# HALLI GALLI®

# Junior

amigo-spiele.de/07790




2 8 14 20 26

# HALLI GALLI

## Junior



Hallo Freunde, ich bin Glocki!
Achtet auf meine Tipps!

von Haim Shafir
mit Illustrationen von Oliver Freudenreich

**Spieler:** 2–4 Personen
**Alter:** ab 4 Jahren
**Dauer:** 15 Minuten

**Inhalt:** 56 Karten
1 Glocke
1 Spielregel

## Spielidee

Acht verschiedenfarbige Clowns tummeln sich in der Manege. Die meisten Clowns sind fröhlich, doch einige sind sehr traurig, weil sie ihren Hut verloren haben. Immer wenn zwei identische fröhliche Clowns in der Manege zu sehen sind, musst du ganz schnell auf die Glocke schlagen und klingeln. Wer das am schnellsten kann, erhält viele Clownkarten. Wer am Schluss die meisten Clowns besitzt, gewinnt das Spiel.

## Die Clownkarten

Die Clowns gibt es in acht verschiedenen Farben, von jeder Farbe sechs fröhliche Clowns und einen traurigen Clown ohne Hut. Die fröhlichen und traurigen Clowns unterscheiden sich nur wenig voneinander, deshalb musst du gut aufpassen.

## Spielvorbereitung

Die Glocke kommt für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Die Karten werden gemischt und möglichst gleichmäßig an die Mitspieler verteilt.
Jeder Spieler bildet aus seinen Karten einen Nachziehstapel, den er mit der Clownseite nach unten vor sich auf den Tisch legt.

## Spielablauf

Wenn du an der Reihe bist, deckst du von deinem Nachziehstapel die oberste Karte auf und legst sie offen vor deinen Stapel auf den Tisch. Im Laufe des Spiels entsteht so für jeden Spieler ein Ablagestapel zwischen sei-

nem Nachziehstapel und der Glocke. Danach ist sofort dein linker Nachbar an der Reihe.

**Achtung:** Beim Aufdecken musst du unbedingt darauf achten, dass du die Karte nach vorne umdrehst. Den aufgedeckten Clown sollen zuerst die Mitspieler sehen.



## Schnell Klingeln

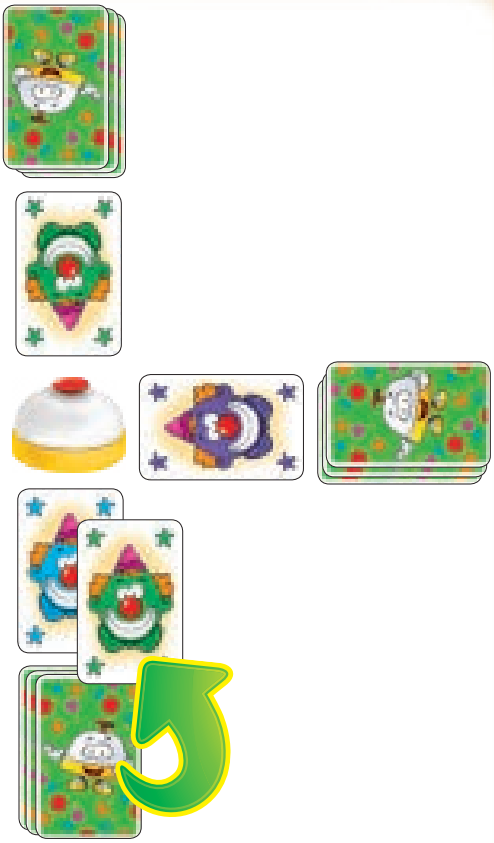
Alle Spieler decken solange nacheinander die oberste Karte von ihrem Nachziehstapel auf, bis **zwei gleichfarbige fröhliche** Clowns zu sehen sind. Wenn das passiert, muss jeder Spieler, egal ob er an der Reihe ist oder nicht, so schnell wie möglich auf die Glocke schlagen.



Wann darf ich klingeln?

***Beispiel 1:*** *Ein grüner fröhlicher Clown, ein lila fröhlicher Clown und ein blauer fröhlicher Clown sind aufgedeckt. Bis jetzt darfst du noch nicht klingeln. Du legst auf*

*den blauen fröhlichen Clown einen zweiten grünen fröhlichen Clown. Da jetzt zwei grüne fröhliche Clowns zu sehen sind, muss geklingelt werden.*



Der Spieler, der zuerst geklingelt hat, gewinnt alle Ablagestapel, einschließlich des eigenen. Die gewonnenen Karten kommen mit der Clownseite nach unten unter den eigenen Nachziehstapel. Der schnellste Spieler beginnt die nächste Runde, indem er eine neue Karte aufdeckt.

**Achtung:** Die Hände der Spieler dürfen sich nicht zu nahe an der Glocke befinden, sondern müssen immer in der Nähe der eigenen Karten auf dem Tisch liegen.

## Traurige Clowns

Lass dich nicht von den traurigen Clowns verwirren, denn sie sehen den fröhlichen

Clowns sehr ähnlich. Zu schnell hast du falsch geklingelt, weil zwei Clowns der gleichen Farbe aufgedeckt wurden, jedoch einer der beiden ein trauriger Clown war.



**Wann darf ich nicht klingeln?**



***Beispiel 2:*** *Ein gelber fröhlicher Clown, ein blauer trauriger Clown und ein blauer fröhlicher Clown sind aufgedeckt. Bis jetzt darfst du noch nicht klingeln. Du legst auf den gelben fröhlichen Clown einen blauen fröhlichen Clown. Da jetzt zwei blaue fröhliche Clowns zu sehen sind, darf geklingelt werden, obwohl der blaue traurige Clown ebenfalls zu sehen ist.*

## Falsch geklingelt!

Hast du im falschen Moment auf die Glocke geschlagen, musst du von deinem Nachzieh-

stapel je eine Karte an deine Mitspieler abgeben. Die Mitspieler legen die Karte unter ihre Nachziehstapel.

## Spielende

Hast du deine letzte Karte aufgedeckt, spielst du weiter mit. Du bleibst noch so lange im Spiel, bis du auch deinen Ablagestapel verloren hast. Bis dahin darfst du weiterhin klingeln. Beim Aufdecken der Karten wirst du übersprungen.

Bist du ausgeschieden, spielen die anderen noch so lange weiter, bis zwei identische Clowns zu sehen sind. Ein letztes Mal sammelt der schnellste Spieler seine Karten ein und beendet damit das Spiel. Jetzt zählt jeder Spieler seine Karten. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Karten.

---

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

**Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:**

**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCVII, MMX
Version 2.0

# HALLI GALLI

## Junior



by Haim Shafir
Illustrations: Oliver Freudenreich

**Number of players:** 2 – 4
**Age:** 4 +
**Duration:** 15 minutes

**Contents:**
56 clown cards
1 bell
1 set of rules

### Idea of the Game

Eight clowns of different colours are bustling about in the circus ring. Most clowns are happy, but some are very sad, because they have lost their hats. Whenever two identical happy clowns can be seen in the circus ring, you have to strike the bell really fast and ring it. Whoever can do this most quickly, gets many clown cards. The one who has got the most clowns at the end wins the game.

## The Clown Cards

Each card shows a clown. There are clowns in eight different colours, six happy clowns and one sad clown without a hat of each. The happy and the sad clowns are just a little different from each other, which is why you have to be careful.

## Preparation of the Game

The bell is placed into the middle of the table within easy reach of everybody. The cards are shuffled and dealt evenly to all players. If there are three players, two players have one more card each at the beginning. Each player forms a pile with his (her) cards that he (she) places, clown‘s face down, in front of him (her) on the table.

## How to play the Game

If it is your turn, you turn over the top card of your pile and place it face up in front of your pile on the table. Then your neighbour on

your left takes his (her) turn at once. Over the course of the game, a face-up pile of cards is created in front of each player, between the bell and the face-down pile.

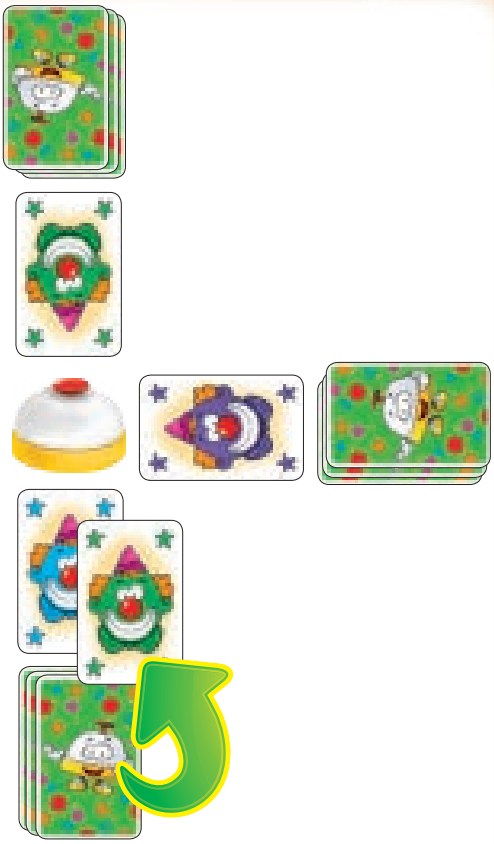
**Attention:** When turning over a card you must absolutely make sure that you turn it towards the other players, not towards yourself (see illustration). The other players should see the face of the card first. This forces you to turn over each card very quickly, if you also want to see which clown you are uncovering.



## Ringing the bell quickly

One after the other all the players go on turning over the top card of their covered pile, until two happy clowns of the same colour can be seen. If this happens, each player must try to ring the bell as fast as possible, no matter if it is his (her) turn or not.

***Example 1:*** *A green happy clown, a purple happy clown and a blue happy clown are visible. So far, you may not yet ring the bell. You put a second green happy clown on the blue happy clown. As there are now two green happy clowns to be seen, the bell must be rung.*

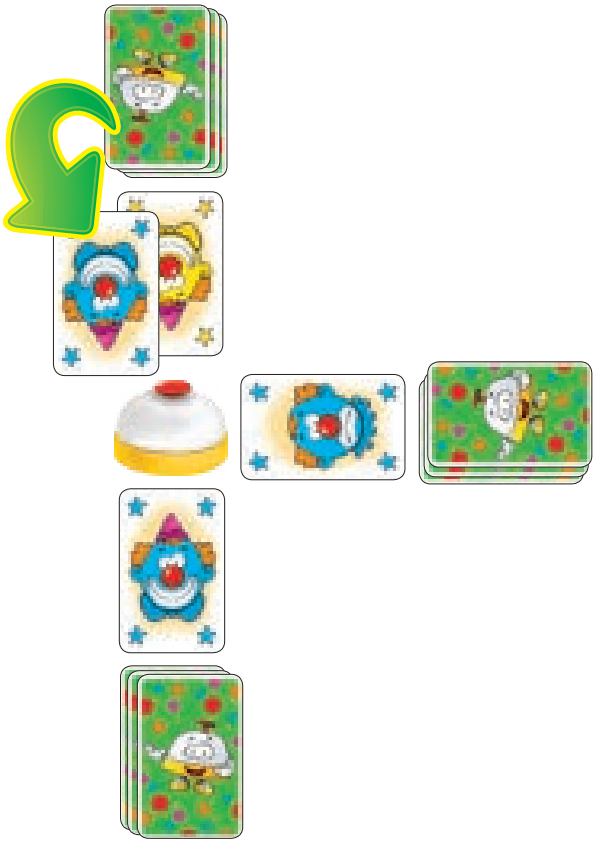


The player who has rung the bell first wins all the face-up piles of cards, including his (her) own. The cards he (she) has won are put, clown‘s face down, under his (her) own face-down pile. The fastest player starts the next round by turning over a new card.

**Attention:** The hands of the players may not be too near the bell. During the game they must always be kept on the table near the players‘ own cards.

## Sad Clowns

Don‘t be confused by the sad clowns, because they look very much like the happy clowns. You can easily ring the bell wrongly, because two clowns of the same colour are visible indeed, but one of them is a sad clown.



***Example 2:*** *A yellow happy clown, a blue sad clown and a blue happy clown are visible. So far, you may not yet ring the bell. You put a blue happy clown on the yellow happy clown. As two blue happy clowns can be seen now, you may ring the bell, although the blue sad clown can be seen as well.*

## Wrong bell-signal!

If you have rung the bell at the wrong moment, you must give a card to each of the other players from your face-down pile. The other players put the card under their face-down piles.

## End of the Game

When you run out of cards, you are not out of the game yet! You still take part in the game until you have also lost your discard pile. Until then, you don't reveal any cards, but you can still ring the bell.

After one player is out of the game, the other players go on playing until two identical clowns can be seen. The fastest player collects his (her) cards one last time and then the game ends. Now each player counts his (her) cards. The player with the most cards has won the game!

---

You have purchased a quality product. Should you have any reason for complaint, please do not hesitate to contact us. Do you have any questions? We will be glad to be of help:
**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCVII, MMX
Version 2.0

# HALLI GALLI

## Junior



Un jeu de Haim Shafir
Illustrations: Oliver Freudenreich

**Nombre de joueurs:** 2 à 4
**Age:** à partir de 4 ans
**Durée:** 15 minutes

**Matériel:**
56 cartes de clown
1 sonnette
1 règle du jeu

### Principe du jeu

Huit clowns de couleurs diverses s'ébattent dans le manège. La plupart des clowns sont joyeux, mais quelques-uns sont très tristes, parce qu'ils ont perdu leur chapeau. A chaque fois que tu peux voir deux clowns joyeux identiques dans le manège, tu dois taper sur la sonnette très vite. Celui qui est le plus rapide en frappant, reçoit beaucoup de

cartes de clown. Celui qui possède le plus grand nombre de clowns à la fin gagne le jeu.

## Les cartes de clown

Chaque carte représente un clown. Il y a des clowns de huit couleurs différentes, de chaque couleur six clowns joyeux et un clown triste sans chapeau. Les clowns joyeux et tristes ne se distinguent que peu les uns des autres, c'est pourquoi tu dois bien faire attention.

## Préparation du jeu

La sonnette est placée bien accessible pour tous au milieu de la table. Les cartes sont mélangées et distribuées aux joueurs. S'il y a trois joueurs, deux d'entre eux tiennent chacun une carte de plus au début.

Chaque joueur forme une pile avec ses cartes, qu'il met devant lui sur la table, la face du clown cachée.

## Déroulement du jeu

Si c'est ton tour, tu découvres la carte supérieure de ta pioche et tu la déposes découverte devant ta pile sur la table. Après, ton voisin de gauche prend son tour immédiatement. De cette façon se produit devant chaque joueur en cours de partie une pile de cartes ouvertes entre la sonnette et la pioche.

**Attention:** En découvrant tu dois absolument faire attention à retourner la carte vers l'avant. Ce sont d'abord les autres joueurs qui doivent voir la face de la carte qui vient d'être découverte. Ainsi tu es obligé de retourner chaque carte très vite, si tu veux voir aussi quel clown tu es en train de découvrir.

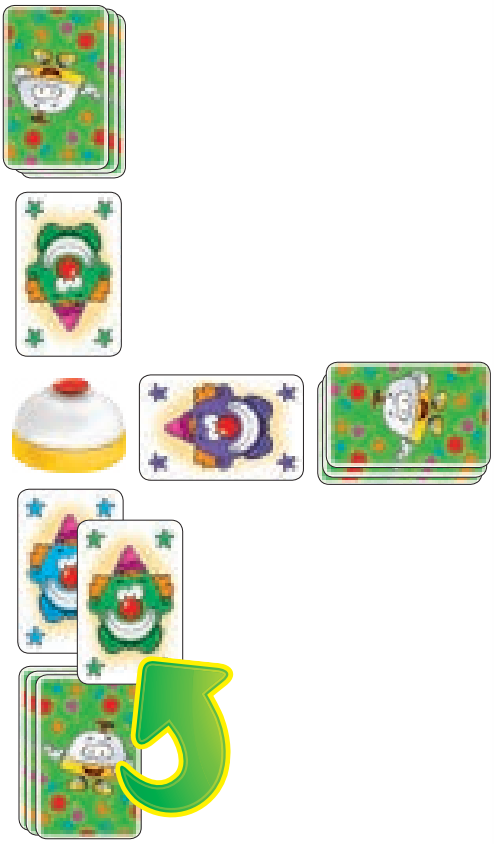


## Sonner rapidement

Tous les joueurs continuent les uns après les autres à retourner la carte supérieure de leur pioche jusqu'à ce que l'on puisse voir **deux clowns joyeux de la même couleur** sur la

table. Si cela arrive, il faut que chaque joueur frappe sur la sonnette aussi vite que possible, peu importe si c'est son tour ou pas.

***Exemple 1:*** *Un clown joyeux vert, un clown joyeux lilas et un clown joyeux bleu ont été découverts. Tu ne dois pas encore sonner jusqu'à maintenant. Tu mets un deuxième clown joyeux vert sur le clown joyeux bleu. Comme on peut voir deux clowns joyeux verts maintenant, il faut sonner.*



Le joueur qui a sonné le premier, gagne toutes les piles de cartes ouvertes, y compris sa propre pile. Les cartes gagnées sont mises en dessous de sa pioche, la face du clown tournée vers le bas. Le joueur le plus rapide commence le prochain tour en retournant une nouvelle carte.

**Attention:** Les mains des joueurs ne doivent pas se trouver trop près de la sonnette. Il faut qu'elles restent toujours sur la table, de jart et d'autre des cartes du joueur.

## Clowns tristes

Il ne faut pas se laisser piéger par les clowns tristes, car ils ressemblent beaucoup aux clowns joyeux. Il peut arriver que tu sonnes par erreur si deux clowns de la même couleur ont été découverts, et que l'un des deux est un clown triste.



***Exemple 2:*** *Un clown joyeux jaune, un clown triste bleu et un clown joyeux bleu ont été decouverts. Tu ne dois pas sonner. Tu mets un clown joyeux bleu sur le clown joyeux jaune. Comme on peut voir deux clowns joyeux bleus maintenant, on peut sonner, même s'il y a un clown bleu triste.*

## Sonné au mauvais moment!

Si tu as frappé sur la sonnette par erreur, tu dois donner une carte de ta pioche à chacun des autres joueurs. Les joueurs mettent la carte en dessous de leur propre pioche.

## Fin du jeu

Si un joueur retourne sa dernière carte, il n'est pas encore éliminé. Il continue de jouer et peut sonner tant qu'il n'a pas perdu son tas découvert. Alors que les autres joueurs continuent de retourner leurs cartes, il passe simplement.

Si un joueur est éliminé, les autres joueurs continuent de jouer jusqu'à ce qu'apparaissent deux clowns identiques. Le joueur le plus rapide à sonner ramasse les cartes clowns gagnées une dernière fois et termine le jeu. Maintenant, chacun compte ses cartes : le gagnant est celui qui en possède le plus.

---

Avez-vous des questions?
Contactez-nous, nous vous aiderons volontiers :
**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCVII, MMX
Version 2.0

# HALLI GALLI

## Junior



di Haim Shafir
Illustrazioni: Oliver Freudenreich

**Giocatori:**
2 – 4 persone
**Età:** a partire da 4 anni
**Duratat:** 15 minuti

**Contenuto:**
56 carte del gioco
1 campanello
1 istruzioni del gioco

### Principio del gioco

Otto clown di diversi colori si muovono nella pista del circo. La maggior parte di essi sorride, ma alcuni sono molto tristi perché hanno perso il capello. Ogni volta che vedete due clown identici e sorridenti sulla pista dovete premere velocemente sul campanello e suonare. Il giocatore più veloce guadagna molte carte clown. Vince il giocatore che al termine del gioco possiede il maggior numero di clown.

## La carte clown

Su ogni carta è raffigurato un clown. I clown sono rappresentati in otto colori diversi, e per ogni colore esistono sei clown sorridenti e un clown triste senza cappello. I clown sorridenti e quelli tristi sono solo leggermente diversi l'uno dall'altro, pertanto dovete prestare molta attenzione.

## Preparazione del gioco

Il campanello deve essere posizionato al centro del tavolo e facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Le carte vengono mischiate e regolarmente distribuite ai giocatori. In caso di tre giocatori, due giocatori dovranno avere all'inizio una carta in più.
Ogni giocatore forma un mazzo con le proprie carte che porrà sul tavolo davanti a sé con il lato raffigurante il clown rivolto verso il basso.

## Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno deve scoprire la prima carta del proprio mazzo e porla scoperta sul tavolo davanti al mazzo. A questo punto è di

turno il giocatore che si trova a sinistra. In questo modo, nel corso del gioco, davanti ad ogni giocatore si forma un mazzo di carte scoperte che verrà a trovarsi fra il campanello e il mazzo di carte coperte.

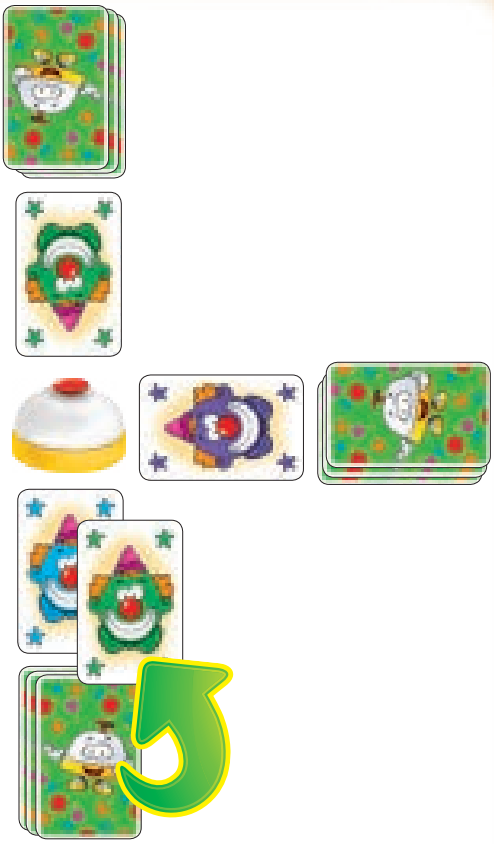
**Attenzione:** quando il giocatore di turno scopre una carta, deve girarla dapprima in avanti. Gli altri giocatori devono essere i primi a vedere il lato della carta che viene scoperto. Pertanto il giocatore di turno è costretto a girare la carta molto velocemente se anch'esso vuole vedere quale clown viene scoperto.



## Suonare velocemente

Tutti i giocatori scoprono uno dopo l'altro la prima carta del loro mazzo coperto finché non appaiono **due clown sorridenti dello stesso colore**. Quando si verifica questa situazione, ogni giocatore, sia esso di turno o meno, deve suonare il campanello il più velocemente possibile.

***Esempio 1:*** *vengono scoperte le carte corrispondenti a un clown sorridente verde, un clown sorridente lilla e un clown sorridente blu. In questo caso non bisogna suonare il campanello. Se si pone un secondo clown sorridente verde sul clown sorridente blu, bisogna suonare il campanello in quanto ora ci sono scoperti due clown sorridenti verdi.*



Il giocatore che suona il campanello per primo vince tutte le carte scoperte, comprese le proprie. Le carte vinte vengono poste sotto il proprio mazzo con il lato raffigurante il clown rivolto verso il basso. Il giocatore più veloce inizia il prossimo giro scoprendo una nuova carta.

**Attenzione:** le mani dei giocatori devono stare lontane dal campanello. Durante il

gioco, le mani devono sempre stare sul tavolo vicino al proprio mazzo di carte.

Non fatevi confondere dai clown tristi che sono molto simili ai clown sorridenti. Potrà infatti capitare di suonare erroneamente il campanello perché sono stati scoperti due clown dello stesso colore, uno dei quali, però, era un clown triste.



***Esempio 2:*** *finora sono state scoperte le carte corrispondenti a un clown sorridente giallo, un clown triste blu e un clown sorridente blu. In questo caso non bisogna suonare il campanello. Se, continuando a giocare, si pone un clown sorridente blu sul clown sorridente giallo, bisogna suonare il campanello in quanto ora ci sono due clown sorridenti blu scoperti, oltre al clown triste blu.*

## Se un giocatore suona il campanello erroneamente

Quando si suona il campanello in un momento sbagliato, bisogna consegnare una carta dal proprio mazzo coperto a ciascun giocatore. I giocatori riceventi pongono la nuovo carta sotto il loro mazzo coperto.

## Conclusione del gioco

Se hai rivelato l'ultima carta, non sei ancora stato eliminato. Rimani in gioco finché non hai perso tutto il tuo mazzo aperto di carte. Fino ad allora puoi continuare a premere il campanello. Quando devi scoprire una carta nel tuo turno sarai saltato. Se un giocatore viene eliminato, gli altri continuano a giocare fino a quando non vengono scoperti due clown identici. Un'ultima volta, il giocatore più veloce raccoglie le sue carte e poi finisce il gioco. Ora ogni giocatore conta le sue carte. Vince il giocatore che al termine del gioco possiede il maggior numero di clown.

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach, MCMXCVII, MMX, Version 2.0

# HALLI GALLI

## Junior



Tasarımcı: Haim Shafir
Grafik: Oliver Freudenreich

**Oyuncu:** 2 – 4
**Yaş:** 4 yaş ve üzeri
**Süre:** 15 dakika

**İçindekiler:**
56 palyaço karti
1 zil
1 Kurallar kitapçığı

### Oyunun Amacı

Farklı renklerdeki sekiz palyaço sirk sahnesinde koşuşturuyorlar. Palyaçoların çoğu mutlu ancak bazıları hayli üzgün, çünkü şapkalarını kaybetmişler. Sirk sahnesinde aynı renkte iki mutlu palyaço görülür görülmez ortada duran zile hemen basılmaya çalışılır. Kim ilk olarak zile basmayı başarırsa sahnedeki tüm palyaço kartlarını alır. Oyunun sonunda kimin daha çok palyaço kartı varsa kazanan olur.

## Palyaço Kartları

Her kartta bir palyaço vardır. Palyaçolar sekiz farklı renktedir. Her bir renkten yedi palyaço bulunur. Bunlardan altısı mutlu, şapkasız olan biri ise üzgündür. Mutlu ve üzgün palyaçolar arasında çok az fark olduğu için çok dikkatli olmalısınız.

## Hazırlık

Zil masanın ortasına, herkesin kolayca erişebileceği bir yere konur. Kartlar karıştırılır ve eşit olarak tüm oyunculara dağıtılır. Eğer üç oyuncu varsa iki oyuncunun başlangıçta birer fazla kartı olur. Her oyuncu kartlarının tamamını bir deste yaparak palyaçoların yüzü aşağı bakacak şekilde kendi önüne yerleştirir.

## Oyun

Oyun sırası size geldiğinde kapalı destenizin en üstündeki kartı alıp palyaço görünecek şekilde destenizin önüne açın.

Sonra oyun sırası yanınızdaki oyuncuya geçer. Oyun ilerledikçe ortadaki zil ile herkesin kendi önündeki kapalı kart destesi arasında açık kart destesi oluşur.

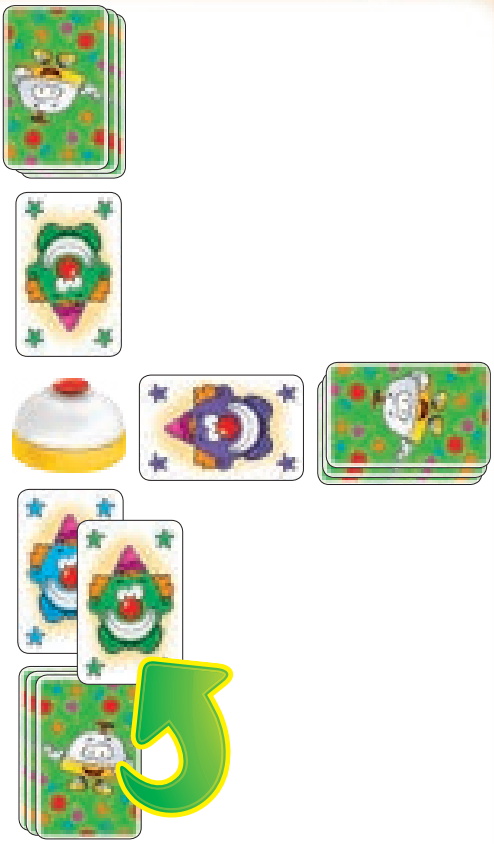
**Dikkat:** Kartınızı açarken mutlaka kendinize doğru değil diğer oyunculara doğru açmalısınız (resme bakınız). Kartın açılacak yüzünü ilk olarak diğer oyuncular görmelidir. Eğer hangi palyaçonun açıldığını siz de hemen görmek istiyorsanız bu sizi kartı çok hızlı açmaya zorlayacaktır.



## Hemen zile basın

Açık kartlarda aynı renkte iki mutlu palyaço görününceye kadar oyuncular sırayla kapalı kart destelerinin en üstlerindeki kartı açmaya devam ederler. Aynı renkte iki mutlu palyaço göründüğünde tüm oyuncular olabildiğince hızlı bir şekilde zile basmaya çalışırlar. Sıranın siz de olup olmaması önemli değildir.

***Örnek 1:*** *Bir yeşil mutlu palyaço, bir mor mutlu palyaço ve bir mavi mutlu palyaço görünmektedir. Bu nedenle zile henüz basılmamalıdır. Mavi mutlu palyaçonun üzerine ikinci yeşil mutlu palyaço açıldı. Açık kartlarda şimdi iki yeşil mutlu palyaço göründüğü için hemen zile basılmalıdır.*



Zile ilk basan oyuncu kendi önündekilerde dahil olmak üzere tüm açık kartları kazanır. Kazanılan kartlar palyaçolorun yüzü aşağı bakacak şekilde kendi kapalı kart destesinin en altına eklenir. Kazanan oyuncu ilk kartı açarak yeni turu başlatır.

**Uyarı:** Oyuncular ellerini zilin çok yakınında bulundurmamalıdırlar. Oyun sırasında eller daima kendi kart destesi yakınında olmalıdır.

## Üzgün Palyaçolar

Üzgün palyaçoları gördüğünüzde onları kendilerine çok benzeyen mutlu palyaçolar ile karıştırmayın! Birisi üzgün palyaço olduğu halde aynı renk iki palyaço açık olduğunda kolaylıkla, zile basmamanız gerekmesine rağmen basabilirsiniz.



***Örnek 2:*** *Bir sarı mutlu palyaço, bir mavi üzgün palyaço ve bir mavi mutlu palyaço görünmektedir. Bu nedenle zile henüz basılmamalıdır. Sarı mutlu palyaçonun üzerine mavi mutlu palyaço açıldı. Açık kartlarda şimdi iki mavi mutlu palyaço göründüğü için hemen zile basılmalıdır. Artık açık kartlarda bir mavi üzgün palyaçonun da bulunmasının bir önemi kalmamıştır.*

## Yanlış Zil Basımı

Eğer basılmaması gereken bir durumda zile basarsanız diğer tüm oyunculara kapalı destenizin üzerinden birer kart vermelisiniz. Diğer oyuncular aldıkları kartları palyaçolorun yüzü aşağı bakacak şekilde kendi kapalı kart destesinin en altına ekler.

## Oyunun Sonu

Son kartını açtığında henüz oyun dışı kalmış olmuyorsun. Açık olan kart istifini kaybedene kadar oyunun içinde kalırsın. Bu süre boyunca hala zile basabilirsin. Kartları açarken senin sıran atlanır.

Bir oyuncu oyunun dışında kaldığında diğer oyuncular, aynı renkte iki palyaço görünene kadar oynamaya devam eder. En hızlı oyuncu son kez tüm kartlarını toplar ve oyun sona erer. Şimdi tüm oyuncular kartlarını sayar. En çok kartı olan oyuncu oyunu kazanır.

---

Kaliteli bir ürün satın aldınız. Buna rağmen herhangi bir şikayetiniz olursa lütfen bizimle iletişime geçiniz. Başka bir sorunuz var mı?
Size memnuniyetle yardımcı olabiliriz:
**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCVII, MMX
Version 2.0

# Auf die Glocke – fertig – los!




**Besuche uns auf Facebook: amigo.spiele**

TWIDDLE
– let's play! –

**Die Community App für alle Spiele-Freunde.**

**Jetzt kostenlos herunterladen!**

TWIDDLE
– let's play! –

JETZT BEI Google Play

Laden im App Store