy több kincskártyára vonatkozhat.

Miután a vezető megadta a kulcsszót, csapattársai megpróbálják kitalálni, melyik kártyára vonatkozik a kulcsszó. Amikor egy kincskereső megérint egy kincskártyát, a vezető megmondja, hogy a kártya a saját csapata által kitalálható kincs volt-e, vagy az ellenfélé, esetleg semleges, és a megfelelő fedőkártyát ráteszi a kincskártyára. A csapat köre akkor ér véget, ha a kincskereső tippje rossznak bizonyul, vagy ha

úgy döntenek, nem tippelnek tovább (legalább egy tipp leadása után), vagy ha már nem adhatnak le több tippet (a kincskereső a vezetőjük által megadott számnál legfeljebb eggyel többet tippelhetnek – a részleteket lásd a TIPPEK SZÁMA címszónál a 7. oldalon).

A GYŐZTES

A játékot az a csapat nyeri, amelyik előbb megtalálja és letakarja az összes saját kincskártyáját.

A játékot az épp nem soron lévő csapat is megnyerheti, ha az ellenfél csapata az utolsó kincskártyájára ad le téves tippet.

AZ UTALÁS MEGADÁSA

Ha te vagy a csapat vezetője, megpróbálsz kitalálni egy olyan kulcsszót, amely kapcsolódik egy vagy lehetőleg több olyan kincskártyához, amelyet a csapatodnak meg kell találnia. Az utalásod **egy** ilyen **kulcsszó**ból **és egy számból** áll, ami azt jelzi a csapatodnak, hogy hány kártya kapcsolódik a kulcsszóhoz.

Példa:

Egy lehetséges utalás a két lenti kártyára a **HÓ: 2**.



Nyugodtan megadhatsz olyan kulcsszót is, amely csak egyetlen kártyára céloz, de nagyobb az élmény, ha megpróbálsz két vagy akár több kártyát meghatározni vele, és a győzelemhez vezető úton is nagy lépést jelent.

Egyetlen utalással több kártyát összekötni hatalmas teljesítmény!

(Lásd a *Tippek száma* címszót a 7. oldalon.)

PÓKERARC

Csapatvezetőként csak **egy szó**ból és **egy szám**ból álló utalást tehetsz. Nem adhatsz meg semmilyen további segítséget. Nem tehetsz megjegyzéseket, mint például „Nem hiszem, hogy kitaláljátok, hacsak nem láttátok az eredeti filmet”, mert az már plusz információt tartalmaz. Csapatvezetőként a kulcskártya megnézése után már tilos a tekintetteddel konkrét kincskártyák irányába terelni csapatársaidat vagy a kincskártyákra mutatni, azokat megérinteni.

A csapatvezetőtől elvárás továbbá, hogy végig pókerarcot vágjon,

miközben a csapattársai találgatnak. Ne nyúlj semelyik kártya felé, miközben a csapatod még csak hangosan gondolkodik a szavakon. Várd meg, amíg a csapatod megérinti a választott kártyát. Amikor a csapatod megfelelő színű kártyát választ, tegyél úgy, mintha pontosan erre a kártyára gondoltál volna, még akkor is, ha nem.

Csapattársként a kincskártyákat nézd az asztalon, miközben tippelni próbálsz, és ne nézz bele a csapatvezető szemébe, hogy elkerüld a testbeszéd útján kapott segítségeket.

Ha a kapott információd kizárólag arról szól, amit egyetlen szó és egy szám meghatározhat, akkor játszol a játék szellemének megfelelően.

KÁRTYÁK LETAKARÁSA

Amikor a csapatvezető megad egy utalást, a csapattársai megpróbálják kitalálni, ez mit jelent. Megvitathatják egymás között, de a vezetőnek ezt rezzenéstelen arccal kell hallgatnia. A csapattagok azzal jelzik a hivatalos tippjüket, hogy az egyikük megérinti az egyik kincskártyát az asztalon. A csapatvezető ekkor elárulja, hogy ez a lap a saját kincsük, az ellenfélé, avagy semleges.

- Ha a csapattárs a **saját csapatához tartozó kincskártyát** érint meg, a vezető lefedi ezt a kártyát egy fedőkártyával a csapat színében. **A csapat megpróbálhat megtalálni egy újabb szót, de ehhez nem kap újabb kulcsszót** (lásd a *Tippek száma* című részt a 7. oldalon).
- Ha a csapattárs **a másik csapathoz tartozó kártyát** érint meg, erre a kártyára a másik csapat fedőkártyája kerül. **Ezzel a csapat köre véget ér** (és sikertelen a másik csapatnak segíteniük).
- Ha a csapattárs **egy semleges kincskártyát** érint meg, a vezető lefedi azt egy semleges fedőkártyával. **Ezzel a csapat köre véget ér.**

TIPPEK SZÁMA

A csapatok minden köre pontosan ugyanúgy zajlik: a vezető ad **egy utalást, amely pontosan egy kulcsszó**ból **és egy számból** áll. A szám azt jelzi a csapattársaknak, hogy hány kincskártya kapcsolódik a kulcsszóhoz. A csapatnak mindig tippelnie kell legalább egyet.

Bármikor abba hagyhatjátok a tippelést, de általában érdemes igyekeznetek annyi szót megtalálni, amennyit a kémfőnök mondott. Néha pedig ennél eggyel több tippel is megpróbálkozhattok. A vezetőtök utalásában megadott számnál legfeljebb **eggyel többet tippelhetek**.

Például, ha a csapatvezető azt mondja: **VÍZ: 2**, legfeljebb hármat tippelhetek, amennyiben az első két tipp helyesnek bizonyult. Az első körben nem sok értelme van több tippet leadni, de a későbbiekben már nagyon hasznos lehet. Ha a korábbi körökben nem sikerült megtalálnotok minden kincskártyát, akkor az aktuális utalás kitalálása helyett vagy mellett most újra megpróbálhatjátok.

SZABÁLYOS KULCSSZAVAK

Ne feledd, hogy a kulcsszavadnak **egyetlen szó**ból kell állnia, még kötőjelet sem tartalmazhat. Ha nem vagy biztos benne, hogy a kulcsszó, amit kigondoltál, egybe írandó-e, halkan kérdezd meg az ellenfél csapatának vezetőjét. Ha ő elfogadja a szót, a kulcsszavad szabályosnak minősül.

A többjelentésű szavakkal játszani megengedett. A tűz kulcsszó például a csillagos eget ábrázoló kártyára, illetve a sárkányra egyaránt utalhat. **A csapattársak kérésére a csapatvezető a kulcsszót kibetűzheti.**

A kulcsszó általában nagyon egyszerű és triviális, például a képen látható egyik tárgy megnevezése. Egy kis kreativitás azonban fel tudja dobni a játékot. Például, ha a *háp* vagy a *tánc* kulcsszóval vezetted rá társaidat Donald kacsra kitalálására.*

A kulcsszónak a kártyára (a képre vagy a szóra) kell vonatkoznia, nem lehet utalni a kártya helyére az asztalon vagy a szót alkotó betűkre. Két példa szabálytalan kulcsszavakra:

- ✗ Legközelebbi: 2 – a csapattársakhoz legközelebbi két kártyára utalva.
- ✗ S: 3 – három S betűvel kezdődő szóra utalva.

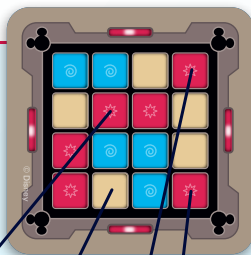
* **Címek és nevek is lehetnek kulcsszavak, ha a többi szabálynak megfelelnek.** Például a *Jégvarázs* lehet kulcsszó, hiszen egy szó, míg a *Kís* *hableány* nem, hiszen több szóból áll.

* **Ha a kincskártyák szavakat tartalmazó oldalával játszotok, tilos minden olyan kulcsszó használata, amely az asztalon lévő kincskártyákon látható.**

Énekelni, vicces kiejtéssel beszélni, idegen szavakat használni általában nem megengedett, kivéve, ha a játék elején közösen megegyeztek róla.

1. KÖR

A piros csapat kezd, amint azt a jobbra látható kulcskártya szélein lévő kis téglalapok mutatják. A lenti képen pedig az asztalon lévő 4 × 4 kincskártya látható.



A piros csapatvezető 3 kincskártyához gondolt ki egy kulcsszót. Az utalása így hangzik: **KIRÁLY: 3**.

A csapattársai áttanulmányozzák az asztalon lévő lapokat, összedugják a fejüket, és a következő 4 kártyát szemelik ki, mint lehetséges megoldást: Ariel, Simba, a Szív királynő és Vaiana.

Úgy gondolják, mind a 4 tippjük egyaránt erős, de elsőként Szív királynőt érintik meg. Sajnos, *mint a kulcskártya mutatja*, ez egy semleges kártya, ezért a csapatvezető letakarja azt egy semleges fedőkártyával. A piros csapat köre ezért itt véget ér, és a kék csapat kerül sorra.

2. KÖR

A kék csapatvezető utalása a következő: **GÉP: 2**. Csapattársai kitalálják mindkét kártyát: Villám McQueent és ÉVÁt. A kék csapat köre itt véget ér.

Az asztal most a képen látható módon néz ki, és a piros csapat következik.



3. KÖR

A piros csapatvezető utalása most az **ÓCEÁN: 3**. A csapattársai a kártyák átnézése után több lehetőséget is látnak.

Miután az előző kör utalása a **KIRÁLY: 3** volt, Ariel és Vaiana a két legbiztosabb tippjük, de Cool szintén erős tippjük az óceán kulcsszóra.

Miután megegyeznek, hogy Arielt tartják a legvalószínűbb megoldásnak, megérintik a kártyát. A vezetőjük letakarja a lapot egy piros fedőkártyával, így a csapattársak tovább tippelhetnek. Vaianát is eltalálják, így arra is piros fedőkártya kerül. Tovább tippelhetnek, és Coolt választják, ami szintén helyesnek bizonyul, és a csapatvezető erre a lapra is piros fedőkártyát tesz.

A piros csapat 3 sikeres tippet adott le, ami az **ÓCEÁN: 3** utalásban megadott számmal egyenlő, így a csapat leadhat még egy extra tippet.

A piros csapat most megpróbál kitalálni még egy kártyát az előző kör kulcsszava alapján. A végső tippjük Simba, megérintik a kártyát, és mivel tippjük helyesnek bizonyul, vezetőjük azt is letakarja egy piros fedőkártyával. A piros csapat felhasználta az összes lehetséges tippjét, így körük véget ér, és újra a kék csapat kerül sorra.

A harmadik kör végén az asztal a képen látható módon néz ki.



HALADÓ JÁTÉKVÁLTOZAT

A Fedőnevek: Disney családi kiadás haladó játékmódban is játszható. Az alapjáték szabályai a következőkben felsoroltaktól eltekintve változatlanok. A könnyű kulcskártyák helyett használjátok a hátoldalukon Mickey egeres ikont viselő haladó kulcskártyákat, melyek 4x4 helyett 5x5 kártyát ábrázolnak. Ezek a kártyákon már található egy-egy fekete **csapdamező**, ami nehezíti a játékot *(ennek részletei lentebb olvashatók)*.

Készítsétek elő a játékot a szokásos módon, az alábbi változtatásokkal:

- Húzzatok véletlenszerűen egy haladó kulcskártyát (a haladó kulcskártyák hátoldalát Mickey egeres ikon jelöli, elülső oldalukon pedig 5x5-ös elrendezés található).
- Véletlenszerűen húzott kincskártyákból alakítsatok ki egy 5x5-ös elrendezést az asztalon.



A kék, piros és a semleges fedőkártyákra továbbra is szükség lesz, de több kell belőlük: a kezdőcsapatnak 9, az ellenfél csapatának 8 kincset kell megtalálnia. A játék menete pontosan megegyezik az alapjátékkal, kivéve a fekete csapdamezőt. A csapdamezőn lévő kártyára soha egyik csapat sem tippelhet. **Ha az egyik csapat erre a mezőre tippel, rá kell tenni a játék vége fedőkártyát, és ez a csapat azonnal elveszíti a játékot.** Ebben a verzióban több a felfedezésre váró kincs és nagyobb a kihívás, még több móka vár!

EXTRA SZABÁLYOK PROFIKNAK

Ezeket akkor vessétek be, ha már a haladó játékváltozatban is nagyon menők vagytok.

PROFI SZABÁLY: KORLÁTLAN

Előfordulhat, hogy számos kincskártya van, amit az előző körökben nem sikerült a csapatodnak az ezekre vonatkozó utalásokból kitalálnia. Ha szeretnéd, hogy a csapatod ezek közül többet is kitalálhasson, szám helyett azt is mondhatod: korlátlan. Például **SZŐRŐS: KORLÁTLAN**.

Ennek a hátránya az, hogy a csapattársak nem tudják, hány szó kapcsolódik az új utaláshoz. Az előny az, hogy annyi szóra tippelhetnek, amennyire csak akarnak *(legalábbis amíg nem hibáznak)*.

PROFI UTALÁS: NULLA

A 0 használható az utalás szám részeként. A 0 arra utal, hogy a csapat egyik kártyája sem kapcsolódik a kulcsszóhoz. Például a **TOLLAK: 0** azt jelenti, „Az egyik szónak sincs köze a tollakhoz.”

Ha a szám 0, a tippek számára vonatkozó szokásos korláttal nem kell foglalkozni. A csapattársak annyi szóra tippelhetnek, amennyire csak akarnak *(legalább az első téves tippig)*. Legalább egy szóra azért ebben az esetben is legalább tippelniük kell.

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK

Ha csak ketten vagytok, játszhattok egy csapatban. Ez a kétszemélyes változat nagyobb társaságban is működik, ha a játékosok nem szeretnének egymás ellen játszani. Ilyenkor egy szimulált ellenfél ellen próbálunk minél jobb eredményt elérni.

A játék előkészületei a szokásosak. Az egyik játékos a csapatvezető, a másik (vagy a többiek mindannyian) a csapattársai. A másik csapatnak nincsenek játékosai, de az ő fedőkártya-paklijukra is szükség lesz.

A ti csapatotok kezd – figyeljetek arra, hogy olyan kulcskártyát válasszatok, amellyel ti lesztek a kezdőcsapat (lásd a **KEZDŐCSAPAT** címszót a 4. oldalon).

Amikor sorra kerültek, játsszatok a szokásos módon. Próbáljatok nem tippelni az ellenfél mezőire és a csapdamezőre.

A csapatvezető cselekszik az ellenfél csapata nevében is: amikor „ők” kerülne sorra, lefedi az egyik szavukat egy fedőkártyájukkal. Mivel a csapatvezető választja ki, hogy melyik szót fedi le, lehet némi stratégiát is belevinni ebbe a döntésbe.

Ha a csapat a csapdamezőre tippel, vagy ha az ellenfél összes mezőjére fedőkártya került, elveszítitek a játékot. Ha megtaláljátok az összes kincskártyátokat, mielőtt a fenti két esemény bármelyike megtörténne, megnyeritek a játékot.

Ha a csapatotok nyer, annyi pontot kaptok, ahány fedőkártyát nem kellett leraknotok az ellenfél fedőkártyái közül.

HÁROMSZEMÉLYES JÁTÉK

Ha a három játékos szeretne egyazon csapatban játszani, akkor azt a **KÉTSZEMÉLYES JÁTÉKNÁL** leírtak szerint megtehetik. Ha két játékos egymás ellen akar játszani, lehetőség van arra is, hogy ők legyenek a csapatvezetők, a harmadik játékos pedig mindkettőjük csapattársa.

Az előkészületek és a játék menete a szokásos módon zajlik, leszámítva, hogy egyetlen csapattárs segíti felváltva a két csapatvezetőt. A győztes csapatvezető személye a szokásos módon dől el. A csapattárs megpróbál mindent megtenni mindkét oldal érdekében.

ALAPJÁTÉK

5	SZUPERSZENZÁCIÓS
4	IGAZÁN ELKÉPESZTŐ
3	ELÉG DURVA
2	NAGYSZERŰ CSAPATMUNKA
1	MÁR KÉPBEN VAGYTOK

HALADÓ JÁTÉK

8	TOTÁLMETÁL BRUTÁLSAKÁLSÁG
7	GIGAFENOMÉNÁLIS
6	HIPERKIRÁLY
5	FÉLELMETESEN JÓ
4	KIVÁLÓ CSAPATMUNKA
3	DICSÉRETES TELJESÍTMÉNY
2	ALAKULGAT A DOLOG
1	MÉG MINDIG JOBB, MINT KIKAPNI

HA MÁR ISMERITEK A FEDŐNEVEKET

Ha már ismeritek a Fedőnevek vagy a Fedőnevek: Képekkel szabályait, akár azonnal elkezdhetek játszani. Figyeljete az alábbiakra:

- Külön 4x4-es kulcskártyák vannak az alapjátékhoz és 5x5-ösek a haladó változathoz. Döntsétek el, melyiket szeretnétek játszani. A haladó változat szabályait a 10. oldalon találjátok.
- A kulcsszavak megadásának szabályait és a leadható tippek számát a 6–7. oldalon találjátok.
- Jó szórakozást kívánunk!

Ha van már másféle Fedőnevek játékok, kombinálhatjátok is a különböző verziókat. Csak döntsétek el, melyik kulcskártyákat használjátok, és hogy képekkel vagy szavakkal akartok játszani; esetleg vegyesen.



Vlaada Chvátíl játéka

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

Az USAOPOLY és a The Op az USAopoly, Inc. védjegye. © 2017 USAopoly.

© Czech Games Edition

© Disney

© Disney/Pixar

© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works by A. A. Milne and E. H. Shepard.

© Disney/Pixar, Plymouth Superbird™, Petty™

Manufactured by USAopoly, Inc.
5607 Palmer Way, Carlsbad, CA 92010.
MADE IN THE CZECH REPUBLIC.

usaopoly.com