

# TWINKLE (FUNKELSTERN) *Ein Spiel von Theo Karvounis.*

Ein Spiel für 1 – 4 Spielerinnen und Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer ca. 15 min.



## ÜBERSICHT

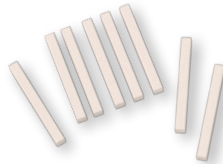
**Funkelstern** bringt die unendlichen Weiten des Universums an euren Tisch, indem ihr eure eigenen Sternbilder erschafft. Als kosmische Schöpferinnen und Schöpfer lasst ihr den Nachthimmel mit bunten Würfeln als Sterne erstrahlen und versucht, den Wettkampf um die schönsten Sternbilder für euch zu entscheiden. Wählt eure Würfelsterne mit Bedacht, habt eure Gegner im Auge und geht im richtigen Moment Risiken ein, um den Sieg zu erringen.

## SPIELINHALT

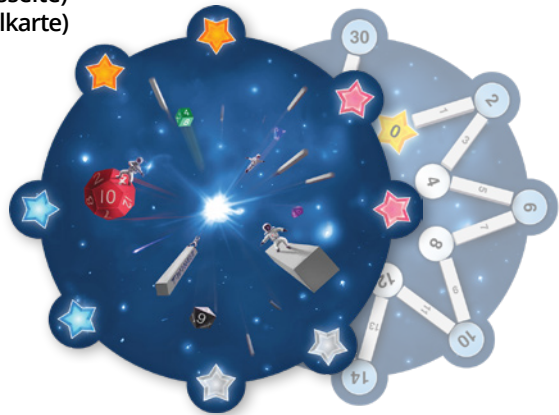
1. 30 Würfel in 5 Größen
2. 28 Verbindungselemente
3. 1 Doppelseitiger Spielplan (Galaxieseite & Wertungsseite)
4. 7 Wertungskarten (eine je Würfelgröße und die Funkelkarte)
5. 20 Missionskarten (10 Silberne & 10 Bronzene)
6. 4 Solokampagne-Karten
7. 4 Punktemarker



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.

## SPIELAUFBAU FÜR 2 – 4 SPIELER

1. Platziert den Spielplan so in der Mitte des Tisches, dass jeder von euch zwei Sterne derselben Farbe vor sich ausliegen hat. Diese gehören euch zu Beginn des Spiels. Diese Seite des Spielplans repräsentiert das Zentrum der Galaxie, in der eure Sternbilder beheimatet sind. Nehmt euch anschließend jeder einen Wertungsmarker in der Farbe eurer Startsterne.
2. Wählt abhängig von der Spielerzahl folgende Wertungskarten aus:
  - **Spielt ihr zu zweit**, wählt zufällig 4 der 6 Wertungskarten aus
  - **Spielt ihr zu dritt**, wählt zufällig 5 der 6 Wertungskarten aus
  - **Spielt ihr zu viert**, verwendet alle 6 Wertungskarten

Legt alle gewählten Wertungskarten offen aus, sodass sie für alle gut sichtbar sind. Legt alle Würfel jeder Farbe, außer dem d8 (8-Seitiger Würfel), wie in der Abbildung zur jeweiligen Wertungskarte (Beispiel für das Spiel zu viert).
3. Nehmt die entsprechenden d8 Würfel, würfelt sie und legt sie in die Mitte des Spielplans, ohne das Würfelergebnis zu verändern.
4. Legt die **Funkelkarte** offen zu den anderen Wertungskarten.
5. Jeder von euch erhält 7 **Verbindungselemente**.
6. Legt alle ungenutzten Spielteile zurück in die Schachtel.
7. Wer zuletzt eine Sternschnuppe gesehen hat, beginnt das Spiel. Anschließend seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Falls niemand eine Sternschnuppe gesehen hat, wählt zufällig aus, wer beginnt.



## WÜRFELAUSWAHL

Im Spiel gibt es **5 verschiedene Würfelgrößen**. Diese sind unten nach Größe sortiert abgebildet. Nach jedem Wurf eines Würfels ist die auf der oben liegenden Seite abgebildete Zahl das Ergebnis. Beim 4-Seitigen Würfel ist die Zahl auf der Spitze der Pyramide das Ergebnis.

- 4-Seitiger Würfel, Name: **d4** – mögliche Ergebnisse: 1-4
- 6-Seitiger Würfel, Name: **d6** – mögliche Ergebnisse: 1-6
- 8-Seitiger Würfel, Name: **d8** – mögliche Ergebnisse: 1-8
- 10-Seitiger Würfel, Name: **d10** – mögliche Ergebnisse: 1-10 (10 ist als 0 dargestellt)
- 12-Seitiger Würfel, Name: **d12** – mögliche Ergebnisse: 1-12



*Diese 30 Würfel sind in 6 farbige Sets (rot, gelb, blau, grün, schwarz, lila) unterteilt. Jedes farbige Würfelset hat eine entsprechende Wertungskarte.*

### ZIEL DES SPIELS

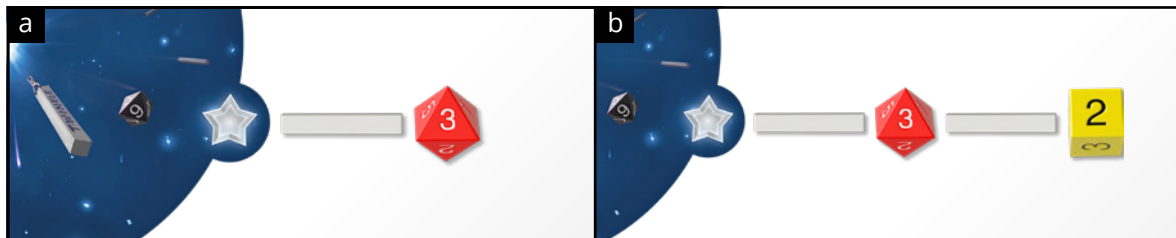
Spieler wetteifern darum das beste Sternbild zu erschaffen. Hierzu wählen sie Würfel, legen diese in ihren Spielbereich und verbinden sie miteinander um ein eigenes, einzigartiges Sternbild zu entwerfen. Wenn die richtigen Sterne richtig gelegt werden, erleuchten sie hell im nächtlichen Himmel und küren die beste kosmische Schöpferin / den besten kosmischen Schöpfer.

## SPIELABLAUF

Auf dem Spielplan sind 8 Startsterne abgebildet, von denen jeweils 2 Sterne derselben Farbe einem von euch zugeordnet sind. Von diesen Sternen ausgehend beginnt ihr, eure Sternbilder zu legen (1 Würfel pro Runde), bis ihr 7 Würfel gelegt habt. Zu Spielende erzielt ihr Siegpunkte anhand der Würfel eures Sternbildes und der Wertungskarten.

## WÜRFEL AUSWÄHLEN

Jede Runde wählst du einen Würfel und legst ihn entweder a) an einen deiner Startsterne oder b) an einen deiner zuvor gelegten Würfel an, indem du ein Verbindungselement dazwischen legst.



Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Würfel auszuwählen:

### 1. Wähle einen Würfel, nachdem du 3 Würfel gewürfelt hast:

Wähle 3 beliebige Würfel aus. Diese kannst du beliebig kombiniert von den Wertungskarten oder dem Spielplan auswählen.

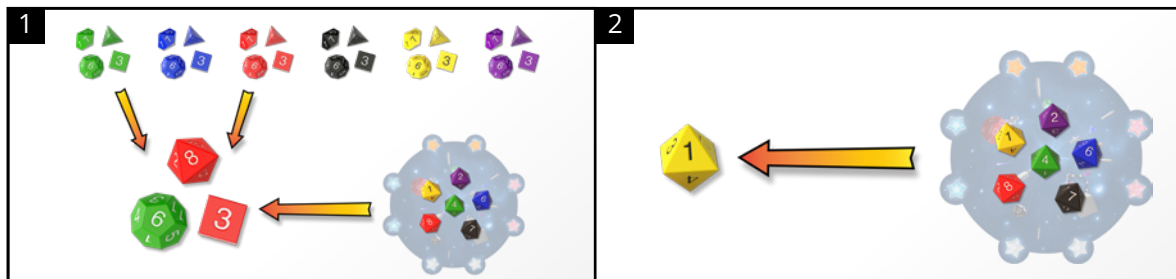
Anschließend würfelst du diese 3 Würfel und wählst 1 daraus aus. Diesen legst du nun entweder an einen deiner Startsterne oder an einen zuvor gelegten Würfel an.

Die anderen beiden Würfel legst du dorthin zurück, wo du sie ausgewählt hast. Würfel, die du von einer Wertungskarte genommen hast, legst du auf diese Wertungskarte zurück. Würfel vom Spielplan legst du auf diesen zurück, ohne das neue Würfelergebnis zu verändern.

### 2. Wähle einen d8 ohne ihn zu Würfeln:

Wähle einen beliebigen d8 Würfel vom Spielplan aus.

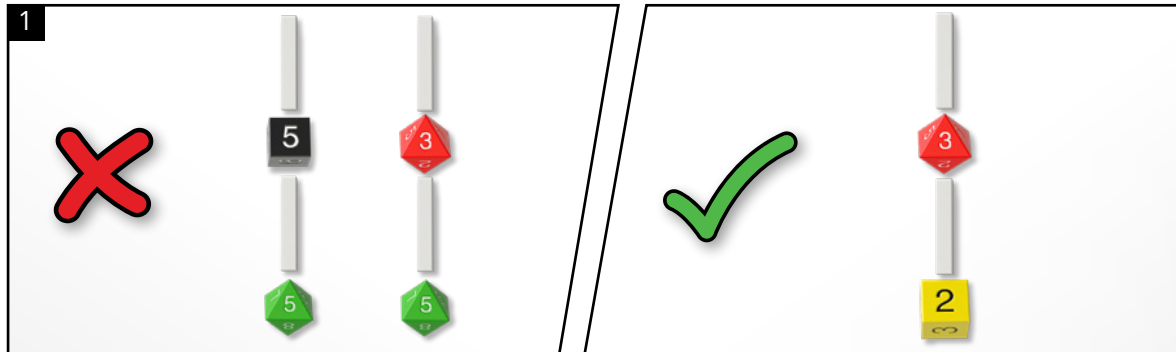
Anschließend legst du diesen Würfel entweder an einen deiner Startsterne oder an einen zuvor gelegten Würfel an, ohne sein Würfelergebnis zu verändern.



## WÜRFEL LEGEN UND VERBINDEN

Beim Legen und Verbinden eines Würfels müssen die folgenden zwei Bedingungen erfüllt werden:

1. Jeder Würfel, der an einen bereits platzierten Würfel angelegt wird, muss eine niedrigere Zahl zeigen.
2. An jeden Startstern und an jeden Würfel dürfen höchstens 2 Verbindungselemente angelegt werden.



**Achtung!** Du musst einen Würfel anlegen, sofern möglich. Wenn du keinen Würfel anlegen kannst, wird dein Zug übersprungen. Am Ende der 7. Runde müssen alle von euch, die einen oder mehrere Züge übersprungen haben, im Uhrzeigersinn weiterspielen, bis ihr alle eure Verbindungselemente gelegt habt.

*Im seltenen Fall, dass alle deine freien Würfel eine "1" zeigen, ist es nicht mehr möglich, weitere Würfel hinzuzufügen und dein Zug wird bis zum Ende des Spiels übersprungen.*

## WERTUNGSKARTEN

Jedes farbige Würfelset wird auf eine andere Art gewertet. Dies ist auf der entsprechenden Wertungskarte bildlich dargestellt. Diese Karten helfen euch gemeinsam mit der Funkelkarte eure Strategie zu entwickeln. Es gibt die folgenden Wertungskarten:

### GELBE WÜRFEL – „JE MEHR, DESTO BESSER!“

Gelbe Würfel geben euch Siegpunkte gemäß ihrer Anzahl. Dabei spielt es keine Rolle, wo sie in eurem Sternbild platziert sind. Die Punkte könnt ihr der Tabelle entnehmen:

Anzahl gelber Würfel	1	2	3 oder mehr
Siegpunkte	1	3	6

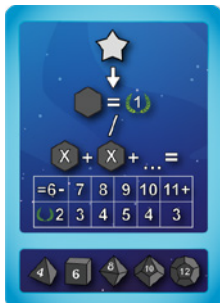


### BLAUE WÜRFEL – „SIE GEHEN HAND IN HAND“

Jedes Paar aus blauen Würfeln, die unter demselben Würfel oder Startstern verbunden sind, gibt 4 Siegpunkte. Alle anderen blauen Würfel geben je 1 Siegpunkt.

### GRÜNE WÜRFEL – „SIE SCHÄTZEN IHRE VERWANDTEN“

Grüne Würfel geben 1 Siegpunkt. Zusätzlich gibt jeder grüne Würfel 1 weiteren Siegpunkt für jeden Würfel mit derselben Anzahl an Seiten, aber in einer anderen Farbe. Dabei ist es egal, wo sich die anderen Würfel in eurem Sternbild befinden.

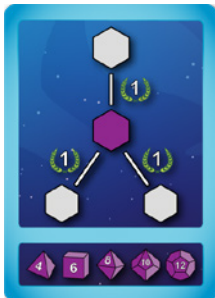


### SCHWARZE WÜRFEL – „IHRE SUMME IST ENTSCHEIDEND“

Befindet sich nur ein Schwarzer Würfel unter einem Startstern, gibt er 1 Siegpunkt. Befinden sich mehrere schwarze Würfel unter demselben Startstern, geben sie Siegpunkte entsprechend ihrer Summe. Die Punkte könnt ihr der Tabelle entnehmen:

Summe	6 oder weniger	7	8	9	10	11 oder mehr
Siegpunkte	2	3	4	5	4	3

Die Punktezahl für schwarze Sterne wird für jeden Startstern unter demselben Startstern berechnet.



### LILA WÜRFEL – „BRAUCHEN VIELE FREUNDE“

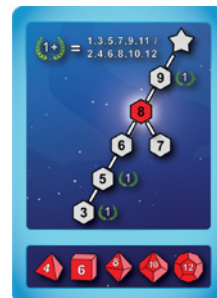
Lila Würfel geben 1 Siegpunkt für jeden verbundenen Würfel, aber nicht für den Startstern.

### ROTE WÜRFEL – „GERADE ODER UNGERADE? DAS IST DIE FRAGE...“

Jeder rote Würfel gibt so viele Siegpunkte, wie sich entweder gerade oder ungerade Würfel anderer Farben in derselben Linie befinden. Eine "Linie" ist eine Gruppe miteinander verbundener Würfel, die an einem Startstern beginnt und am letzten verbundenen Würfel endet. Du entscheidest, ob die ungeraden oder die geraden Würfel gewertet werden (unabhängig vom Würfelergbnis des roten Würfels).

*Beispiel: In einer Linie, in der sich ein roter Würfel befindet, befinden sich auch 3 gerade Würfel anderer Farbe. Somit gibt der rote Würfel 3 Siegpunkte.*

**Wichtig:** Derselbe rote Würfel kann nicht in verschiedenen Linien gewertet werden.



### FUNKELN (BETRIFFT ALLE WÜRFEL) – „FUNKEL, FUNKEL... GRÖSSTER STERN!“

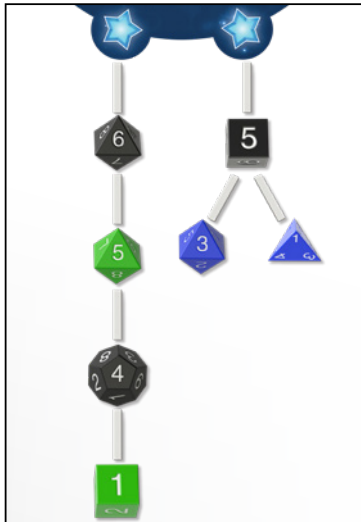
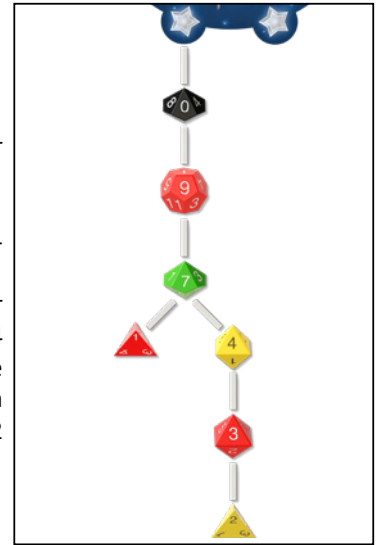
Immer, wenn du einen Würfel mit mehr Seiten als dem Würfel, an den er verbunden wird, legst, gibt dieser Würfel 2 Siegpunkte. Denke daran, dass das Würfelergbnis immer niedriger sein muss.

*Dieser Würfel ist der Stern, der zwar unter einem anderen Stern platziert ist, aber weil er größer ist, viel heller funkelt.*

## BEISPIEL EINER WERTUNG ZU DRITT

Bill erhält **16 Siegpunkte**:

- **2 Punkte** vom roten d12 der funkelt.
- **1 Punkt** vom schwarzen d10, da kein anderer schwarzer Würfel unter demselben Startstern liegt.
- **3 Punkte** von den 2 gelben Würfeln in seinem Sternbild.
- **2 Punkte** vom grünen d10, da ein weiterer d10 in seinem Sternbild ausliegt.
- **8 Punkte** von seinen roten Würfeln: Der rote d12 gibt 3 Punkte, da er in derselben Linie wie der schwarze d10, der gelbe d6 und der gelbe d4 liegt, die alle ein gerades Ergebnis zeigen. Der rote d8 gibt genauso viele Punkte, auch wegen des schwarzen d10, des gelben d6 und des gelben d4. Der rote d4 gibt nur 2 Punkte durch den grünen d10 und roten d12 die ein ungerades Ergebnis zeigen.



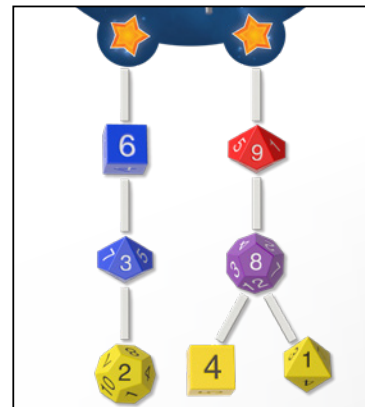
Elisabeth erhält **17 Siegpunkte**:

- **4 Punkte** vom schwarzen d12 und dem blauen d8, die beide funkeln.
- **5 Punkte** von den schwarzen Würfeln: Der schwarze d8 und der schwarze d12 haben eine Summe von 10 und geben 4 Punkte, da sie sich unter demselben Startstern befinden. Der 5. Punkt kommt vom schwarzen d6, da sich kein anderer schwarzer Würfel unter seinem Startstern befindet.
- **4 Punkte** von den blauen Würfeln, weil sie unter demselben Würfel liegen.
- **5 Punkte** von den grünen Würfeln, da sich zwei d6 und drei d8 im Sternbild befinden.



Anna erhält **19 Siegpunkte**:

- **6 Punkte** vom blauen d10, dem gelben d12 und dem lila d12, die funkeln
- **2 Punkte** von den blauen Würfeln. Jeder davon gibt 1 Punkt, da sie nicht unter demselben Würfel oder Startstern verbunden sind.
- **2 Punkte** vom roten d10, der 2 Würfel mit geradem Ergebnis in seiner Linie hat.
- **3 Punkte** vom lila d12, weil er mit drei anderen Würfeln verbunden ist.
- **6 Punkte** von den 3 gelben Würfeln in ihrem Sternbild.



## SPIELEND UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn niemand mehr eine Aktion ausführen kann. Damit gelten alle Sternbilder als vollständig. Alle ungenutzten Würfel werden in die Schachtel zurückgelegt. Um die Wertung durchzuführen, müsst ihr den Spielplan auf die Rückseite drehen, auf der die Punkteleiste abgebildet ist.

Platziert eure Wertungsmarker auf Feld 0 der Wertungsleiste.

Danach werden eure Siegpunkte den Wertungskarten entsprechend gezählt. Zum Anzeigen verwendet ihr eure Wertungsmarker auf der Wertungsleiste.

Wer von euch die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt, wer als letztes am Zug war.

Viel Spaß!

## SPIELAUFBAU FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER

Wenn ihr das Basisspiel bereits gespielt habt und eine neue Herausforderung sucht, könnt ihr eine der folgenden Stufen auswählen, um zusätzliche Wertungsmöglichkeiten zu erhalten:


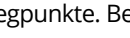
**Bronze:** Wählt eine zufällige bronzene Missionskarte und legt sie offen zu den anderen Wertungskarten, sodass ihr sie alle gut sehen könnt.

**Silber:** Wählt zwei zufällige silberne Missionskarten aus und legt sie offen zu den anderen Wertungskarten, sodass ihr sie alle gut sehen könnt.

**Diamant:** Wählt eine bronzene und 2 silberne Missionskarten und legt sie offen zu den anderen Wertungskarten, sodass ihr sie alle gut sehen könnt.

## A. BRONZENE MISSIONSKARTEN

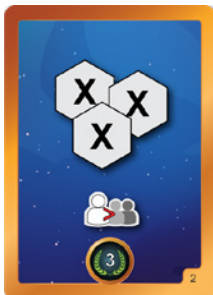
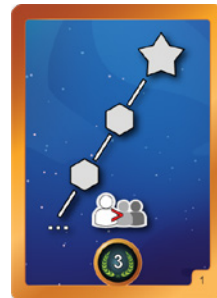
Es gibt zwei verschiedene Arten von Missionen, die jeweils 3 Siegpunkte am Ende des Spiels geben.

- i. Die 6 bronzenen Missionskarten, die die Symbole  &  zeigen, sind kompetitiv. Wer von euch das Kriterium der Mission am besten erfüllt, erhält 3 Siegpunkte. Bei einem Unentschieden erhalten alle Beteiligten die 3 Siegpunkte.
- ii. Die anderen 4 bronzenen Missionskarten geben 3 Siegpunkte für alle von euch, die die Karte erfüllen.

*Alle Karten sind im unteren Teil nummeriert, um sie in der Spielanleitung schneller zu finden.*

### Karte Nr. 1

Wer von euch die meisten Würfel in einer Linie eines Sternbildes gelegt hat, erhält **3 Siegpunkte**. Eine "Linie" ist dabei eine Gruppe miteinander verbundener Würfel, die an einem Startstern beginnt und am letzten verbundenen Würfel endet.

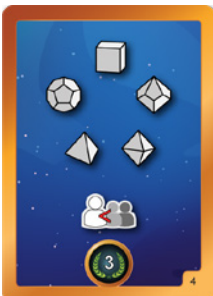
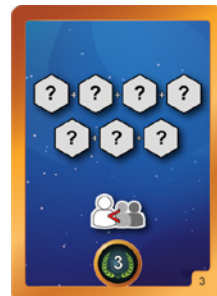


### Karte Nr. 2

Wer von euch die meisten Würfel mit demselben Würfelergebnis gelegt hat, erhält **3 Siegpunkte**.

### Karte Nr. 3

Wer von euch die niedrigste Summe aller Würfelergebnisse im Sternbild gelegt hat, erhält **3 Siegpunkte**.



### Karte Nr. 4

Wer von euch die wenigsten verschiedenen Würfelarten (d4, d6, d8, d10, d12) im Sternbild gelegt hat, erhält **3 Siegpunkte**.



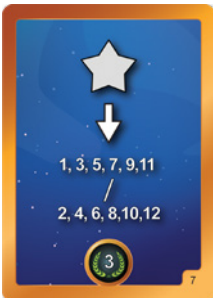
### Karte Nr. 5

Wer von euch die höchste Summe aus den 3 höchsten Würfelergebnissen im Sternbild erzielt hat, erhält **3 Siegpunkte**.



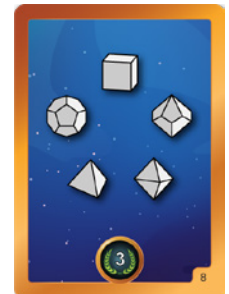
### Karte Nr. 6

Wer von euch die wenigsten verschiedenen Würfelfarben im Sternbild gelegt hat, erhält **3 Siegpunkte**.



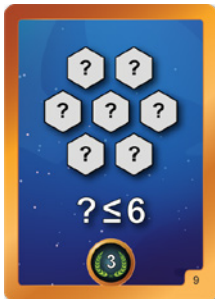
### Karte Nr. 7

Wer von euch unter jedem Startstern (soweit darunter Würfel gelegt wurden) nur gerade oder nur ungerade Würfel gelegt hat, erhält **3 Siegpunkte**.



### Karte Nr. 8

Spieler die alle Würfelarten (d4, d6, d8, d10, d12) im Sternbild gelegt haben, erhalten **3 Siegpunkte**.



### Karte Nr. 9

Spieler die im Sternbild nur Würfel mit dem Wert 6 oder weniger gelegt haben, erhalten **3 Siegpunkte**.



### Karte Nr. 10

Spieler die alle verfügbaren Würfelfarben im Sternbild gelegt haben, erhalten **3 Siegpunkte**.

## B. SILBERNE MISSIONSKARTEN

Silberne Missionskarten könnt ihr **mehrmals in euren Sternbildern erfüllen** und am Spielende entsprechend oft werten. *Alle silbernen Missionskarten sind in der unteren rechten Ecke nummeriert, um sie in der Spielanleitung schneller zu finden.*



### Karte Nr. 11

Jedes Mal, wenn ein Würfel mit einem anderen Würfel derselben Farbe verbunden ist, erhältst du **1 Siegpunkt**.



### Karte Nr. 12

Jedes Mal, wenn ein Würfelergebnis genau 2 niedriger ist als das des darüber liegenden Würfels, erhältst du **1 Siegpunkt**.



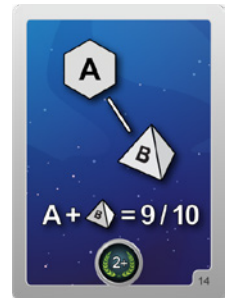
### Karte Nr. 13

Jedes Mal, wenn 2 Würfel derselben Größe unter demselben Würfel oder Startstern verbunden sind, erhältst du **2 Siegpunkte**.



### Karte Nr. 15

Wenn die Summe aller Würfelergebnisse der Würfel einer Farbe im Sternbild gleich 13 oder 14 ist, erhältst du **2 Siegpunkte**.



### Karte Nr. 14

Jedes Mal, wenn der d4 (4-Seitiger Würfel) unter einen anderen Würfel gelegt wird und die Summe der beiden Würfelergebnisse 9 oder 10 ist, erhältst du **2 Siegpunkte**.



### Karte Nr. 16

Je nachdem, wie viele Würfel mit dem Ergebnis „1“ du in deinem Sternbild gelegt hast, erhältst du Siegpunkte entsprechend der Tabelle:

Anzahl Ergebnisse „1“	1	2	3 oder mehr
Siegpunkte	1	3	5



### Karte Nr. 17

Wenn du in deinem Sternbild irgendwo einen d6 und einen Würfel mit dem Ergebnis „3“ oder einen d10 und einen Würfel mit dem Ergebnis „4“ gelegt hast, erhältst du **2 Siegpunkte**. Kein Würfel kann auf diese Weise mehr als einmal gewertet werden.

### Karte Nr. 18

Falls du unter einem Startstern einen Würfel mit demselben Ergebnis oder derselben Farbe wie einen Würfel unter dem anderen Startstern gelegt hast, erhältst du 1 Siegpunkt. Wenn solch ein Paar sowohl die gleiche Farbe als auch das gleiche Ergebnis hat, erhältst du **2 Siegpunkte**.



### Karte Nr. 19

Jedes Mal, wenn 2 Würfel mit demselben Ergebnis unter den selben Würfel oder Startstern gelegt werden, erhältst du **2 Siegpunkte**.

### Karte Nr. 20

Wenn die Summe zweier gelegter Würfel (B+C) der des mit beiden verbundenen Würfels (A) entspricht, erhältst du **3 Siegpunkte**.



## SOLOKAMPAGNE

FUNKELSTERN bietet eine knifflige Solokampagne mit 40 Stufen. Um zu siegen muss eine nach der anderen jede Stufe erfolgreich überwunden werden.

*Es ist äußerst unwahrscheinlich dies an einem einzigen Abend zu erreichen, deswegen raten wir den Fortschritt zu notieren.*

Der Spielaufbau läuft wie auf Seite 2 ab, mit einem einzigen Unterschied: im 2. Schritt, decke zusätzlich zu den 4 Wertungskarten und deren dazugehörigen Würfeln, anhand der Kampagnekarte Silber & Bronze Missionsskarten auf.



Setup-Beispiel für Level 12

Um eine Stufe erfolgreich abzuschließen, musst du:

- 1) Durch Wertungskarten und Funkelkarte insgesamt mindestens **20 Siegpunkte erzielen**.
- 2) Das Ziel der Missionskarte(n) der Stufe erfüllen.

Wurden nicht beide Voraussetzungen erfüllt, musst du die Stufe erneut versuchen.

Die Regeln der meisten Bronze Missionskarten unterscheiden sich von 2-4 Spieler-Partien:

**Karte Nr. 1:** Bilde eine Linie mit 5 oder mehr Würfeln.

**Karte Nr. 2:** Habe das selbe Würfelergebnis 3 Mal in deinem Sternbild.

**Karte Nr. 3:** Die Summe deiner 7 Würfelergebnisse muss niedriger als 30 sein.

**Karte Nr. 4:** Dein Sternbild darf aus nicht mehr als 3 Würfelarten bestehen.

**Karte Nr. 5:** Du musst mit 3 deiner Würfelergebnisse eine Summe von mindestens 16 erreichen.

**Karte Nr. 6:** Dein Sternbild darf aus höchstens 3 Würfelarten bestehen.

**Karte Nr. 7:** Unter jedem Startstern dürfen sich nur gerade oder ungerade Würfelergebnisse befinden.

**Karte Nr. 8:** In deinem Sternbild müssen alle Würfelarten vorhanden sein.

**Karte Nr. 9:** Alle Würfelergebnisse müssen niedriger oder gleich 6 sein.

**Karte Nr. 10:** In deinem Sternbild müssen alle Würfelarten vorhanden sein.

Alle Silber Missionskarten werden erfüllt wenn du ihre Voraussetzungen mindestens ein Mal erfüllst (Seiten 12-14).

Z.B. kannst du Missionskarte 16 erfüllen, wenn sich in deinem Sternbild mindestens ein Würfel mit dem Wert "1" befindet.

**Wichtig:** Silber und Bronze Missionskarten geben in der Solokampagne keine Siegpunkte. Sie schränken deine Möglichkeiten ein und müssen erfüllt werden um die Stufe erfolgreich abzuschließen.

*Um leichter den Überblick zu behalten, kannst du während des Spiels erfüllte Ziele verdecken.*

Die letzte Regel in der sich die Solokampagne unterscheidet ist, dass du jede Runde einen Würfel aus dem Spiel entfernst. Nachdem du 3 Würfel gewürfelt und einen davon ausgewählt und in dein Sternbild gelegt hast, musst du einen der zwei übrigen Würfel wählen und aus dem Spiel entfernen. Wenn du einen d8 Würfel vom Spielbrett wählst, musst du einen anderen d8 Würfel aus dem Spiel entfernen. Kannst du keinen d8 entfernen, wähle einen beliebigen anderen Würfel. Insgesamt werden während der Partie also 7 Würfel entfernt.

*Tipp: Die Solokampagne ist nicht leicht. Finde heraus wie du möglichst viele Punkte mit jedem Würfel erzielen kannst und vergesse nicht Funkelkarte mehrmals zu punkten!*

Außer den gegebenen Stufen der Solokampagne kannst du auch deine eigenen Herausforderungen schaffen, indem du beliebige Wertungs- und Missionskarten kombinierst.

**Viel Spaß!**

### ENTWICKLER

**Autor:** Theo Karvounis

**Grafik:** George Vassos / Sergi Marcet

**3D/Grafik/Layout Design:** V-GAMES

**Übersetzung:** Malte Kühle, Stavros Tsiakalos

**Gameplay-Entwicklung:** V-GAMES

[www.v-games.eu](http://www.v-games.eu)

Powered by:



the 21<sup>st</sup> century cube  
VERDES INNOVATIONS S.A.

CHILIOMODI-CORINTHOS GREECE 20008

Tel: +30 2741 0 99280, FAX: +30 2741 0 99281

E-mail: [support@v-cubes.com](mailto:support@v-cubes.com)

[www.v-cubes.com](http://www.v-cubes.com)

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Spiel darf nur für private Zwecke genutzt werden.

**WARNUNG:** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Spiel enthält verschluckbare Kleinteile. Bewahren Sie diese Information sorgfältig auf. Abbildungen sind unverbindlich.

Formen und Farben können sich ändern. Jede Vervielfältigung dieses Spieles oder einzelner Teile in jedem Medium, physisch oder elektronisch, ist ohne die schriftliche Genehmigung von Verdes Innovations S.A. strikt untersagt.