

Een avontuur onderzee voor 2 tot 4 oceanografen van 10 jaar en ouder

# CORALIA



De kleurige koraalriffen rondom het pirateneiland Coralia zijn een paradijs voor echte zeebiologen van over de hele wereld. Zij doen met hun duikende robots onderzoek onder water en zetten zich in voor de ontwikkeling van koraalriffen. Je stuurt je ROV's (Remotely

Operated Vehicles) diep de zee in om zo veel mogelijk te weten te komen over de biodiversiteit. Maar je houdt natuurlijk ook je ogen open, voor het geval je een of andere piratenschat ziet.

## INHOUD

1 speelbord



58 kaarten (18 zeesterkaarten; 15 viskaarten; 18 parelkaarten, en 2 speciale viskaarten; 3 zeekaarten, 1 eilandkaart, 1 score overzicht)



36 dobbelstenen met symbolen betrekking hebbend op je ROV's, in 6 kleuren



2 speciale witte dobbelstenen



8 octopussen (2 per spelerskleur)



8 zeeschildpad-schijven



8 schatkist-kaartjes



4 duikers



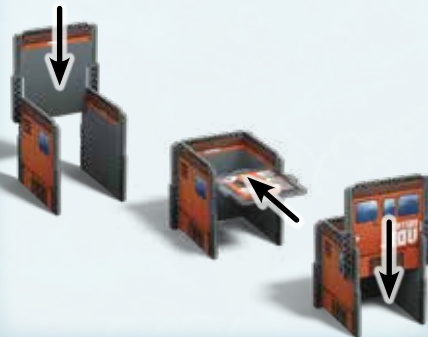
1 onderzoeks-laboratorium



4 onderzoeksschepen



Zet voor het eerste spel dit laboratorium in elkaar volgens de aanwijzingen.



1 spelershulp per taal (zonder illustratie)

## DOEL VAN HET SPEL

Door je ROV's (duikrobots in the vorm van dobbelstenen) slim te plaatsen, probeer je de beste bijdrage te leveren aan de ontwikkeling van de 6 koraalriffen en tevens de kostbare parels

en schatten te bergen. De speler met het meeste succes krijgt de meeste punten en wint het spel.

## VOORBEREIDING

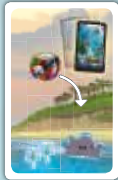
1. Leg het **speelbord** midden op tafel, zodat iedereen er goed bij kan.
2. Leg de **36 gekleurde dobbelstenen** als een voorraad naast het speelbord.



3. Leg de 2 **speciale witte dobbelstenen** op het eiland op het speelbord.



4. Houdt de **eilandkaart**, 3 **zeekaarten** en het **scoreoverzicht** bij de hand. Leg de eilandkaart bij het eiland boven aan het speelbord en de andere 3 kaarten naast het speelbord zo dat iedereen er gemakkelijk bij kan (zie de afbeelding rechts).



eiland-kaart



zeekaart (zeester)



zeekaart (vis)



zeekaart (parel)



scoreoverzicht

5. Schudt de stapels **zeesterkaarten**, **parelkaarten**, en **viskaarten**. (Let op: Al deze kaarten hebben dezelfde achterkant; sorteert de kaarten op hun voorkanten voor je de stapels schudt.) Leg de 3 stapels met de achterkanten omhoog naast de overeenkomstige **zeekaarten** om aan te geven wat voor kaarten er in die stapel zitten.
6. Haal van de 3 stapels de bovenste 3 kaarten af en schudt ze verdekt (met hun achterkanten boven) tot een nieuwe stapel. Leg die stapel naast de eilandkaart: Dit is de eiland-stapel.
7. Leg de 2 **speciale viskaarten** (stekelrog) naast het scoreoverzicht.
8. Schudt de 8 **zeeschildpad-schijven** en leg 6 ervan zichtbaar op de zeeschildpadden op het speelbord. Leg de twee andere zichtbaar naast het speelbord.



9. Schudt de 8 **schatkist-kaartjes** gedekt (achterkant omhoog) en leg er zes op de schatkisten bij de riffen. Leg de overblijvende 2 gedekt naast het speelbord.



Elke speler krijgt 1 **duiker** en 2 **octopussen** in zijn eigen kleur en legt ze voor zich. Hij krijgt het **onderzoeks-schip** in zijn kleur en zet dat op het startveld van de puntentelling.



De speler die kort geleden nog op het strand was mag beginnen. Hij krijgt het **onderzoekslaboratorium** en pakt 4 dobbelstenen in 4 verschillende kleuren.



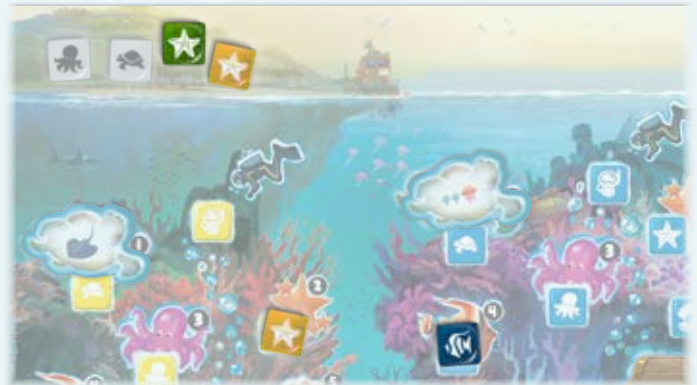
Riffen




Als je met minder dan 4 spelers speelt, moet je voor elke speler gooien met een kleurset en de 6 dobbelstenen plaatsen.

**Met drie spelers:** Pak een dobbelsteen van elke kleur en gooi deze 6 dobbelstenen. Leg ze daarna op de overeenkomende plekken op het speelbord. Deze plekken en dobbelstenen kun je in het spel niet meer gebruiken.

**Met twee spelers:** Pak twee dobbelstenen van elke kleur en werp ze. Leg de dobbelstenen op de passende plekken van het speelbord. Deze plekken en dobbelstenen kun je in het spel niet meer gebruiken. Als een symbool bij een kleur twee keer geworpen is, leg je er eentje op de juiste plek op het speelbord en de andere op het eiland.



Als een dobbelsteen op een schildpad is gelegd, moet je die schildpad zichtbaar naast het bord leggen.

Als je een duiker  werpt, leg je die dobbelsteen op een schatkist op de schatplaats van dat rif.

De schat van dit rif kan in het spel niet opgedoken worden, behalve aan het eind met de juiste zeesterkaart (zie p. 34).



De duikplek, dus de toegang van de duiker tot het rif, blijft vrij – dus kan het rif aan het eind van het spel worden gebruikt voor de duikerscore (zie p. 38).

## Werp 4 dobbelstenen, plaats er eentje op het speelbord en krijg kaarten, schijven, en/of punten

Het spel verloopt in een aantal rondes. Elke speler plaatst in zijn beurt één dobbelsteen per ronde. Twee spelers doen 10 rondes, drie spelers 9 rondes en vier spelers 8 rondes.

De startspeler werpt 4 dobbelstenen en legt ze op het onderzoekslaboratorium. Nu moet hij één van deze dobbelstenen op de passende plek op het rif van die kleur leggen, passend naar kleur en symbool van de dobbelsteen. Het symbool geeft aan welke actie de speler dan gaat doen.

Dan geeft hij het onderzoekslaboratorium door aan de speler links van hem, zonder iets aan de 3 resterende dobbelstenen te veranderen (dit kan belangrijk zijn als je een schildpad hebt; zie p. 36).

De volgende speler pakt een vierde dobbelsteen van de voorraad (het mag ook een kleur zijn die al op het onderzoekslaboratorium ligt), pakt de dobbelstenen van het onderzoekslaboratorium, en werpt de 4 dobbelstenen.

Dan neemt hij een van de dobbelstenen (zoals hiervoor beschreven), legt hem op het speelbord en doet de bijbehorende actie voordat de speler links van hem een beurt heeft; en krijgt het onderzoekslaboratorium met de overgebleven dobbelstenen.

Op elke plek kan maar één dobbelsteen liggen. Dobbelstenen kunnen niet meer van plaats veranderen als ze gelegd zijn. (Uitzondering: Een duiker die van het ene naar het andere rif gaat; zie p. 35.)

## DE ACTIES



**Parel:** De ROV onderzoekt een mosselbank en ontdekt twee parels. Pak de bovenste 2 kaarten van de stapel met parelkaarten en leg ze verdeckt voor je (rugkant omhoog), zonder ze aan de andere spelers te laten zien.

**Opbrengst:** Aan het eind van het spel kan elke speler met parelkaarten 1 tot 4 parelkaarten scoren.



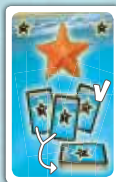
**Vis:** De ROV onderzoekt de diversiteit aan vis op het rif. Pak de bovenste 2 kaarten van de stapel viskaarten. Kies er eentje uit en leg die verdeckt voor je; de andere schuif je onder de stapel viskaarten.

**Opbrengst:** Aan het eind van het spel worden de vissen geteld in setjes van verschillende vissen.

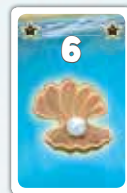


**Zeester:** De ROV is geprogrammeerd om te kijken naar bijzondere zeesterren en ontdekt wat interessants. Pak de bovenste 3 kaarten van de zeesterstapel. Kies er eentje uit en leg hem verdeckt voor je; schuif de andere twee terug onder de stapel zeesterren.

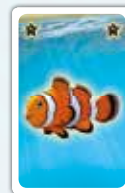
**Opbrengst:** Aan het eind van het spel krijg je punten of andere bonussen voor zeesterkaarten, afhankelijk van het spel op dat moment en van je eigen situatie.



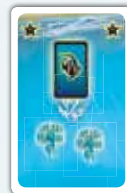
## Wat de verschillende zeesterkaarten opleveren aan het eind van het spel:



6 parels



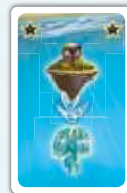
1 speciale vis (clown vis)



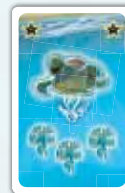
2 punten per viskaart (inclusief vissen op zeesterkaarten en speciale vissen)



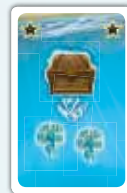
1 punt per parelkaart (inclusief de parels op zeesterkaarten)



1 punt per dobbelsteen op het eiland (met speciale dobbelstenen)



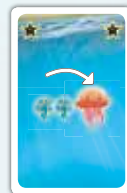
3 punten voor elke eigen schildpad



2 punten voor elke eigen schatkaartje



Ontdek 1 overblijvende schat (naast het speelbord)



Zet je schip op de score naar de volgende grote kwal (maximaal 5 punten)



Ontdek schatten op 2 riffen overeenkomstig met de aangegeven dobbelsteenkleuren (de omtrek van de schatkisten), als er tenminste nog schatten liggen op het speelbord. Jij bepaalt de volgorde waarin je de schatten wilt ontdekken. Voer meteen de aangegeven schat-actie uit, voordat je de andere schat ontdekt.



Als er dobbelstenen over zijn in de kleuren die op de kaart worden aangegeven (dus ze zijn nog in de voorraad of in het onderzoekslaboratorium): Trek dan 1 kaart per dobbelsteen van een willekeurige stapel (vis, parel, zeester, of eiland – als er tenminste kaarten over zijn), maar niet meer dan 1 kaart per stapel.



**Octopus:** De ROV onderzoekt de habitat van een rif-octopus. Leg een van je octopussen op de afbeelding van de octopus bij de dobbelsteen die je net geplaatst hebt. Voor elke dobbelsteen die op dit rif ligt (inclusief degene die je net legde), krijg je meteen 1 punt.

**Voorbeeld:** Francien legt een blauwe dobbelsteen op het octopusveld van het blauwe rif en legt er een van haar octopussen bij. Er zijn al 3 andere blauwe dobbelstenen; dus Francien krijgt meteen 4 punten.



**Opbrengst:** Tijdens het spel, verdient de eigenaar van een al geplaatste octopus

- a) 1 punt als hij of een andere speler nog een octopus plaatst op een **ander rif** en
- b) 2 punten voor elke dobbelsteen in de kleur van **dit rif**, die op het eiland moet worden gelegd, omdat de plek op het rif al bezet is (zie "Geblokkeerde Plaatsen", p. 27).



**Duiker:** De duiker stuurt zijn ROV naar een rif. Leg je duiker op de afbeelding van de duiker bij de dobbelsteen die je net legde.

**Opbrengst:** Aan het eind van het spel, levert elke dobbelsteen die gelegd werd op het rif van de duiker de eigenaar punten op.

**Tijdens het spel,** kunnen schatten ontdekt worden door de duiker van het ene naar het andere rif te verplaatsen.



**Voorbeeld – ontdek een schat:**

Als **een speler** met zijn duiker op de duikersplek op het groene rif, later een blauw duikersymbool gooit, kan hij naar het – nog onbezette – blauwe rif zwemmen en daar onderweg een schat ontdekken. Daarvoor legt hij de blauwe dobbelsteen met het duikersymbool op de duikersplek op het blauwe rif en verplaatst zijn duiker van het groene rif naar het blauwe. Bovendien verplaatst hij de groene dobbelsteen naar de schatplaats op het groene rif, als daar nog niet een andere dobbelsteen ligt. De speler pakt de schatkist, laat de schat zien en voert de actie onmiddellijk uit.

Als er al een dobbelsteen op de schatplek ligt (omdat die plek in het begin al was bedekt bij een spel met minder dan 4 spelers, of omdat een andere speler de schat al ontdekte), kan de duiker naar een ander rif zwemmen, maar zonder een schat te ontdekken. Dan blijft de dobbelsteen op de duikersplek.

De functies van de verschillende schatkisten:



Trek de bovenste viskaart van de stapel.



Trek de bovenste parelkaart van de stapel.



Trek de bovenste zeesterkaart van de stapel.



Trek de bovenste kaart van de eilandstapel.



Ontvang 1 punt voor elke dobbelsteen die nu op het eiland ligt.



Pak een van de twee kaarten met de speciale vis (stekelrog).



Pak een van twee speciale witte dobbelstenen van het eiland, werp hem meteen en leg hem op een passende symbool op het speelbord – het rif speelt nu geen rol – of leg hem op het eiland. Voer meteen de bijbehorende actie uit.



Zet je schip op de score naar de volgende grote kwal (maximaal 5 punten).

**Score voor de duiker aan het eind van het spel:** Het rif waarop je eigen duiker staat aan het einde van het spel levert je punten op voor elke bezette plaats op het rif. Het aantal punten voor een plek waar een dobbelsteen op ligt wordt naast het symbool aangegeven. (Dobbelstenen op de duikersplek en de schatplaats tellen niet mee.)



Als je een duikersymbool dobbelt mag je – zoals eerder al aangegeven – je duiker ook plaatsen op een rif met een schatplaats die al bezet is door een dobbelsteen. Op die manier neem je deel aan de duikerscore aan het eind van het spel. Je krijgt echter geen schatkist meer als je dit rif verlaat om naar een ander rif te zwemmen. Als een duiker van het ene rif naar het andere zwemt zonder dat hij een schat krijgt, blijft de dobbelsteen liggen op de duikersplaats op het rif waar hij vandaan kwam, omdat hij niet op de schatplaats kan worden gelegd. Op deze manier kun je niet meer op dit rif komen en dus kan niemand het rif gebruiken voor de duikerscore aan het eind.



**Schildpad:** De ROV analyseert de eigenschappen van een schildpad die hij op het rif heeft gevonden. Pak de schildpad die bij de plek ligt waar je de dobbelsteen hebt neergelegd en ontvang meteen de bonus die daar op staat. Als je de punten hebt bijgevoegd leg je de schildpad op zijn kop voor je (als dobbelsteen bewaarplaats).

**Opbrengst:** Als je de schildpad pakt, schenkt de schildpad je een individuele bonus.

De bonussen van de verschillende schildpadden:



Pak een van de twee speciale witte dobbelstenen, werp hem meteen en leg hem op een willekeurig rif op het passende symbool (of leg hem op het eiland). Voer de bijbehorende actie meteen uit.



Zet je schip bij de score vooruit naar de eerstvolgende grote ("x5"- of "x0"-) kwal (maximaal 5 punten).



Pak 1 speciale viskaart (stekelrog).



Pak de bovenste kaart van de stapel zeesterkaarten.



Pak de bovenste kaart van de eilandstapel.



Pak de bovenste kaart van de stapel viskaarten.



Krijg de bonus van een van de schildpadden die naast het speelbord liggen. (De schildpad blijft naast het bord liggen).



Pak een van de schatkist-kaartjes die op hun kop naast het bord liggen en voer de bijbehorende schat-actie meteen uit.

Als je van plan bent een dobbelsteen te gooien **in het vervolg van het spel**, kun je tijdelijk een dobbelsteen bewaren op je schildpad en daarmee een worp van je voorganger voor jezelf houden:



Als je een schildpad voor je hebt liggen en het is jouw beurt om te werpen, mag je tijdelijk 1 dobbelsteen van de vorige speler op je schildpad leggen zonder hem te hoeven werpen. Als je een aantal schildpadden voor je hebt liggen, kun je 1 dobbelsteen per schildpad apart leggen (maximaal 3 dobbelstenen). De nieuw gekozen dobbelsteen uit de voorraad moet altijd worden geworpen. Leg ongebruikte dobbelstenen van schildpadden onveranderd in het onderzoekslaboratorium.

**Voorbeeld:** Francien is aan de beurt. De vorige speler schuift het onderzoekslaboratorium met 3 dobbelstenen naar haar door: een blauwe duiker, een groene zeester en een gele parel. Francien heeft 2 schildpadden, dus ze kan 2 dobbelstenen veilig stellen. Omdat ze haar duiker nog niet heeft geplaatst wil ze de **blauwe duiker** houden. Ze pakt een vierde dobbelsteen uit de voorraad en werpt hem samen met de groene en de gele dobbelsteen. Daarna bekijkt ze welke dobbelsteen ze wil gebruiken.



## GEBLOKKEERDE PLAATSEN

Leg 1 dobbelsteen op het eiland en pak een eilandkaart; de eigenaar van de octopus zou extra punten kunnen krijgen



Zodra er dobbelstenen op een rif liggen kan het gebeuren dat een geworpen symbool niet meer op het passende rif kan worden gelegd, omdat daar al een dobbelsteen ligt en er maar één dobbelsteen van die kleur met dat symbool op die plek mag worden gelegd.

Als je daarom een dobbelsteen niet meer op de juiste plek kunt leggen, of een andere dobbelsteen van je worp die wel zou kunnen om een bepaalde reden niet wilt leggen, leg je de dobbelsteen (waarvoor op het rif geen plek meer is) op het eiland. Dan pak je de bovenste kaart van de eilandstapel (als er nog kaarten zijn) en legt hem op zijn kop voor je.

**Voorbeeld – een dobbelsteen op het eiland leggen:** Anita heeft 1 groene duiker geworpen, 1 rode schildpad en 2 blauwe visen. Al die plaatsen zijn al bezet op het speelbord. Ze kiest de **groene dobbelsteen** en legt die op het eiland.



## Ontvang 2 punten voor een octopus en 1 kaart van de eilandstapel

Als je een dobbelsteen op het eiland legt, kijk dan of er een octopus op het rif van die kleur is. Als dat zo is gebeurt het volgende:

- 1) De **eigenaar van die octopus** krijgt meteen 2 punten.
- 2) a) Als de octopus is van de *speler wiens beurt het is*, krijgt hij de bovenste kaart van de eilandstapel.
- b) Als die octopus van een *andere speler* is, mag de **speler wiens beurt het is** de twee bovenste kaarten van de eilandstapel pakken. Hij kiest er een van en stopt de andere onder de stapel.

## Voorbeeld – punten krijgen:

De octopus op het groene rif is van **Francien**. Omdat Anita in haar beurt een groene dobbelsteen op het eiland legt, krijgt Francien 2 punten voor haar octopus. Anita mag de 2 bovenste kaarten van het eilandstapel pakken en 1 kiezen.



**Let op:** Als je alle twee je octopussen al op het speelbord hebt gelegd, kun je niet meer een dobbelsteen op een onbezette octopusplek op het speelbord leggen. In het onwaarschijnlijke geval dat je vier octopussen werpt en die octopusplekken nog leeg zijn, moet je opnieuw de dobbelstenen werpen. Een octopus in een kleur die al bezet is kunt je wel gebruiken; je legt de dobbelsteen dan op het eiland en je trekt 1-2 kaarten van de eilandstapel. Eventueel scoor je dan 2 punten, als het een dobbelsteen is in de kleur van het rif waarop je eigen octopus ligt.

## EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING

Het spel gaat door totdat de voorraad dobbelstenen bijna op is en er,

- bij 2 of 4 spelers 4 dobbelstenen over zijn.
- bij 3 spelers 3 dobbelstenen over zijn.

Dan volgt de eindtelling. De spelers volgen na elkaar 4 stappen, waarbij de startspeler altijd begint:

### 1. Zeester telling – diverse

**bonussen:** In de volgorde van het spel draaien de spelers hun zeesterkaarten om en scoren ze. (Uitleg van de kaarten op p. 34.)

Zeesterkaarten met vis (clown vis) en met punten voor viskaarten komen in de stapel viskaarten van de speler en tellen mee bij zijn viskaarten telling. Zeesterkaarten met 6-punten parels en met punten voor parelkaarten komen op de stapel parelkaarten van de speler en doen mee met de parel telling.

Alle andere kaarten tellen meteen en geven de speler punten voor schatten en schildpadden of voor dobbelstenen op het eiland; ze kunnen overgebleven schatten ontdekken of extra kaarten trekken – zie de uitleg van de kaarten op p. 34.

- ### 2. Duiker telling – score voor de dobbelstenen op het rif:
- Het rif waarop de duiker van de speler staat aan het eind van het spel, levert de speler net zoveel punten op als aangegeven voor elke dobbelsteen op dat rif, dus maximaal 15 punten. Dobbelstenen op de plek van de duiker en de schatkist tellen niet mee.



Zeester telling

- ### 3. Vis telling – score voor diverse sets:
- Eén vis scoort 3 punten; 2 verschillende vissen 7 punten; 3 verschillende vissen 12 punten; 4 verschillende vissen 18 punten; en 5 verschillende vissen 25 punten.



Een speler kan ook voor een aantal sets scoren.

- ### 4. Parel telling – score voor 1 tot 4 parelkaarten:
- Alle spelers tellen de punten van hun parelkaarten op (inclusief de parels op de betreffende zeesterkaarten). De speler met de hoogste score krijgt de totale punten voor zijn 4 hoogste parelkaarten (maximaal 22 punten). De speler met de op een na hoogste score krijgt de waarde van zijn 2 hoogste parelkaarten als punten, alle andere spelers krijgen de waarde van hun hoogste parelkaart als punten.

Bij gelijkspel, wint de speler met de meeste parelkaarten. Als ze allebei evenveel parelkaarten hebben, scoren ze beide voor 4, 2, of 1 kaart(en) afhankelijk van hun positie.

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel wint de speler die de meeste kaarten heeft verzameld. Als er dan nog een gelijkspel is, wint de speler met de meeste schildpadden. Als dat niet helpt winnen ze samen.





## VOORBEELD TELLING

(twee spelers)

### Zeester telling:

**Jacques** heeft de volgende zeesterkaarten verzameld:



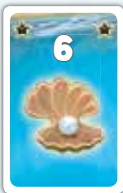
Hij doet de speciale vis bij zijn viskaarten en de 6-punten parel bij zijn parelkaarten. De kaart met de 2 schatten wordt zichtbaar neergelegd. Beide schatten liggen nog op het speelbord. Jacques beslist om de paarse schat het eerst te ontdekken:



Er zijn 4 dobbelstenen op het eiland, dus Jacques' schip gaat 4 plaatsen vooruit bij de scores. Dan ontdekt Jacques de tweede schat:

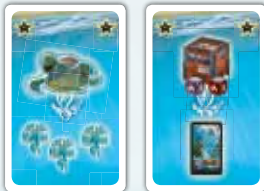


Hij pakt de speciale dobbelsteen van het eiland en werpt een zeester. Op het groene rif is nog een lege zeester-plek, dus Jacques legt de dobbelsteen daar en voert de zeester-actie uit. Van de drie getrokken kaarten kiest hij:

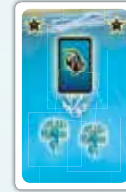


Hij legt deze kaart ook op zijn stapel parelkaarten.

**Francien** heeft twee zeesterkaarten verzameld:



Ze heeft 2 schildpadden en daarom gaat haar schip 6 plaatsen vooruit op de score. Er zijn 2 rode, 1 paarse, en 1 blauwe dobbelsteen over op het onderzoekslaboratorium, dus, voor de 2 rode en de ene paarse dobbelsteen mag Francien 3 kaarten trekken van verschillende stapels. Eerst trekt ze een viskaart, dan een zeester:



Voor deze kaart krijgt ze 2 punten per viskaart bij de vistelling.

Francien zou graag een andere viskaart hebben, maar ze mag niet nog een kaart van de stapel viskaarten trekken. Daarom besluit ze haar derde kaart van de eilandstapel te trekken; ze heeft geluk want ze trekt een andere viskaart.

### Duiker telling:

**Jacques'** duiker is op het groene rif, waar de volgende plekken bezet zijn: schildpad, zeester, octopus, en parel. Dus, Jacques scoort  $1 + 2 + 3 + 5 = 11$  punten.



**Franciens** duiker is op het volledig bezette rode rif; dus scoort ze 15 punten.

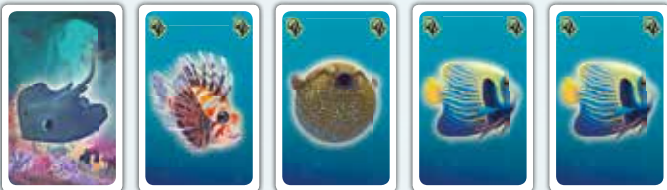
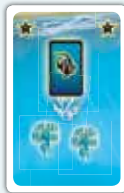


#### Vis telling:

**Jacques** heeft een speciale vis en een gewone vis; dus hij scoort 7 punten voor twee verschillende vissen.



**Francien** heeft 1 rog, 1 vuurvis, 1 kogelvis, en 2 maanvissen; ze heeft dus 4 verschillende soorten vis en scoort daarmee 18 punten. Daarnaast heeft ze nog een enkele vis, waarmee ze 3 punten scoort. Bovendien heeft ze de zeesterkaart die haar 2 punten oplevert voor elke viskaart; dus krijgt ze nog eens 10 punten. Ze scoort in totaal 31 punten voor haar vissen.



#### Parel telling:

**Jacques** heeft vijf kaarten met parels, met 6, 6, 5, 5, en 3 parels.



**Francien** heeft maar twee parelkaarten waarop 3 en 4 parels.



Dus Jacques' parelkaarten hebben een waarde van 25, Franciens parelkaarten maar 7. Daardoor mag Jacques de 4 hoogste parelkaarten scoren; hij mag zijn schip 22 vakjes vooruit zetten. Francien, is voor de parels tweede met 2 karten; ze gaat 7 vakken vooruit.

Jacques krijgt 44 punten bij wat hij al in het spel had gescoord en Francien, 59 punten.



© 2019 HUCH!  
www.hutter-trade.com  
Author: Michael Rieneck  
Illustratie: Miguel Coimbra  
Design: atelier198, HUCH!

Redactie: Britta Stöckmann  
Nederlandse vertaling:  
Geert Bekkering, "Word for Wort"

Productie + Verkoop:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, DUITSLAND

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

**r&r**  
R&R GAMES  
INCORPORATED  
THE GAMES  
YOU WANT  
TO PLAY!  
Distributor USA: R&R Games, Inc.  
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

**HUCH!**