

Pfeffersäcke



Händler, Zölle, Privilegien

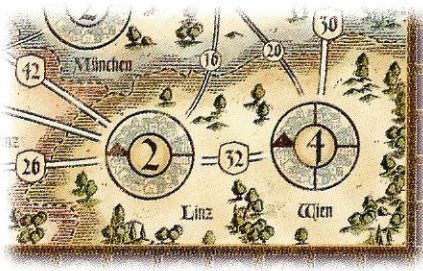
Ein Spiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

Sie sind ein reicher Kaufmann und versuchen möglichst viel Einfluß zu erlangen, indem Sie Handelsrechte erwerben. Zu diesem Zweck eröffnen Sie Kontore in möglichst vielen Städten. Besitzen Sie das größte Kontor in einer Stadt, erhalten Sie das Handelsrecht und damit die Stadtmarke. Zugleich versuchen Sie Kontore in möglichst vielen Gebieten zu errichten, um ihre Dienste den jeweiligen Fürsten anzubieten, möglichst gewinnbringend versteht sich! Der Spieler der bei Spielende den meisten Einfluß hat, gewinnt!

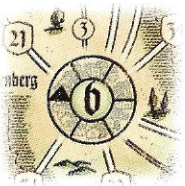
Spielmaterial

Der Spielplan ist in 10 Gebiete eingeteilt.

In diesen Gebieten liegen 25 große und 20 kleine Städte, die über Handelswege verbunden sind.



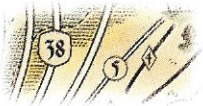
Die Gebiete sind durch farbige Grenzen gekennzeichnet. Die Grenzen behindern die Ausbreitung über die Handelswege nicht.



Die Großen Städte sind auf dem Spielplan als kreisförmige Felder mit einer Zahl in der Mitte eingezeichnet. Auf diese Felder werden während des Spiels die entsprechenden Stadtmarken gelegt.



Die Kleinen Städte sind nicht mit einer Zahl gekennzeichnet. Während des Spiels bringen Sie keine Einkünfte, können aber Spieler zu Umwegen zwingen.



Die Handelswege verbinden die Städte untereinander. Die Zahl auf einem Handelsweg gibt den Betrag an, den es kostet, von einer Stadt aus ein Kontor in einer anderen Stadt zu eröffnen.



Die Wertungsleiste zeigt die Einflußpunkte der Spieler an.



12 Geleitbriefe



270 Häuser in 6 Farben, je 45 pro Farbe. Mit ihnen werden Kontore in Städten errichtet. Je mehr Häuser einer Farbe sich in einer großen Stadt befinden, desto größer das Kontor.



25 Stadtmarken. Sie spiegeln das Handelsvolumen einer Stadt wieder. Wer eine Stadtmarke erhält darf auf der Wertungsleiste voran gehen.



Spielgeld (jeweils 30 1er, 2er, 5er, 10er und 20er)



6 Hundertermarken



Die Zählleiste für die kleinen Städte zeigt an in wievielen kleinen Städten noch Kontore errichtet werden können.



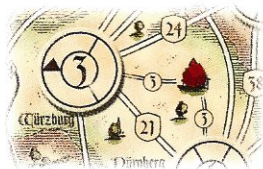
Spielen Sie Pfeffersäcke das erste Mal? Probieren Sie doch erstmal das Einsteigerspiel! Nehmen Sie das Beiblatt mit der Startaufstellung für das Einsteigerspiel, und bereiten Sie so das Spiel vor. Danach können Sie gleich unter Spielverlauf weiterlesen.

Spielvorbereitung

- ☉ Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- ☉ Die Zählleiste für die kleinen Städte wird neben den Spielplan gelegt. Ein beliebiges Haus wird als Zählstein auf das Feld mit der 20 gesetzt.
- ☉ Jeder Spieler erhält alle Häuser in der von ihm gewählten Farbe und stellt ein Haus auf das Feld 1 der Wertungsleiste (auf dem Spielplan).
- ☉ Jeder Spieler erhält 2 Geleitbriefe. Übrige Geleitbriefe kommen zurück in die Schachtel.
- ☉ Jeder Spieler erhält Startkapital. Die Gulden hält er vor den anderen Spielern verdeckt.

Spieleranzahl	Startkapital
2	15 Gulden
3	20 Gulden
4	25 Gulden
5	30 Gulden
6	35 Gulden

- ☉ Ein Spieler verwaltet das in der Bank verbleibende Geld.
- ☉ Die Änderungen für das Spiel zu zweit finden Sie unter der Überschrift "Pfeffersäcke für Zwei".
- ☉ Die Abdeckmarke kommt in die Schachtel zurück.
- ☉ Spielen 2-4 oder 6 Spieler, wird eine Stadtmarke mit dem Wert 2 auf die Stadt Wittenberg gelegt. Bei 5 Spielern wird sie zusammen mit den übrigen verteilt.
- ☉ Die Stadtmarken werden an die Spieler verteilt: Zuerst werden die Stadtmarken mit den Werten 5 bis 8 herausgesucht, gemischt und verdeckt **gleichmäßig** an alle Spieler verteilt. Bleiben dabei Stadtmarken übrig, werden diese zusammen mit den übrigen Stadtmarken gemischt und verdeckt gleichmäßig an die Spieler verteilt. Die Marken werden vor den Mitspielern verdeckt gehalten.
- ☉ Die Spieler einigen sich, wer beginnt.
- ☉ Der Startspieler wählt eine **beliebige** kleine Stadt und gründet ein Kontor, indem er dort ein Haus plaziert. So geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis sich jeder Spieler eine Kleinstadt als Startplatz ausgesucht hat.



Für jede kleine besetzte Stadt wird das Haus auf der Zählleiste für die kleinen Städte um ein Feld runtergesetzt.

Spielverlauf

Ein Spielzug besteht aus folgenden Aktionen in dieser Reihenfolge:

1. Eine Stadtmarke legen (entfällt im Einführungsspiel)
2. Kontore erweitern und/oder Einnahmen kassieren
3. Grundeinkommen kassieren
4. Ein neues Kontor eröffnen
5. Einflußpunkte vergeben

1. Eine Stadtmarke legen



Zu Beginn seines Zuges **muß** der Spieler eine Stadtmarke legen. Er nimmt eine der Stadtmarken, die er zu Spielbeginn erhalten hat und legt sie auf eine Stadt mit der gleichen Zahl. Auf jeder großen Stadt kann nur **eine** Stadtmarke liegen, auf kleine Städte kann keine Stadtmarke gelegt werden.

Die Zahl zeigt an, wieviele Häuser in dieser Stadt errichtet werden können und damit die Einflußpunkte die zu erreichen sind. Hat ein Spieler im weiteren Spielverlauf keine verdeckten Stadtmarken mehr, entfällt diese Aktion.

2. Kontore erweitern und/oder Einnahmen kassieren

Der Spieler muß für jede große Stadt, in der er bereits ein Kontor hat, einzeln entscheiden, ob er jetzt dieses Kontor erweitern möchte **oder** ob er dort Einnahmen kassieren will. Er kann sich für jede Stadt anders entscheiden. Es ist möglich, in einigen Städten Einnahmen zu kassieren und in anderen Städten Kontore zu erweitern.

Einnahmen können Sie nur in großen Städten kassieren, kleine Städte bringen keine Einnahmen.

Um ein **Kontor erweitern** zu können, muß es in dieser Stadt noch einen freien Platz für ein weiteres Haus geben.

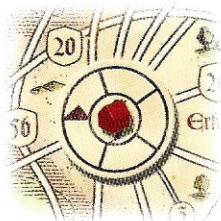


Pro Spielzug darf der Spieler jedes seiner Kontore um ein Haus erweitern. In der ersten Runde entfällt diese Aktion, da noch kein Spieler über Kontore in großen Städten verfügt. Im Einführungsspiel ist diese Aktion auch in der ersten Runde möglich.

Es gibt zwei Möglichkeiten ein Kontor zu erweitern:

A. Die Stadtmarke der Stadt wurde noch nicht vergeben:

Der Spieler nimmt ein Haus aus seinem Vorrat und stellt es vorläufig auf die Zahl in der Mitte der Stadtmarke. Damit zeigt er an, daß er in dieser Runde hier ein neues Haus gebaut hat. Es entstehen dabei keine Kosten.



B. Die Stadtmarke der Stadt wurde bereits vergeben:

Wenn die Stadtmarke der Stadt bereits vergeben wurde, kann ein Spieler sein Kontor dort trotzdem noch erweitern, wenn noch ein Feld frei ist. Das verursacht dann jedoch Kosten. Der Spieler zahlt einen festen Betrag an die Bank. Er nimmt ein Haus aus seinem Vorrat und stellt es auf den nächsten freien Platz im äußeren Ring der Stadt.

Spieleranzahl	Kosten für die Erweiterung
2	1 Gulden
3	2 Gulden
4	3 Gulden
5	4 Gulden
6	5 Gulden

Um **Einnahmen aus einer großen Stadt** zu kassieren, müssen alle folgenden Bedingungen erfüllt sein:

Der Spieler

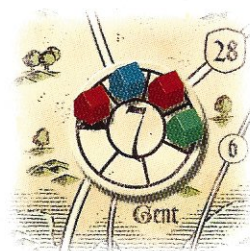
- ☉ hat in dieser Stadt bereits ein Kontor **und**
- ☉ hat in der laufenden Runde in dieser Stadt kein neues Haus gebaut **und**
- ☉ die Stadtmarke der Stadt ist noch nicht vergeben.

Die Einnahmen, die der Spieler für jeden freien Platz in einer Stadt erhält, richten sich nach der Anzahl aller Mitspieler.

Spieleranzahl	Einnahmen je freiem Platz in der Stadt
2	1 Gulden
3	2 Gulden
4	3 Gulden
5	4 Gulden
6	5 Gulden

Beispiel mit 4 Spielern:

Andreas hat in Gent (7) ein Kontor mit zwei Häusern, Bernd und Christiane haben je ein Kontor mit einem Haus, Doris hat kein Kontor. Es können also noch 3 Häuser platziert werden. Die Einnahmen aus dem Handel in dieser Stadt belaufen sich also auf $3 \times 3 = 9$ Gulden.



Für die Einnahmen in einer Stadt ist die Anzahl der eigenen Häuser ohne Bedeutung. Unabhängig davon, ob ein Spieler dort nur eines oder mehrere Häuser hat, erhält er die Einnahmen wie oben beschrieben.

3. Grundeinkommen kassieren

In der ersten Runde entfällt diese Aktion, denn die Spieler haben ihr Grundeinkommen bereits in Form ihres Startkapitals bekommen.

In den weiteren Runden erhalten die Spieler ein Grundeinkommen, das von der Anzahl der Spieler abhängt.

Spieleranzahl	Grundeinkommen
2	2 Gulden
3	4 Gulden
4	6 Gulden
5	8 Gulden
6	10 Gulden

4. Ein neues Kontor eröffnen

Pro Spielzug darf ein Spieler nur **ein** Kontor eröffnen.

A. Ein Kontor in einer großen Stadt eröffnen

Ein Kontor kann in einer großen Stadt nur dann eröffnet werden, **wenn**

- ☉ der Spieler in dieser Stadt noch kein Kontor hat **und**
- ☉ diese Stadt über einen Handelsweg direkt mit einer Stadt verbunden ist, in der der Spieler bereits ein Kontor hat **und**
- ☉ es in dieser Stadt mindestens noch einen freien Platz für ein Haus gibt **und**
- ☉ die Stadtmarke dieser Stadt bereits gelegt worden ist.

Der Spieler zahlt den Betrag der auf dem von ihm benutzten Handelsweg angegeben ist, an die Bank und setzt ein Haus auf die Zahl in der Mitte der Stadt. Für das Eröffnen eines Kontors in einer großen Stadt gibt es keine Einflußpunkte.

Es ist möglich in einer Stadt, in der die Stadtmarke bereits vergeben wurde, ein neues Kontor zu eröffnen, sofern es

noch einen freien Platz für ein Haus gibt. Der Spieler zahlt wie gewohnt den am Handelsweg angegebenen Betrag. Es entstehen keine weiteren Kosten.

B. Ein Kontor in einer kleinen Stadt eröffnen

In einer kleinen Stadt kann nie mehr als 1 Haus gebaut werden. Der Spieler nimmt ein Haus aus seinem Vorrat und stellt es auf die Stadt.

Der Spieler zieht auf der Wertungsleiste ein Feld weiter. Der Zählstein auf der Zählleiste für die kleinen Städte wird ein Feld runtergesetzt.



5. Einflußpunkte vergeben

Der Spieler setzt seine eingesetzten Häuser in den jeweiligen Städten von der Mitte der Stadtmarke auf das erste freie Feld im äußeren Ring der entsprechenden Stadtmarke. Ist es das erste Haus in einer Stadt, kommt es auf das Feld mit dem Pfeil.

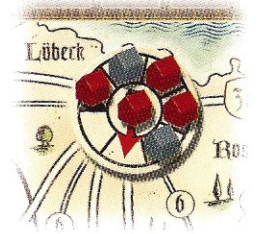
Die in späteren Spielzügen erbauten Häuser werden im Uhrzeigersinn daran anschließend gesetzt. So ist erkennbar, in welcher Reihenfolge die Spieler in der Stadt ein Kontor eröffnet haben.

Zugleich überprüft der Spieler ob er die absolute Mehrheit der Häuser, die in einer Stadt gebaut werden können, erreicht hat.

A. Der Spieler hat die **absolute Mehrheit** der Häuser in einer Stadt erreicht, das heißt mehr als die Hälfte der möglichen Häuser. Er erhält das Handelsrecht in Form der Stadtmarke. Die Häuser werden von der Stadtmarke auf die gleichen Felder der Stadt direkt auf den Spielplan geschoben. Der Spieler nimmt die Stadtmarke und legt sie offen vor sich ab. Wenn er noch verdeckte Stadtmarken hat, muß er diese sorgfältig getrennt von den offen liegenden halten.

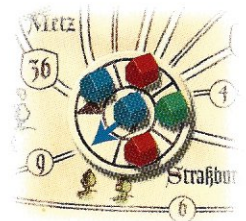
Der Spieler bekommt den Wert der Stadtmarke auf der Wertungsleiste als Einflußpunkte gutgeschrieben.

Andreas hat in Lübeck (7) drei Häuser, Doris hat zwei. Es gibt also noch zwei freie Plätze. Andreas baut ein neues Haus und hat jetzt vier der insgesamt sieben möglichen Häuser in Lübeck. Damit hat er die absolute Mehrheit. Er nimmt die Stadtmarke vom Plan und erhält 7 Einflußpunkte.



B. Der Spieler hat die absolute Mehrheit nicht erreicht, aber das letzte mögliche Haus in der Stadt errichtet. Nun wird festgestellt, welcher Spieler die meisten Häuser in dieser Stadt hat. Dieser Spieler erhält die Stadtmarke. Auf der Wertungsleiste bekommt er den halben Wert der Stadtmarke gutgeschrieben.

Halbe Punkte werden abgerundet. Haben mehrere Spieler gleich viele Häuser in dieser Stadt, so erhält der Spieler, der dort als erster ein Kontor eröffnet hat, die Stadtmarke und die Einflußpunkte.



Im abgebildeten Fall erhält der blaue Spieler 2 Einflußpunkte.

C. Ein Spieler hat weder die absolute Mehrheit erreicht, noch das letzte mögliche Haus in der Stadt errichtet. In diesem Fall geschieht nichts in dieser Stadt.

Nun hat der Spieler alle Aktionen seines Spielzuges ausgeführt. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist jetzt an der Reihe.

Geleitbriefe

Jeder Spieler verfügt über zwei Geleitbriefe.

In der ersten Runde dürfen Geleitbriefe nicht benutzt werden. In einem Spielzug darf jeweils nur ein Geleitbrief eingesetzt werden. Mit einem Geleitbrief kann ein Spieler die folgenden „verdoppelten“ Aktionen ausführen:

A. Zwei Häuser bauen

Entscheidet sich ein Spieler in einer großen Stadt ein Haus zu bauen, so kann er einen Geleitbrief einsetzen, um dort sofort ein zusätzliches Haus zu plazieren.

Der Spieler setzt also in einer großen Stadt zwei Häuser auf einmal in die Mitte der Stadt.



B. Doppelte Einnahmen

Setzt ein Spieler einen Geleitbrief ein, um sein Einkommen zu erhöhen, so betrifft dies alle großen Städte. In seinem Zug darf er dann in keiner Stadt Kontore erweitern.

Statt dessen addiert er alle ihm zustehenden Einkünfte aus großen Städten und sein Grundeinkommen.

Ist dieses Einkommen größer als 24 Gulden, erhält er den doppelten Betrag ausgezahlt. Sind die Einnahmen niedriger als 24 Gulden, erhält er 48 Gulden.

Diese erhöhten Einnahmen erhält der Spieler an Stelle der Einnahmen aus großen Städten und des Grundeinkommens.

C. Zwei Kontore eröffnen

Ein Spieler kann einen Geleitbrief einsetzen, um in einer Runde ein weiteres Kontor zu eröffnen. Dabei gelten die normalen Regeln für das Eröffnen eines neuen Kontors.

Das zweite Kontor darf auch an das unmittelbar zuvor gegründete anschließen. Es ist nicht möglich mit einem Geleitbrief mehr als ein Kontor pro Stadt zu eröffnen.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet sofort, wenn

A. das Haus auf der Zählleiste für kleine Städte auf "0" gesetzt wird. Das ist der Fall, wenn in allen kleinen Städten Kontore eröffnet wurden

oder

B. von allen großen Städten die Stadtmarken entfernt wurden

oder

C. eine Runde lang kein Spieler ein neues Kontor eröffnet hat.

Endet das Spiel bevor alle Stadtmarken von den großen Städten entfernt wurden, gibt es für diese Städte jetzt auch keine Punkte mehr.

Nun erhalten die Spieler zusätzliche Punkte:

⊗ Jeder Spieler erhält 2 Einflußpunkte für jedes Gebiet, in dem er mindestens ein Kontor hat.

⊗ Jeder Spieler erhält Punkte für das Geld, das er jetzt noch übrig hat. Für jede vollen 20 Gulden gibt es 1 Einflußpunkt.

Die Spielsteine auf der Wertungsleiste des Spielplans werden entsprechend vorgerückt. Überschreitet ein Spieler 100 Einflußpunkte, so erhält er eine Zählmarke "100 Punkte" und markiert mit seinem Zählstein die Einflußpunkte auf der Wertungsleiste, die über 100 hinausgehen, wieder bei "1" beginnend.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Einflußpunkten.

Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, gewinnt der Spieler mit den meisten Stadtmarken. Gibt es immer noch einen Gleichstand gewinnt der mit der größten Summe der Zahlen auf den Stadtmarken.

Pfeffersäcke für Zwei

Spielvorbereitung

Beim Spiel zu zweit wird, wie nachfolgend beschrieben, nicht der ganze Spielplan benutzt:

Vor Spielbeginn werden vier Stadtmarken mit dem Wert 2 und je eine Marke mit den Werten 3, 4 und 5 aussortiert.

Diese Marken werden **verdeckt** auf die sieben Städte in der Südostecke des Plans gelegt:

Erfurt (5), Leipzig (3), Wittenberg (2), Regensburg (2), München (2), Linz (2) und Wien (4).

Die Abdeckmarke wird auf die kleine Stadt zwischen Regensburg und München gelegt.

Die Verteilung der übrigen Stadtmarken und die weiteren Spielvorbereitungen erfolgen wie im Spiel mit 3 bis 6 Spielern. Nachdem die Spieler ihren Startplatz gewählt haben, wird der Zählstein für die kleinen Städte auf 16 gesetzt.



Für das jetzt beginnende Spiel gelten die normalen Spielregeln.

Die Städte, die mit verdeckten Stadtmarken belegt sind, nehmen am Spiel nicht teil.

Die Handelswege, die zu diesen Städten führen, können nicht benutzt werden. Dadurch können auch in den beiden kleinen Städten zwischen Erfurt und Regensburg sowie zwischen Regensburg und München keine Kontore eröffnet werden. Der Handelsweg (56) von Braunschweig nach Nürnberg ist begehbar.

Taktische Hinweise und Spieltips

Den Großteil der Einflußpunkte erhalten die Spieler aus den Handelsrechten der großen Städte. Meist fällt das Handelsrecht an den Spieler, der in der Stadt als erster ein Kontor eröffnet hat. Daher ist es ratsam einen Startort zu wählen, der von möglichst vielen großen Städten umgeben ist, für die man passende Stadtmarken besitzt.

Wenn möglich, sollte man einen Startpunkt in der Nähe einer großen Stadt mit hohem Wert wählen, über deren Stadtmarke man verfügt. In den ersten Runden ist es dann meist möglich, ungestört von anderen Spielern ein hohes Einkommen zu beziehen.

Die Städte Köln, Straßburg und Braunschweig stellen Schlüsselpositionen auf dem Spielfeld dar. Über diese drei Städte sind die meisten Bereiche des Spielplanes zu erreichen. Deshalb ist es wichtig, hier ein Kontor zu eröffnen.

Der richtige Einsatz der Geleitbriefe kann spielentscheidend sein.

In einer frühen Spielphase kann der Einsatz eines Geleitbriefes zur Eröffnung eines neuen Kontors einen wichtigen Vorteil bringen. So ist es oft möglich in einer Runde in 2 großen Städten als erster Spieler ein Kontor zu eröffnen.

In der Regel entscheidet sich die Vergabe der Handelsrechte für wertvollere Städte in der Mitte des Spieles. Hat ein Spieler zu diesem Zeitpunkt keinen Geleitbrief mehr, läuft er Gefahr Städte zu verlieren, wenn er dort nur ein Haus mehr hat als ein anderer Spieler. Der andere Spieler kann beim Bau eines neuen Hauses mit einem Geleitbrief ein zusätzliches Haus plazieren und so die Mehrheit an sich reißen.

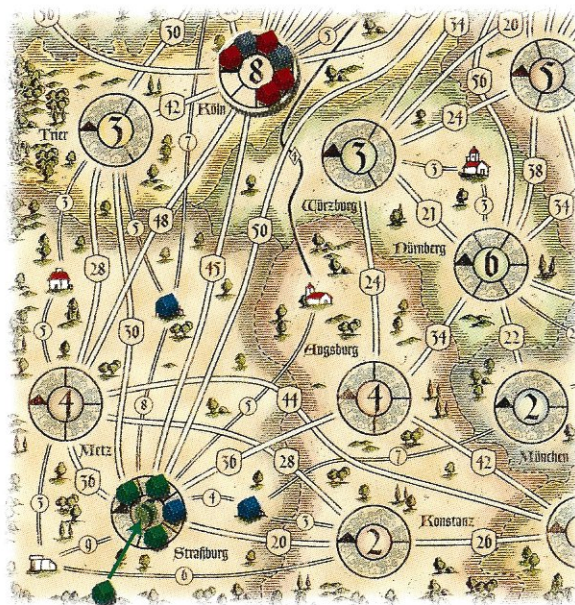
Mitunter lohnen sich die zusätzlichen Ausgaben für den Bau eines neuen Hauses in einer Stadt, deren Handelsrecht bereits vergeben wurde. Plaziert der Spieler damit das letzte Haus, das in dieser Stadt noch gebaut werden darf, zwingt er damit andere Spieler, die hier kein Kontor haben, zu Umwegen. Jeder Umweg bedeutet aber einen Zeitverlust!

Es kann sinnvoll sein, in einer frühen Spielphase in einer kleinen Stadt ein neues Kontor zu eröffnen, wenn man anderen Spielern damit den günstigen Weg in eine große Stadt verbauen kann. Das kann für die übrigen Spieler

bedeuten, daß sie die wesentlich höhere Wegkosten für den Verkehr zwischen großen Städten bezahlen müssen.

Die Spieler sollten darauf achten, daß es keinem Spieler gelingt, kleine Städte vor den anderen Spielern abzuschirmen. Hat nämlich nur ein Spieler Zugang zu einer kleinen Stadt, so übt er starken Einfluß auf das Spielende aus.

Gerade im ersten Spiel wird den Spielern die Entscheidung schwer fallen, ob sie in einer Stadt zusätzliches Einkommen kassieren oder ein neues Haus bauen sollen. Man sollte daher großzügig sein, wenn ein Spieler nach Berechnung seiner gesamten Einkünfte seine Entscheidung für die eine oder andere Stadt noch einmal ändern möchte. Sobald er jedoch das Geld erhalten hat, sind seine Entscheidungen endgültig. Es ist fast immer möglich, seinen Zug bereits zu planen, während die anderen noch ihre Spielzüge ausführen.



Beispiel für 4 Spieler:

Christiane baut in ihrem Zug ein neues Haus in Straßburg (5) und besetzt den letzten freien Platz. Da die Stadtmarke für Straßburg bereits vergeben ist, muß Christiane für den Bau des Hauses 3 Gulden bezahlen. Durch den Bau des Hauses hat Andreas keine Möglichkeit mehr über Straßburg in den Süden zu gelangen. So muß er beispielsweise den Umweg über Metz (4) nehmen. Die beiden Kontore von Bernd in den kleinen Städten zwischen Straßburg und Trier (3), bzw München (2) verwehren Christiane die günstigen Wege. Nach Trier muß sie den teuren direkten Weg (30) nehmen. Der Weg nach München führt nun über Augsburg (4) und Nürnberg (6).



Kurzspielregel:

- ⊗ Eine Stadtmarke legen
- ⊗ Kontore erweitern und/oder Einnahmen kassieren.
- ⊗ Grundeinkommen kassieren
- ⊗ Ein neues Kontor eröffnen
- ⊗ Einflußpunkte vergeben

Anzahl der Spieler	Startkapital	Kosten für den Neubau eines Hauses in einer Stadt, deren Stadtmarke bereits vergeben wurde	Einnahmen je freiem Platz in einer großen Stadt	Grundeinkommen
2	15 Gulden	1 Gulden	1 Gulden	2 Gulden
3	20 Gulden	2 Gulden	2 Gulden	4 Gulden
4	25 Gulden	3 Gulden	3 Gulden	6 Gulden
5	30 Gulden	4 Gulden	4 Gulden	8 Gulden
6	35 Gulden	5 Gulden	5 Gulden	10 Gulden

Wenn Sie Fragen, Wünsche oder Anregungen zu diesem Spiel haben, dann schreiben sie bitte an
Goldsieber Spiele, Werkstr.1, D-90765 Fürth

Der Autor: Christwart Conrad

"Pfeffersäcke" ist das dritte Brettspiel von Christwart Conrad, das bisher veröffentlicht wurde. Eigentlich Hausmann einer 5-köpfigen Familie, beschäftigt er sich schon seit seiner Kindheit ausdauernd mit Spielen und hat in den letzten Jahren eine umfangreiche Sammlung aufgebaut. Neben Brettspielen entwickelt er auch taktische Spiele für große Gruppen.

Grafik: Franz Vohwinkel

© 1998 Simba Toys
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1
D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

