

Creative Toys Faktory Kft.
Nyárfa sor 1.
8474 Csabrendek
Hungary
Tel.: 0036-87-553200
Fax: 0036-87-553018


Creative Toys Faktory
www.ctf-co.eu

Creative Toys Faktory s.r.o
Ku Bratke 1
934 05 Levice
Slovakia
Tel.: 00421-902-950555
Fax: 00421-36-6304480

ABC

Warning! Not suitable for children under 3 years.
Contains small parts which can be swallowed by a little child.

The game can be played by 2 - 6 persons, advised for children over 5 years.


Contents:

1 wooden game board, 6 wooden pawns, 1 numbered dice, approx 97 pcs. of wooden cards

Rules of the game:


Mix all the cards, then depending on the number you've thrown with the dice decide who starts first. Who threw the highest number of the dice, that will start the game as first, and who threw the lowest number that will start as the last. The red arrows show you the direction of the game.


Explanation of pictures of the game board:


 +2, +3: go 2, 3 steps forward

 -2, -4: go 2, 4 steps back

 STOP: wait for a ride

 Lightning: you have to give back a card

 Smiling face: jump forward to the place indicated by the arrow

 Sad face: go back to the place indicated by the arrow

1. The first version of the game: The first player throws the dice, then makes as much steps as the number indicates on the dice. If you are on a letter, you have to search through the wooden cards one, whose name begins with the letter which is your pawn! (for ex. if you throw with the dice 2, then your pawn will be on letter B, you must search between the wooden cards one which name begins with the letter B, for ex.: bear). If your pawn is on a picture, then you must search between the wooden cards the right picture. (for ex. if you throw with the dice 4, then you must search the horse picture.) If you don't find the right picture between the wooden cards, then follows the next player. When everyone has arrived to the end, count how many wooden cards have gathered each. The one who has the most wooden cards is the winner.

2. The second version of the game: Is similar to the first except that all players must seek through the wooden cards the matching picture that shows on the playing board, only one that finds the former wooden card faster may maintain the card.

In this case also wins that player who has the most wooden cards at the end.

3. A third version of the game: Children can practice another way to collect wooden cards. If, for example you step on letter "A" you must search through the wooden cards Animals, if you step on the letter "F" you must search through the wooden cards Fruits, etc..

4. The fourth version of the game: You can choose the same card from the pile. For example choose guitar when you arrive on the letter "G", or when you reach the letter "I". The idea is to say out loud Guitar when you are on the letter "G", and when you are on letter "M" then say out loud Musical instrument.

Aim of the game: Develop the power of concentration, attention and speech ability.
It is an interesting game that helps children to recognize letters.

User instruction:

Please keep packaging and instructions for use! Please note that the basic material is wood that in an inadequate medium reacts, so keep it at a constant temperature.

We wish a lot of fun with the play!

ABC

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile.

Das Spiel ist für 2 bis 6 Personen geeignet ab 5 Jahren.







Inhalt:

1 Holzbrett, 6 Figuren aus Holz, 1 Würfel, ca. 97 Spielkarten aus Holz

Spielregeln:

Alle Spielkarten auf den Tisch legen, mit dem Symbol nach oben, dann entscheidet Euch durch Würfeln, wer das Spiel beginnen soll. Wer die größte Zahl würfelt darf beginnen, wer die kleinste Zahl wirft kommt zuletzt an die Reihe. Die Spielrichtung zeigen die rote Pfeile auf dem Spielfeld.

Zeichenerklärung:

-  +2, +3: 2, 3 Felder bitte vorwärts
-  -2, -4: 2, 4 Felder bitte zurück
-  STOP: 1 Runde stehen bleiben
-  Blitz: 1 Karte bitte zurücklegen
-  Lachendes Gesicht: folge den Pfeil nach oben
-  Trauriges Gesicht: folge den Pfeil nach unten

1. Spielvariante: Der erste Spieler würfelt und geht so viel Felder nach vorne, je nach dem wieviele Augen der Würfel zeigt. Wenn Du auf ein Buchstabe kommst, suche zwischen den Karten eine, die mit den Buchstaben anfängt. (z.B. wenn Du 2 gewürfelt hast, dann springe auf B und suche eine Karte auf der ein Bild ist das mit B anfängt: Beispiel: Banane)

Wenn Du auf ein Bild springst, dann suche genau das Bild unter den Karten und nehme es.

(z.B. wenn Du 4 gewürfelt hast, dann nur das Bild mit dem Pferd) Wenn das Bild nicht mehr vorhanden ist, geht das Spiel weiter. Haben alle das Ziel erreicht, zählt nach, wer, wieviele Karten gesammelt hat. Wer die meisten erkannt und gesammelt hat, ist Sieger.

2. Spielvariante: Ähnlich wie vorher, Unterschied ist, das nach dem Würfeln alle Spieler gleichzeitig suchen, und wer zuerst fündig wird darf die Karte behalten.

Auch in diesem Fall Gewinner ist, der die meisten Karten gesammelt hat.

3. Spielvariante: Es werden verschiedene Sammelbegriffe geübt.

z.B. wenn jemand auf dem Buchstabe „F“ kommt, versucht Früchte zu finden, wenn jemand z. B. auf „G“ springt, dann bitte Gemüse suchen, usw.

4. Spielvariante: Die selbe Karte darf auf verschiedene Felder gezogen werden.

Wie z.B. die Banane wenn B kommt, oder „O“. Wichtig ist wenn die Karte auf „B“ gezogen wird, dann laut Banane sagen, wenn bei „O“ gezogen wird, dann Obst sagen.

Ziel des Spieles: Beobachtungsgabe, Wahrnehmung, Konzentration und Sprachförderung. Erkennen und Buchstaben lernen, den Wortschatz erweitern und gleichzeitig ein super spannendes Gesellschaftsspiel.

Benutzerhinweis:

Diese Angaben bitte aufbewahren.

Bitte beachten Sie das Holz ein natürliches Material ist.

Lagern Sie es bei Zimmertemperatur.

Wir wünschen viel Spass beim Spielen!

ABC

Figyelem! A játék apró, könnyen lenyelhető részeket tartalmaz, így kérjük, ne adja 3 évnél fiatalabb gyermekek kezébe!

Játék 2 - 6 személynek, 5 éves kortól.

A játék tartalma:

1 fatábla, 6 fabábu, 1 szám kocka, kb. 97 kép fából

A játék menete:

Először terítsétek ki az asztal közepén az összes képet, majd dobással döntsétek el, ki kezdheti a játékot! Aki a legnagyobb számot dobta, az kezd, aki pedig a legkisebbet, ő dobhat utolsóként. A táblán való haladási irányt a piros nyilak mutatják.

A táblán szereplő ábrák magyarázata:

+2, +3: 2, 3 lépést ugorj előre

-2, -4: 2, 4 lépést lépjél vissza

STOP: 1 körből kimaradsz



Villám: 1 kártyát vissza kell adnod



Mosolygó jel: ugorj előre a nyílal jelölt mezőre



Szomorú jel: lépjél vissza a nyílal jelölt mezőre

1. játéklehetőség: az első játékos dobjon, és lépjen előre annyit, ahányas számot a kocka mutat!

Ha betűre léptél, keress a kártyák közül egyet, amin az adott betűvel kezdődő szó van!

(Pl. ha 2-est dobtál, akkor ugorj a B betűre, és keress egy olyan kártyát, amin B-vel kezdődő szó van: pl. banán.) Ha képre léptél, csak azt a képet húzhatod ki a kártyák közül, amit az adott mezőn látsz. (Pl. ha 4-est dobtál, akkor csak a lovas kártyát.)

Abban az esetben is az győz, aki a célba érkezésig a legtöbb kártyát gyűjti össze. Miután mindannyian beértetek a célba, számoljátok meg, ki mennyi kártyát gyűjtött össze! Aki a legtöbbet, megnyerte a játékot.

2. játéklehetőség: hasonló az előzőhöz, azzal az eltéréssel, hogy a dobások után a játékosok egyszerre keresnek megfelelő kártyákat, és aki először talál ilyen, megtarthatja azt.

Ebben az esetben is az győz, aki a célba érkezésig a legtöbb kártyát gyűjti össze.

3. játéklehetőség: különböző gyűjtőfogalmakat is gyakoroltathatunk a gyerekekkel.

Ha például a „H” betűre lépnek, akkor keressenek a kártyák között hangszereket, ha a „Z”-re, akkor zöldségeket stb.

4. játéklehetőség: ugyanazt a kártyát akár több mezőre lépve is kihúzhatjátok a kupacból.

Pl. a gitárt akkor, amikor „G” betűre léptek, vagy amikor a „H” betűre.

A lényeg, hogy ha a „G” betűnél húzzátok, akkor hangosan azt kell mondanotok, hogy gitár, ha viszont a „H” betűnél húzzátok ki, akkor azt, hogy hangszer.

A játék célja: a beszédképesség, a megfigyelőképesség és a koncentráció fejlesztése.

Kiválóan alkalmas a betűk felismerésének gyakoroltatására és a szókincs bővítésére.

Használati utasítás:

Kérjük, őrizze meg a csomagolást és a használati utasítást!

Szeretnénk felhívni figyelmüket, hogy a játék alapanyaga fa, ami a környezeti hatásokra reagálva megváltozhat, ezért tárolása egyenletes hőmérsékleten történjen, ne túl száraz vagy nedves helyen!

Kívánjuk, hogy játékunk sok szép közös élménnyel gazdagítson kicsiket és nagyokat egyaránt!

ABC

Atenție! Jocul conține piese mici ce pot fi înghițite.
Nerecomandat copiilor sub 3 ani!

Poate fi jucat de 2 - 6 persoane, recomandat copiilor peste 5 ani.







Conținutul jocului:

1 tablă din lemn, 6 pioni din lemn, 1 zar numerotat, cca. 97 buc. cărți din lemn

Jocul:

Împrăștiati pe mijlocul mesei toate cărțile, după care în funcție de numărul pe care l-ați aruncat cu zarul, decideți cine poate începe jocul! Jucătorul care a aruncat numărul cel mai mare începe primul, iar cel cu numărul mai mic, ultimul. Direcția de parcurs a jocului este indicată de săgețile roșii.

Explicația ilustrațiilor de pe tabla de joc:

-  +2, +3: avansați atâtea pași înainte
-  -2, -4: mergeți atâtea pași înapoi
-  STOP: stai o tură
-  Fulger: restituie o carte
-  Față zâmbitoare: sari înainte la locul indicat de săgeată
-  Față tristă: mergi înapoi la locul indicat de săgeată

- 1. Prima variantă de joc:** Primul jucător aruncă cu zarul și avansează corespunzător numărului aruncat. Dacă ai avansat pe o literă, caută între cărți una a cărui denumire începe cu litera indicată de câmpul pe care se află pionul tău! (de ex. dacă ai aruncat cu zarul nr. 2, pionul tău este pe litera B, deci caută o carte cu un cuvânt care începe cu litera B, de ex.: broscuță)
Dacă pionul tău se află pe o imagine, caută printre cărți imaginea corespunzătoare. (de ex. dacă ai aruncat cu zarul 4, caută cartea care ilustrează un cal)
Dacă ilustrația de pe tablă nu se găsește între cărți, urmează jucătorul următor.
La sfârșitul jocului numărați cărțile fiecărui jucător.
Câștigătorul este acel jucător, care a adunat cele mai multe cărți.
 - 2. A doua variantă de joc:** Este asemănătoare cu prima, cu diferența că după aruncarea zarului toți jucătorii caută cărțile corespunzătoare literei ori imaginii de pe tabla de joc. Jucătorul care găsește cel mai rapid cartea, o poate păstra. Câștigătorul este, cel care la sfârșitul jocului are cele mai multe cărți.
 - 3. A treia variantă de joc:** Copii pot exersa și alte moduri de a aduna cărțile. De ex., dacă ai pășit pe litera „A” atunci caută cărți cu animale, dacă ai avansat pe litera F caută cărți cu fructe, etc.
 - 4. A patra variantă de joc:** o carte poate corespunde mai multor câmpuri. De ex. ghitară se poate alege atât pentru litera G, cât și pentru litera I, cu condiția să pronunți cu voce tare cuvântul ghitara, dacă ești pe câmpul cu litera G, respectiv să pronunți instrument când ești pe litera I.
- Scopul jocului:** Dezvoltă puterea de concentrare, perspicacitatea și abilitatea de vorbire.
Este un joc de societate interesant, care ajută la recunoașterea literelor și dezvoltarea vocabularului.

Instrucțiuni de utilizare:

Vă atragem atenția că materia de bază este lemnul care într-un anumit mediu reacționează de aceea trebuie păstrat la o temperatură constantă.
Vă rugăm păstrați ambalajul și instrucțiunile de utilizare!

Distrație plăcută!

ABC

Pozor! Hra obsahuje malé častice, ktoré môže dieťa ľahko prehltnúť, preto ich nedávajte deťom do 3 rokov!

Hračka pre 2 - 6 osôb, od 5 rokov.

Obsah hračky:

1 ks drevená tabuľa, 6 ks drevených figúr, 1 ks číselná kocka, cca 97 ks drevených obrazov

Postup hry:

Najprv rozprestríte v strede stola všetky obrázky, a potom hodom určíte, kto začne hru! Kto hodil najvyššiu hodnotu, ten začína a kto najnižšiu ten môže hodiť ako posledný. Smer postupu na tabuli ukazujú červené šípky.

Vysvetlenie značenia na tabuli:

 +2, +3: 2, 3 kroky skoč dopredu

 -2, -4: 2, 4 kroky choď späť

 STOP: vynecháš jedno kolo

 Blesk: 1 kartu musíš vrátiť

 Usmiata tvár: krok dopredu na pole označené šípkou

 Smutná tvár: krok späť na pole označené šípkou

1. herná možnosť: Prvý hráč nech urobí hod a urobí toľko krokov vpred, koľko ukazuje číslo na kocke. Ak si urobil krok na písmeno, vyhľadaj medzi kartami jednu, na ktorej je slovo začínajúce na dané písmeno! (Napr. ak si hodil 2, skoč na písmeno B a nájdi si takú kartu, na ktorej je slovo začínajúce sa na B: napr. banán) Ak si stúpil na obraz, len ten obraz si môžeš vyťahovať spomedzi karát, ktorý vidíš na danom poli. (Napr. ak si hodil 4, tak len kartu s koňom) V prípade, ak obraz už nie je v hromade, môže urobiť hod nasledujúci hráč. Potom, čo všetci došli do cieľa, zrátajte kto koľko karát pozbieral! Kto najviac, ten vyhral hru.

2. herná možnosť: Podobá sa prvej s tým rozdielom, že po hode si hráči naraz hľadajú vhodné karty a kto si prvý nájde takú, môže si ju ponechať.

Aj v tomto prípade ten vyhrá, kto nazbiera najviac karát, kým dôjde do cieľa.

3. herná možnosť: S deťmi môžeme nacvičovať rôzne zberné cvičenia.

Ak napr. stúpia na písmeno „H“, nech hľadajú medzi kartami hudobné nástroje, ak na „Z“ zeleninu, atď.

4. herná možnosť: Tú istú kartu môžu vyťahovať aj viackrát z hromady karát.

Napr. gitaru vtedy, ak stúpili na „G“ alebo keď na „H“. Podstata je, že keď ju ťaháte pri písmene „G“ nahlas povedzte gitara, ale keď pri písmene „H“ tak hudobný nástroj.

Cieľ hry: Rozvíjanie rečových schopností, postrehu a koncentrácie.

Táto spoločenská hra je vhodná k nacvičovaniu rozlíšenia písmen aj na rozšírenie slovnej zásoby.

Návod na použitie:

Obal hračky a návod na použitie uschovajte!

Radi by sme Vás upozornili, že hračka je vyrobená z dreva, preto ju skladujte na stredne vlhkom mieste, aby sa nezосуšila, ani nenavlhla.

Prajeme Vám, aby radosť z tejto hry splnila Vaše očakávania a obohatila všetkých o veľa dobrých skúseností ako i krásnych spoločných zážitkov.

ABC

Pozor! Hra obsahuje malé částice, které může dítě lehce spolknout, proto je nedávejte dětem do 3 let!

Hračka pro 2 - 6 osob, od 5 let.







Obsah hračky:

1 ks dřevěná tabule, 6 ks dřevěných figurek, 1 ks číselná kostka, cca 97 ks dřevěných obrázků

Postup hry:

Nejdříve rozložte do středu stolu všechny obrázky a potom hodem určíte, kdo začne hru! Kdo hodí nejvyšší hodnotu, ten začíná a kdo nejnižší ten může házet jako poslední. Směr postupu ukazují na tabuli červené šipky.

Vysvětlení značení na tabuli:

-  +2, +3: 2, 3 kroky skoč dopředu
-  -2, -4: 2, 4 kroky běž zpět
-  STOP: vynecháš jedno kolo
-  Blesk: 1 kartu musíš vrátit
-  Usmátá tvář: krok dopředu na pole označené šipkou
-  Smutná tvář: krok zpět na pole označené šipkou

- 1. Herní možnost:** První hráč hodí kostkou a udělá tolik kroků vpřed, kolik ukazuje číslo na kostce. Pokud udělal krok na písmeno, vyhledej mezi kartami jednu, na které je slovo začínající na dané písmeno! (Např. když jsi hodil 2, skoč na písmeno B a najdi si takovou kartu, na které je slovo začínající na B: např: banán) Pokud jsi vstoupil na obrázek, tak si můžeš vytáhnout mezi kartami jen takový, který vidíš na daném poli. (Např. když jsi hodil 4, tak jen kartu s koněm) V případě, že obrázek už není na stole, může házet následující hráč. Až všichni hráči dojdou do cíle, si spočítají kolik každý nasbíral karet! Kdo nejvíc, ten hru vyhrál.
- 2. Herní možnost:** Je podobná té první s tím rozdílem, že po hodě kostkou si hráči najednou hledají vhodné karty, a kdo je první najde, může si je ponechat. I v tomto případě vyhrá ten, kdo nasbíral nejvíc karet, než dojde do cíle.
- 3. Herní možnost:** S dětmi můžeme nacvičovat různé sběrné cvičení. Když např. stoupnou na písmeno „H“, ať hledají mezi kartami hudební nástroje, když na „Z“ zeleninu, atd.
- 4. Herní možnost:** Tu samou kartu může vytáhnout i vícekrát z hromady karet. Např. kytaru tehdy, když stoupli na „K“ a nebo na „H“ Podstata je, že když ji taháte u písmena „K“ nahlas řeknete kytara, ale když u písmena „H“ tak hudební nástroj.

Cíl hry: Rozvíjení řečových schopností, postřehu a koncentrace.

Tato společenská hra je vhodná k nacvičování rozlišování písmen i na rozšíření slovní zásoby.

Návod na použití:

Obal hračky a návod na použití uschovejte!

Rádi bychom Vás upozornili, že hračka je vyrobená ze dřeva, proto ji skladujte na středně vlhkém místě, aby se nevysušila, ani nenavlhla.

Přejeme Vám, aby radost z této hry splnila Vaše očekávání a všechny obohatila o mnoho dobrých zkušeností a krásných společných zážitků.

ABC

Uwaga! Gra zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte, prosimy nie udostępniać gry dzieciom w wieku poniżej 3 lat!

Gra dla 2 - 6 osób w wieku od 5 lat.







Zawartość:

tablica drewniana 1 szt, drewniane figury 6 szt, kostka 1 szt, cca 97 drewnianych obrazków

Zasady gry:

Rozłóżcie na środku stołu wszystkie obrazki, następnie ustalcie kto rozpocznie grę!
Kto wyrzucił najwyższą liczbę oczek ten zaczyna, kto najniższą może rzucać jako ostatni.
Kierunek ruchu na planszy wskazują czerwone strzałki.

Wyjaśnienie oznaczeń na planszy:

-  +2, +3: 2, 3 kroki do przodu
-  -2, -4: 2, 4 kroki w tył
-  STOP: czekasz kolejkę
-  Piorun: musisz oddać 1 kartę
-  Uśmiechnięta twarz: krok do przodu na pole oznaczone strzałką
-  Smutna twarz: krok w tył na pole oznaczone strzałką

1. możliwości: Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwają się do przodu tyle kroków, ile oczek wyrzucił. Jeśli staną na polu z literą musi odnaleźć wśród kart jedną na której jest słowo zaczynające się od tejże litery. (Np. jeśli gracz wyrzucił 2, przesuwa się na pole B i wśród kart odnajduje taką, na której jest słowo zaczynające się na literę B: np. banan) Jeżeli staną na polu z obrazkiem możesz wyciągnąć tylko kartę z takim samym obrazkiem, który widzisz na danym polu. (Np. jeżeli wyrzuciłeś 4, musisz znaleźć kartę z koniem) W przypadku jeśli danego obrazka nie ma już na stole, następny gracz rzuca kostką. Kiedy wszyscy gracze dojdą do celu, liczą zdobyte karty, wygrywa ten, kto nazbierał najwięcej!

2. możliwości: Jest podobna do pierwszej z tą różnicą, że po rzuceniu kostką wszyscy gracze szukają właściwej karty, kto pierwszy ją znajdzie zatrzymuje ją dla siebie. W tym przypadku także wygrywa ten, kto nazbiera najwięcej kart zanim dojdzie do celu.

3. możliwości: Możemy ćwiczyć z dziećmi grupowanie.

Jeśli np staną na polu z literą „M”, niech wyszukują kart z instrumentami muzycznymi, jeżeli staną na polu „W” z warzywami itd.

4. możliwości: Tą samą kartę można wyjąć kilka razy z całości kart.

Np. gitarę wtedy, gdy stanęliśmy na polu „G” lub na „M”. Zasadą jest aby na głos przy polu „G” wypowiedzieć słowo gitara, ale przy literze „M” należy powiedzieć instrument muzyczny.

Cel gry: Rozwijanie umiejętności wypowiedziania się, spostrzegawczości oraz koncentracji.

Ta gra towarzyska jest przydatna do nauki liter a także na rozszerzanie słownika dzieci.

Zasady przechowywania:

Prosimy zachować opakowanie i instrukcję!

Podstawowym materiałem, jest drewno, które „pracuje” pod wpływem warunków zewnętrznych.

Prosimy więc o przechowywanie gry w miejscu zabezpieczającym przed nawilgnięciem bądź wysuszeniem!

Życzymy udanej zabawy i wspaniałych wspólnych przeżyć!

ABC

Pozor! Igra ni primerna za otroke pod 3 leta, saj vsebuje majhne delce.

Igra je namenjena za otroke nad 5 let za 2 do 6 oseb.







Vsebina:

1 lesena plošča, 6 lesenih figur, 1 kocka, 97 lesenih kartic

Pravila igre:

Vse kartice položimo na mizo, tako da so simboli vidni. Z metom kocke se določi kateri igralec prične prvi in kateri zadnji. Največje število na kocki, pomeni da ta igralec igra prične, najmanjše število, tisti igralec je zadnji. Smer igre prikazuje puščica na igralni plošči.

Simboli na igralni plošči:

-  +2, +3: pomik 2, 3 koraki naprej
-  -2, -4: pomik 2, 4 koraki nazaj
-  STOP: počivaj en krog
-  Strela: 1 karto vrni nazaj
-  Smejoči obraz: sledi puščici navzgor
-  Žalostni obraz: sledi puščici navzdol

1. možnost igranja: met kocke pove koliko polj se igralec s svojo figuro premakne naprej in če pride na polje na katerem je vpisana črka poišče med ploščicami simbol, ki se prične na tisto črko. (npr. če vrže št.2 pride figura na polje, ki nosi črko B in tako poišče simbol banana). Če prideš na polje s črko, poišče igralec tisti simbol. V kolikor ni več simbola na črko, žal ostane brez simbola in igra gre naprej.

Na koncu igre je zmagovalec tisti, ki ima največ ploščic s simboli.

2. možnost igranja: enako kot pri prvi varianti igranja, le da tokrat vsi igralci iščejo simbol in tisti ki ga prvi najde, ga sme obdržati. Zmagovalec je tisti, ki ima največ kartic.

3. možnost igranja: pri tej varianti igranja se zbirajo ploščice na posamezne skupine npr. S-sadje; črka Z-zelenjava; zima.

4. možnost igranja: pri tej varianti se lahko zbirajo iste ploščice za različna polja na igralni plošči; npr. igralec lahko izvleče ploščico z banana, kadar pride na igralni plošči na črko B-banana ali na črko S-sadje; zmeraj je potrebno glasno izgovoriti besedo (B-banana ali S-sadje).

Cilj igre: opazovanje, koncentracija, prepoznavanje črk in simbolov, povezovanje in istočasno krasna družabna igra.

Navodila:

Navodila prosimo ohranite in vedeti, da je igra iz lesa, ki je naravni material. Hranite pri sobni temperaturi.

Obilo zabave pri igranju!