



# Bingolino

Das spannende Würfelspiel von Elisabeth & Günter Burkhardt  
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren



**Spielmaterial:**

66 Zahlensteine (mit den Werten 1 – 22, jeweils dreimal), 5 Würfel, 17 Sterne.



# Spielidee

Die Spieler sind reihum am Zug und würfeln mit bis zu 5 Würfeln. Dabei versuchen sie, die zur eigenen Auslage passenden Zahlen zu erzielen oder die Würfelergebnisse der Mitspieler zu nutzen. Um zu gewinnen, müssen in 4 Reihen, Spalten oder Diagonalen alle Zahlensteine umgedreht werden.

## Spielvorbereitung

Alle 66 Zahlensteine werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler zieht **16 Zahlensteine** verdeckt und legt sie vor sich in einem **Raster aus 4 x 4 Steinen** offen aus. Dabei spielt es keine Rolle, ob ein Spieler eine Zahl doppelt oder dreifach hat. Der Spieler darf die Anordnung der 16 Zahlen frei wählen.

Die übrigen Zahlensteine kommen ungesehen zurück in die Schachtel. Die Sterne werden für alle gut erreichbar bereitgelegt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler mit der dunkelsten Bekleidung beginnt das Spiel.

3	21	10	16
17	2	22	17
12	10	15	21
4	4	9	7

Beispiel einer Auslage zu Spielbeginn

## Spielablauf

Wer am Zug ist, muss sich zunächst entscheiden, **mit wie vielen Würfeln** (1 – 5 Würfel) er würfeln möchte. Damit kann er steuern, ob die Würfelsumme eher hoch oder eher niedrig wird. Nach dem Wurf zählt er alle gewürfelten Zahlen zusammen und sagt die Summe laut an.



Die gewürfelte Summe gilt für alle Spieler!

Alle Spieler, die nun **einen Zahlenstein mit der gewürfelten Summe** offen vor sich liegen haben, dürfen ihn **umdrehen**. Wer mehrere Zahlensteine mit der gewürfelten Summe hat, muss sich für einen entscheiden.

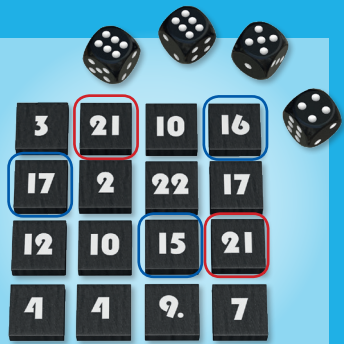
Sollte der **Spieler am Zug** keinen passenden Zahlenstein haben oder diesen nicht umdrehen wollen, **darf er für sich** einen der **Würfel entfernen**, um die Summe der Würfelauflagen zu verringern. Er darf nun einen Zahlenstein mit der neuen Summe umdrehen. Die neue Summe darf **nur** der Spieler nutzen, der gerade am Zug ist (also gewürfelt hat). Für alle anderen Spieler gilt die Summe aus dem ursprünglichen, kompletten Wurf.



## 1. Beispiel:

Edgar hat mit vier Würfeln die Summe „21“ ( $6+6+5+4=21$ ) gewürfelt. In seiner Auslage liegt die Zahl „21“ zweimal (rot markiert). Er darf aber nur einen der beiden Zahlensteine umdrehen. Die Summe „21“ gilt auch für alle anderen Spieler.

Alternativ darf Edgar auch einen Würfel entfernen, um eine andere Summe zu bilden. Damit könnte er eine „15“ ( $6+5+4=15$ ), „16“ ( $6+6+4=16$ ) oder „17“ ( $6+6+5=17$ ) erzielen und jeweils einen Zahlenstein umdrehen (blau markiert). In diesem Fall würde die neue Summe aber nur für Edgar zählen. Für die anderen Spieler zählt weiterhin die ursprünglich gewürfelte „21“.



Sollte der Spieler am Zug auch durch Entfernen eines Würfels keinen Zahlenstein umdrehen können, muss er einen eigenen, schon umgedrehten Stein wieder auf die Zahlenseite zurückdrehen.

Dies gilt ebenfalls nur für den Spieler am Zug, die anderen Spieler müssen keinen Zahlenstein umdrehen, wenn sie die gewürfelte Summe nicht nutzen können. Sollte der würfelnde Spieler keinen umgedrehten Zahlenstein in seiner Auslage haben, entfällt diese Aktion und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## 2. Beispiel:

Edgar hat mit drei Würfeln eine „17“ ( $6+6+5=17$ ) gewürfelt, die er aber nicht in der Auslage hat. Durch das Entfernen eines Würfels kann er die Summen „11“ ( $6+5=11$ ) oder „12“ ( $6+6=12$ ) erzielen. Auch diese Zahlen hat Edgar nicht in seiner Auslage. Darum muss er nun einen seiner drei bereits umgedrehten Zahlensteine wieder auf die Vorderseite zurückdrehen.



## Sterne platzieren

Sobald ein Spieler **4 Zahlensteine** in einer waagrechten **Reihe**, senkrechten **Spalte** oder einer **Diagonalen** auf die Rückseite gedreht hat, ruft er „Bingolino!“ und nimmt sich einen Stern. Mit dem Stern markiert er diese Reihe/Spalte/Diagonale, indem er ihn an ein Ende davon legt.

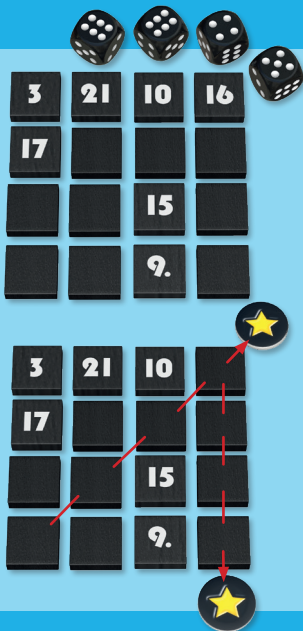


### 3. Beispiel:

Später im Spiel hat Edgar bereits einige Zahlensteine umdrehen können. In seinem Zug hat er mit vier Würfeln wieder „21“ ( $6+6+5+4=21$ ) gewürfelt.

Auch hier hat er durch das Entfernen eines Würfels wieder mehrere Möglichkeiten, um einen Zahlenstein umzudrehen.

Er könnte die „21“ umdrehen und damit eine senkrechte Spalte komplettieren. Er entscheidet sich aber, den Würfel mit der „5“ zu entfernen und bildet damit die Summe „16“ ( $6+6+4=16$ ). Er dreht den Zahlenstein mit der „16“ um und ruft „Bingolino!“. Dadurch kann Edgar gleich zwei Sterne nehmen und vor sich platzieren, da er vier Zahlensteine in der Diagonalen und in der Spalte ganz rechts umdrehen konnte.



Sollte im weiteren Spielverlauf einer der Zahlensteine wieder auf die Zahlenseite zurückgedreht werden, bleibt der Stern trotzdem liegen. Wenn der Zahlenstein später aber noch einmal umgedreht wird, zählt dies nicht als weiterer „Bingolino“, und es gibt keinen zusätzlichen Stern.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler **4 Sterne** vor sich ablegen konnte. Dieser Spieler ist der **Gewinner**.



Sollten mehrere Spieler gleichzeitig 4 Sterne vor sich ablegen, spielen diese Spieler so lange weiter, bis ein Spieler noch einen 5. Stern platzieren konnte. Sollte dies auch von mehreren Spielern gleichzeitig geschafft werden, gibt es mehrere Sieger.

Autoren und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.

Autoren: Elisabeth & Günter Burkhardt  
Grafik Design & 3D: designstudio1.de  
Redaktion: Matthias Karl

[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)





# Bingolino

The exciting dice game from Elisabeth & Günter Burkhardt  
for 2-4 players ages 8 +



**Content:**

66 numbered tiles (with the values 1 – 22, three of each), 5 dice, 17 star markers.



## Game idea

The players take turns to roll up to 5 dice. While doing this, they try to match the numbers they have displayed or use the results that other players have achieved by rolling the dice. To win, all of the numbered tiles in 4 rows, columns or diagonals must have been turned over.

## Game preparation

All 66 numbered tiles are mixed face down. Each player takes **16 numbered tiles** without looking at them and places them in front of themselves face up in a **grid of 4 x 4 tiles**. It doesn't matter if a player has two or three of the same number. The player can freely choose the order of the 16 numbers. The remaining numbered tiles go back into the bag without being seen. The star markers are placed where everyone can access them easily. Players take turns in a clockwise direction. The player with the darkest clothing starts the game.

3	21	10	16
17	2	22	17
12	10	15	21
4	4	9	7

Example of a display at the start of the game

## Game structure

Whoever's turn it is has to first decide **how many dice** (1 – 5 dice) he/she wants to roll. This makes it possible for the player to influence whether the total of the dice is high or low. After rolling, the player adds together all of the numbers rolled and says the total out loud.



The rolled total applies to all of the players!

All of the players who now have a **numbered tile with the rolled total** face up in front of them can now **turn it over**. Anyone who has several numbered tiles with the rolled total must choose one.

If the **player whose turn it is** does not have any matching numbered tiles or does not want to turn them over, he/she **can choose to remove** one of the **dice** to reduce the total of the dice roll. The player can now only turn over one numbered tile with the new total. The new total can **only** be used by the player whose turn it is at the moment (i.e. the player who rolled the dice). The total from the original, complete roll applies for all of the other players.



### 1st example:

Edgar rolled the total '21' ( $6+6+5+4=21$ ) with four dice. The number '21' appears twice in his display (marked in red). However, he can only turn over one of the two numbered tiles. The total '21' also applies to all of the other players.

Alternatively, Edgar can also remove a die to form a different total. He could thus achieve a '15' ( $6+5+4=15$ ), '16' ( $6+6+4=16$ ) or '17' ( $6+6+5=17$ ) and turn over one numbered tile each time (marked in blue). However, in this case, the new total would only apply to Edgar. The originally rolled '21' still applies for the other players.



If the player whose turn it is still cannot turn over a numbered tile after removing a die, he/she must turn one of the numbered tiles he/she previously turned over so that it is now face up again.

This also applies only to the player whose turn it is. The other players do not have to turn over any numbered tiles if they are unable to use the rolled total.

If the rolling player does not have any face-down numbered tiles in his/her display, he/she doesn't have to do anything and it's the next player's turn.

### 2nd example:

Edgar rolled a '17' with three dice ( $6+6+5=17$ ), but he doesn't have this in his display. By removing a die, he can achieve the total '11' ( $6+5=11$ ) or '12' ( $6+6=12$ ). Edgar doesn't have this number in his display either. He must now turn one of the three numbered tiles he has previously turned over so that it is now face up again.



## Placing the star markers

Once a player has turned over **4 numbered tiles** in a horizontal **row**, vertical **column** or a **diagonal**, he/she calls "Bingolino!" and takes a star marker. The player then marks the completely turned-over row/column/diagonal by placing the star marker at the end of the respective row.

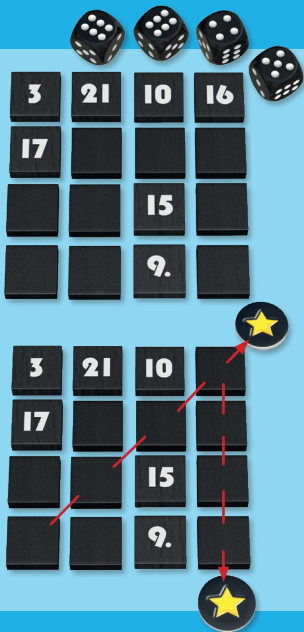


### 3rd example:

Later in the game, Edgar has already been able to turn over some of the numbered tiles. During his turn, he once again rolled '21' with four dice ( $6+6+5+4=21$ ).

Here, too, he has multiple possibilities of turning over a numbered tile by removing a die.

He could turn over the '21' to complete a vertical column. However, he decides to remove the die with the '5' to form the total '16' ( $6+6+4=16$ ). He turns over the numbered tile with the '16' and shouts "Bingolino!". This enables Edgar to take two star markers and place them in front of himself, as he was able to turn over four numbered tiles diagonally and in the column at the far right.



If, as the game progresses, one of the numbered tiles is turned back over so that it is face up again, the star marker nevertheless remains in place. However, if the numbered tile is turned over again, this does not count as another "Bingolino" and there are no additional star markers.

## End of the game

The game ends when a player has been able to place **4 star markers** in front of himself/herself. This player is the **winner**.



If several players place 4 star markers in front of themselves at the same time, these players continue playing until one player is able to place a 5th star marker. If several players manage to do this at the same time, there are several winners.

The authors and publisher would like to thank all of the test players and rule readers.

Authors: Elisabeth & Günter Burkhardt  
Graphic Design & 3D: designstudio1e.de  
Editor: Matthias Karl

[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)







# Bingolino

Le jeu de dés captivant d'Elisabeth & Günter Burkhardt  
pour 2 à 4 joueurs. À partir de 8 ans



## Le jeu comporte

66 dominos numérotés (de 1 à 22, trois de chaque), 5 dés, 17 jetons.



# Principe du jeu

Les joueurs jouent les uns après les autres et lancent jusqu'à 5 dés. Ils tentent d'obtenir les sommes correspondant aux chiffres de leur trame ou utilisent les chiffres obtenus par les autres joueurs. Pour gagner, tous les dominos doivent être retournés avec la face noire apparente dans 4 lignes, colonnes ou diagonales.

## Mise en place du jeu

Les 66 dominos sont mélangés, face noire apparente. Chaque joueur pioche **16 dominos**, les dispose devant lui **en les retournant** (face numérotée apparente) en formant **une trame de 4 x 4 dominos**. Qu'un joueur ait un chiffre en double ou en triple n'a aucune importance. Le joueur peut ordonner librement les 16 dominos qu'il a piochés.

Les dominos restant sont remis dans la boîte sans les regarder. Les jetons sont placés de telle sorte que chaque joueur puisse se servir. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui porte les vêtements les plus sombres commence.

3	21	10	16
17	2	22	17
12	10	15	21
4	4	9	7

Exemple de trame au début d'une partie

## Déroulement de la partie

Le joueur dont c'est le tour doit d'abord décider **combien de dés** (1 à 5 dés) il souhaite lancer. De cette manière, il peut influencer la somme obtenue avec les dés lancés (faible ou élevée). Une fois les dés lancés, il additionne les chiffres et annonce le résultat à voix haute et intelligible.



La somme ainsi obtenue est valable pour tous les joueurs !

Tous les joueurs qui possèdent **un domino portant le chiffre correspondant à la somme des dés** peuvent le **retourner**. Ceux qui possèdent plusieurs dominos portant le chiffre correspondant ne peuvent en retourner qu'un seul au choix.

Si le **joueur qui a lancé les dés** n'a pas de domino avec le chiffre correspondant ou s'il ne souhaite pas le retourner, il **peut retirer un dé de son choix** pour obtenir une somme moins importante. Ce chiffre n'est alors valable que pour lui. Il peut alors retourner un domino portant le chiffre correspondant à la somme des dés restant. La nouvelle somme obtenue ne peut être utilisée **que par** le joueur qui a lancé les dés. Les autres joueurs ne peuvent utiliser que la somme initiale obtenue avec tous les dés lancés.



### 1<sup>er</sup> exemple :

Le joueur dont c'est le tour doit d'abord décider combien de dés (1 à 5 dés) il souhaite lancer. De cette manière, il peut influencer la somme obtenue avec les dés lancés (faible ou élevée). Une fois les dés lancés, il additionne les chiffres et annonce le résultat à voix haute et intelligible.

Edgar lui, peut retirer un dé pour obtenir une somme moins importante. Il pourrait par exemple obtenir « 15 » ( $6 + 5 + 4 = 15$ ), « 16 » ( $6 + 6 + 4 = 16$ ) ou « 17 » ( $6 + 6 + 5 = 17$ ) et retourner un domino correspondant (entourés en bleu). Dans ce cas, la nouvelle somme obtenue n'est valable que pour Edgar. Les autres joueurs ne peuvent utiliser que la somme initiale, à savoir « 21 ».



Si même en retirant un dé de son choix, le joueur dont c'est le tour n'a pas de domino correspondant, il doit retourner un domino déjà joué pour le replacer face numérotée apparente.

Cette règle ne s'applique qu'au joueur qui a lancé les dés. Les autres joueurs ne sont pas obligés de retourner un domino déjà joué lorsqu'ils ne peuvent pas utiliser la somme des dés. Si le joueur qui a lancé les dés n'a encore retourné aucun domino de sa trame, il ne fait rien et c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

### 2<sup>e</sup> exemple :

Edgar a obtenu « 17 » ( $6 + 6 + 5 = 17$ ) en lançant trois dés, mais il n'a pas de domino correspondant. En retirant un dé, il peut obtenir la somme « 11 » ( $6 + 5 = 11$ ) ou « 12 » ( $6 + 6 = 12$ ). Il n'a malheureusement pas non plus de domino correspondant à l'une de ces sommes. Par conséquent, il doit retourner un domino déjà joué pour le replacer face numérotée apparente.



## Placement des jetons

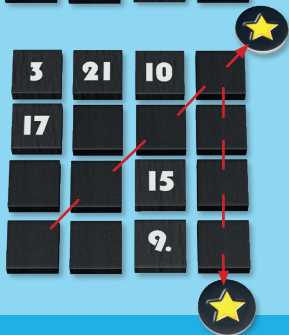
Dès qu'un joueur a réussi à retourner **4 dominos** dans une **ligne** horizontale, **colonne** verticale ou **diagonale**, il crie « Bingolino ! » et prend un jeton. Il place alors le jeton à l'extrémité de la ligne/colonne/diagonale dont tous les dominos sont retournés face noire apparente.

### 3<sup>e</sup> exemple :

Au cours de la partie, Edgar a pu retourner plusieurs dominos. À son tour, il a lancé quatre dés et a encore une fois obtenu la somme « 21 » ( $6 + 6 + 5 + 4 = 21$ ).

Là aussi, en retirant un dé, il obtient plusieurs sommes possibles pouvant lui permettre de retourner un domino.

Il pourrait retourner le « 21 » et compléter ainsi une colonne verticale. Néanmoins, il choisit de retirer le dé portant le chiffre « 5 » pour obtenir la somme « 16 » ( $6 + 6 + 4 = 16$ ). Il retourne ainsi le domino portant le chiffre « 16 » et crie « Bingolino ! ». De cette manière, Edgar peut prendre deux jetons et les placer à l'extrémité de la diagonale et de la colonne de droite.



Si au cours de la partie, il se voit contraint de retourner un domino déjà joué dans la diagonale ou la colonne en question, le jeton reste quand même en place. Par contre, lorsque le domino est à nouveau retourné (face noire apparente), il ne peut plus crier « Bingolino » et prendre un nouveau jeton.

## Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'un joueur a réussi à obtenir **4 jetons**. Ce joueur est donc déclaré **vainqueur**.



Si plusieurs joueurs parviennent à obtenir 4 jetons en même temps, ils continuent de jouer jusqu'à ce que l'un d'entre eux obtienne un 5<sup>e</sup> jeton. Si encore une fois, plusieurs joueurs y arrivent en même temps, ils sont tous déclarés vainqueurs.

Les auteurs et la maison d'édition remercient les joueurs tests et les lecteurs du règlement.

Authors : Elisabeth & Günter Burkhardt  
Graphisme & 3D : designstudio1.de  
Rédaction : Matthias Karl

[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)





# Bingolino

Il divertente gioco di dadi creato da Elisabeth & Günter Burkhardt  
per 2-4 giocatori a partire dagli 8 anni



## Materiale di gioco

66 tessere numerate in legno (con valori da 1 – 22, tre tessere per ogni numero),  
5 dadi, 17 stelle.



## Idea di gioco

I giocatori lanciano a turno fino a un massimo di 5 dadi. Così facendo, cercano di ottenere i numeri adatti per il proprio schema di gioco o di utilizzare i risultati ottenuti dagli altri giocatori. Per vincere, è necessario girare tutte le tessere numerate in legno formando 4 righe, colonne o diagonali.

## Preparazione del gioco

Coprire a faccia in giù e mischiare tutte le 66 tessere numerate. Ciascun giocatore pesca **16 tessere** coperte a faccia in giù e le colloca di fronte a sé scoperte **in una griglia di gioco 4 x 4**. Non ha nessuna importanza se un giocatore possiede lo stesso numero due o tre volte. Il giocatore può scegliere liberamente come ordinare i 16 numeri.

Le tessere numerate che avanzano vengono riposte nella scatola. I contrassegni a stella devono essere disponibili e facilmente accessibili a tutti. Il gioco prosegue in senso orario. Il giocatore con gli abiti più scuri inizia il gioco.

3	21	10	16
17	2	22	17
12	10	15	21
4	4	9	7

Esempio di schema di gioco iniziale

## Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno deve per prima cosa decidere **quanti dadi** (1 – 5 dadi) lanciare. In questo modo può influire sulla somma totale da ottenere, alta o bassa a seconda delle esigenze. Dopo il lancio, conta i numeri ottenuti e comunica la somma agli altri giocatori a voce alta.



La somma ottenuta vale per tutti i giocatori!

Chi possiede **una tessera con la cifra corrispondente alla somma del lancio dei dadi** può **girla** sul tavolo di gioco. Se si possiedono più tessere corrispondenti alla somma dei dadi, si potrà sceglierne solo una.

Se il **giocatore di turno** non possiede alcuna tessera corrispondente alla somma dei dadi o non vuole girla, **può rimuovere uno dei dadi** per ridurre la somma ottenuta. Successivamente, potrà girare la tessera corrispondente alla nuova somma. La nuova somma può essere utilizzata **solo** dal giocatore di turno (ovvero, da chi ha lanciato i dadi). Per tutti gli altri sarà valida la somma completa ottenuta dal lancio dei dadi in origine.



## 1. Esempio:

Edgar ha ottenuto la somma "21" ( $6+6+5+4=21$ ) dal lancio di quattro dadi. Nel suo schema di gioco la cifra "21" appare due volte (cerchiata di rosso). Egli potrà girare solo una delle due tessere con tale cifra. La somma "21" è valida anche per gli altri giocatori.

In alternativa, Edgar può rimuovere un dado per ottenere un'altra somma. Ad esempio, potrebbe ottenere un "15" ( $6+5+4=15$ ), "16" ( $6+6+4=16$ ) o "17" ( $6+6+5=17$ ) e girare una delle altre tessere numerate (cerchiate in blu). In questo caso però la nuova somma può essere utilizzata solo da Edgar. Per tutti gli altri giocatori resta valida la somma del lancio originario "21".

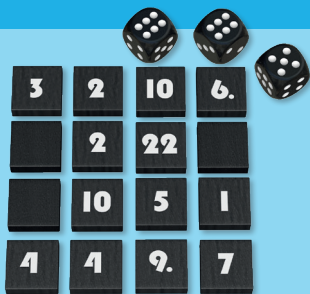


Se il giocatore di turno non riesce a girare alcuna tessera anche rimuovendo uno dei dadi, dovrà girare a faccia in su una delle tessere capovolte in precedenza.

Questa regola si applica solo al giocatore di turno, mentre gli altri non dovranno capovolgere alcuna tessera a faccia in giù se non possono usare la somma del lancio dei dadi. Se il giocatore che ha lanciato i dadi non ha nessuna tessera da capovolgere a faccia in giù, il turno passa al giocatore successivo.

## 2. Esempio:

Edgar ha ottenuto con il lancio di tre dadi un "17" ( $6+6+5=17$ ) che però non è presente sulle sue tessere. Rimuovendo uno dei dadi, può ottenere la somma "11" ( $6+5=11$ ) o "12" ( $6+6=12$ ). Purtroppo neanche queste cifre sono presenti sulle tessere di Edgar. Pertanto, dovrà capovolgere a faccia in su una delle tessere girate in precedenza.



## Posizionare i contrassegni a stella

Quando uno dei giocatori riesce a girare **4 tessere** in fila su una **riga**, **colonna** o **diagonale**, grida "Bingolino!" e ottiene un contrassegno a stella. Con il contrassegno a stella segna quindi la riga/colonna/diagonale composta da tutte le tessere a faccia in giù.

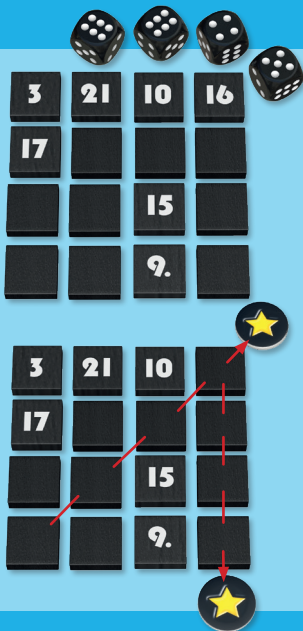


### 3. Esempio:

Nel corso della partita, Edgar è riuscito a girare alcune tessere. Durante il suo turno, ha lanciato quattro dadi, ottenendo di nuovo un "21" ( $6+6+5+4=21$ ).

Ancora una volta, rimuovendo uno dei dadi, ha diverse possibilità di girare una delle sue tessere.

Potrebbe ad esempio girare il "21" e completare una colonna. Decide però di rimuovere un dado contrassegnato dal numero "5" e ottiene quindi la somma di "16" ( $6+6+4=16$ ). Gira la tessera con il numero "16" e grida "Bingolino!". Così facendo, Edgar ottiene due contrassegni a stella, poiché è riuscito a capovolgere quattro tessere nella diagonale e nella colonna all'estrema destra.



Se nel corso del gioco una delle tessere dovesse essere capovolta di nuovo a faccia in su, la stella resterà ancora lì. Tuttavia, se la tessera dovesse essere capovolta ancora una volta, non ci sarà un nuovo "Bingolino", né si aggiungerà un ulteriore contrassegno a stella.

## Termine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore riesce a collocare nel suo schema di gioco **4 contrassegni a stella**. Questo giocatore sarà il **vincitore**.



Se più giocatori riescono a collocare contemporaneamente 4 contrassegni a stella sul proprio schema di gioco, questi continueranno a giocare finché uno di loro non sarà riuscito a piazzare un quinto contrassegno. Se anche in questo caso vi è parità, verranno designati più vincitori.

Gli autori ed editori ringraziano tutti i giocatori tester ed i lettori di regolamenti.

Autori: Elisabeth & Günter Burkhardt  
Grafica & 3D: designstudio1.de  
Redazione: Matthias Karl

[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

