



# RUN AND FUN

## BOARD GAME



3+



# JUNIOR GAME

„Junior Game” to seria gier progresywnych dla dzieci w wieku 3-4 lat. To interesujące rozgrywki w dwóch wariantach, które sprawiają, że gra „rośnie” razem z dzieckiem i jest świetną rozrywką zarówno dla młodszych, jak i starszych dzieci.

Atrakcyjne drewniane elementy, interesujące w tym wieku tematy oraz piękne ilustracje zachęcają dzieci do wesołej zabawy.



## RUN AND FUN

Małe jeżyki uwielbiają się ze sobą ścigać, a jeszcze bardziej lubią bawić się ze swoją mamą. Czy zdążą schować się w swojej bazie z liści, zanim mama je dogoni? A może znajdą sposób, by zająć czymś mamę?

Po zabawie z mamą jeżyki chętnie pobawią się w berka. Kto zwycięży ten wyścig? Dołącz do nich i zacznij wspaniałą zabawę!

**Run and Fun** to gra, która ma dwa warianty rozgrywki, dzięki czemu „rośnie” razem z dzieckiem.



## ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

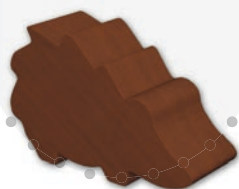
Dwustronna  
plansza



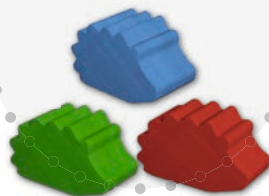
Baza z liści



Duży  
drewniany jeź –  
mama



3  
małe drewniane  
jeżyki



3  
uchwyty do kart



3  
drewniane  
jabłuszka



Drewniana  
kostka



Instrukcja



Talia kart



3  
zatrzaski



Gra ma charakter progresywny i zawiera dwa warianty rozgrywki. Łatwiejszy jest skierowany do dzieci od 3. roku życia lub mających pierwszy kontakt z grą, trudniejszy – do dzieci starszych, od 4. roku życia, lub dzieci, które świetnie sobie radzą z wariantem pierwszym i potrzebują nowych wyzwań.

*Zapraszamy do gry!*



## WARIANT PIERWSZY (OD 3. ROKU ŻYCIA)

### ELEMENTY POTRZEBNE DO GRY:

- plansza A z zamontowaną bazą z liści
- duży drewniany jeź – mama
- 3 małe drewniane jeżyki
- drewniana kostka
- 3 drewniane jabłuszka

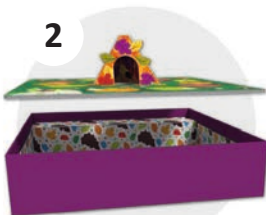
### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Planszę A układamy w pudełku, na środku mocujemy element przestrzenny – bazę z liści.

1





2



3



Pionek dużego jeża ustawiamy na polu startowym , pionki małych jeży – na startowym liściu .

Obok planszy układamy 3 jabłuszka.

### CEL GRY

Wcielacie się w rolę małych jeżyków i Waszym zadaniem jest dotarcie do bazy z liści przed mamą jeżem.



### ROZGRYWKA

Gra ma charakter kooperacyjny – wszyscy gracze mają ten sam cel i współpracują ze sobą. Rozpoczyna najmłodszy gracz. W swojej turze rzuca kostką i postępuje zgodnie z tym, co na niej wypadnie:



**DUŻY JEŻ** – mama jeż porusza się o jedno pole do przodu.



**MAŁY JEŻ** – przesuujemy o jedno pole do przodu małego jeża w kolorze wylosowanym na kostce\*.



**JABŁUSZKO** – kładziemy jabłuszko na mamie jeżu lub obok niej. Jabłuszko powstrzymuje mamę przed ruchem. Kiedy następnym razem na kostce wypadnie mama jeż, to zamiast gonić małe języki (wykonać ruch), mama zajmie się bałaganem – weźmie jabłuszko i odłoży obok planszy. Jabłuszka można używać wiele razy. Mama jeż musi czekać na ruch tyle kolejek, ile jest jabłek obok niej.



**JEZYK/JABŁKO** – gracz może **zdecydować**, czy przesuwa do przodu małego jeża w wybranym przez siebie kolorze, czy wybiera jabłuszko i blokuje ruch mamy jeża.

\* Jeśli na kostce wypadnie kolor małego języka znajdującego się już w bazie, to będziecie mogli przesunąć do przodu wybranego przez siebie innego języka, który pozostał jeszcze w grze.

Na jednym polu może stać więcej niż jeden jeż.

Jeśli mama jeż prześcignie języki w trakcie gry, to nic się nie stało, ciągle jest szansa na wygraną. Gra toczy się do momentu, aż mama jeż lub trzy małe języki wskoczą do kryjówki.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy wszystkie trzy małe języki wskoczą do bazy – wówczas wygrywacie. Grę może zakończyć także mama jeż, gdy odkryje Waszą kryjówkę i zajmie bazę przed Wami. Wówczas małe języki przegrywają.



## WARIANT DRUGI (DLA 4 LATKÓW)

### ELEMENTY POTRZEBNE DO GRY:

- plansza B z bazą z liści
- 3 małe drewniane języki
- talia kart
- 3 uchwyty do kart
- 3 zatrzaski

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotujcie planszę B i umieśćcie w niej bazę z liści. Na polu startowym postawcie małe języki.

Każdy z graczy wybiera sobie jednego języka, którym będzie grał. Jeśli gracie w dwie osoby, jednego języka odłóżcie do pudełka. Potasujcie karty i rozdajcie każdemu z graczy po trzy. Resztę kart połóżcie w zakrytym stosie w taki sposób, aby każdy z graczy miał do nich dostęp. Każdy z graczy pobiera trzymak do kart, w którym podczas rozgrywki będzie umieszczał swoje karty.



Trzymak do kart montujemy zgodnie z obrazkową instrukcją montażu.



## CEL GRY

Celem graczy jest dotarcie do bazy z liści. Kto odkryje bazę jako pierwszy – wygrywa.

## ROZGRYWKA

Grę zaczyna najmłodszy z graczy. Języki po planszy poruszają się za pomocą kart. Gracz w swojej turze zagrywa jedną, dowolną kartę, z puli kart, które ma umieszczone w trzymaku, i wykonuje jej akcję.

### Akcje z kart:



Gracz zagrywający tę kartę przesuwa swojego jeża o jedno lub dwa pola do przodu.



Gracz zagrywający tę kartę cofa wybranego jeża o jedno lub dwa pola.

# +3

Gracz zagrywający tę kartę może przesunąć swojego jeża o 3 pola do przodu.



Gracz zagrywający tę kartę przesuwa o jedno pole do przodu dwa jeże, zaznaczone na karcie.



Gracz zagrywający tę kartę przesuwa jednego jeża, oznaczonego na karcie, o jedno pole do przodu, a drugiego jeża, oznaczonego na karcie, cofa o jedno pole.



Gracz zagrywający tę kartę przesuwa jednego z jeży, oznaczonego na karcie, o dwa pola do przodu, następnie przesuwa drugiego jeża, oznaczonego na karcie, o jedno pole do przodu oraz przesuwa trzeciego jeża, oznaczonego na karcie, o jedno pole do tyłu.

Po wykonaniu akcji z karty gracz odrzuca ją na stosik kart odrzuconych i pobiera nową kartę, tak by zawsze mieć 3 karty. Do gry przystępuje kolejny gracz.

Gracz może zrezygnować z ruchu, aby wymienić od 1 do 3 kart z ręki. Odrzuca wymieniane karty na stosik kart odrzuconych i pobiera tyle samo nowych kart.

**Uwaga:** Jeśli gra toczy się między 2 graczami, to ignoruje się akcje dotyczące trzeciego jeża.

Jeśli na stosiku skończą się karty, należy przetasować karty odrzucone.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie, gdy jeż jednego z graczy dotrze do bazy z liści i wskoczy do środka jako pierwszy. Pozostali gracze mogą dokończyć rozgrywkę, aby dowiedzieć się, kto będzie następny.

# JUNIOR game

“Junior Game” is a series of progressive games for children aged 3–4. The game “grows” with children thanks to its two exciting variants that provide great entertainment for both younger and older kids.

Eye-catching wooden elements, interesting, age-appropriate topics and beautiful illustrations encourage little ones to have fun.



## RUN AND FUN

Little hedgehogs love racing and they love playing with their mum even more. Will they manage to hide in their leaf fort before mum catches up? Or maybe they can find a way to keep mum occupied?

After playing with her, the hedgehogs will eagerly play tag.

Who will win the race? Join them and have great fun!

**Run and Fun** is a two-variant game that “grows” with children.





## CONTENTS OF THE BOX:

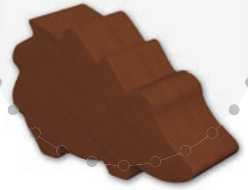
Double-sided  
game board



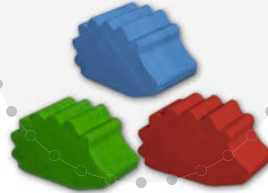
Leaf fort



Big wooden  
hedgehog –  
mum



3  
little wooden  
hedgehogs



3  
card holders



3  
wooden  
apples



Wooden  
die



Instructions



Card deck



3  
snap  
fasteners



It's a progressive game with two gameplay variants. The easier variant is intended for children from the age of 3 or the ones who play the game for the first time, whereas the more difficult variant is intended for children from the age of 4 or the ones who are great at playing the first variant and need new challenges.

*Let's play!*



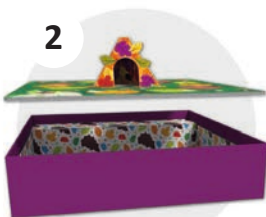
## VARIANT ONE (FOR CHILDREN FROM THE AGE OF 3)



### NECESSARY ELEMENTS:

- “A” board with a leaf fort mounted
- big wooden hedgehog – mum
- 3 little wooden hedgehogs
- wooden die
- 3 wooden apples

### GAME PREPARATION

The “A” board is set up inside the box, with a 3D element – the leaf fort – mounted in the middle.



The big hedgehog piece is placed on the starting field  , while the little hedgehog pieces are placed on the starting leaf  .

The three apples are placed next to the board.



### GOAL OF THE GAME

You play as little hedgehogs whose goal is to get to the leaf fort before the hedgehog mum does.

### HOW TO PLAY

This is a cooperation game – all players have the same goal and work together. The youngest player begins. They roll the die and perform an action decided by the throw result:



**BIG HEDGEHOG** – the hedgehog mum moves one field forward.



**LITTLE HEDGEHOG** – the little hedgehog (in the colour shown on the die\*) moves one field forward.



**APPLE** – place an apple on the hedgehog mum or next to her. The apple prevents mum from moving. Next time the die shows the hedgehog mum, she will take care of the mess by removing the apple and placing it next to the board – instead of making a move (chasing the little hedgehogs). The apple can be used multiple times. The hedgehog mum must wait for as many turns as there are apples next to her.



**LITTLE HEDGEHOG / APPLE** – the player can **decide** whether to move any little hedgehog forward or choose the apple and block the hedgehog mum’s move.

\* If the die shows the colour of a little hedgehog which is already inside the fort, you can move forward any other little hedgehog.

One field may be occupied by more than one hedgehog.

If the hedgehog mum overtakes the little hedgehog(s) during the game, don’t worry – you can still win. The game lasts until either the hedgehog mum or all three little hedgehogs get in the fort.

## END OF THE GAME

The game ends when all three little hedgehogs hop into the fort – this means you win, congratulations! The game can also be ended by the hedgehog mum if she discovers your hiding spot and gets inside before you. In this case, the little hedgehogs lose.



## VARIANT TWO (FOR CHILDREN FROM THE AGE OF 4)

### NECESSARY ELEMENTS:

- “B” board with a leaf fort mounted
- 3 little wooden hedgehogs
- card deck
- 3 card holders
- 3 snap fasteners

### GAME PREPARATION

Prepare the “B” board and mount the leaf fort inside it. Place the little hedgehogs on the starting field.

Each player chooses a hedgehog to play as. If there are two players, put one little hedgehog back in the box. Shuffle the cards and deal three per each player. Put the remaining cards in a face-down stack, making sure they are easily accessible to everyone.



Each player also takes a card holder in which they will keep their cards held during the game.



## GOAL OF THE GAME

The players' goal is to reach the leaf fort. Whoever gets there first, wins.

## HOW TO PLAY

The youngest player begins. The little hedgehogs move around the board using the cards. In their turn, each player plays any one card in their hand and performs the indicated action.

**Card actions:**



The player playing this card moves their little hedgehog either 1 or 2 fields forward.



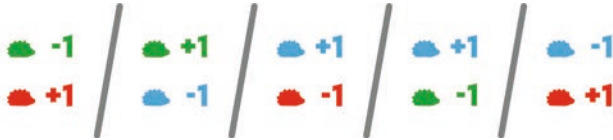
The player playing this card moves one little hedgehog of their choice 1 or 2 fields back.

# +3

The player playing this card can move their little hedgehog 3 fields forward.



The player playing this card moves each of the two hedgehogs specified on the card 1 field forward.



The player playing this card moves one hedgehog (specified on the card) 1 field forward and moves another hedgehog (also specified on the card) 1 field back.



The player playing this card moves one hedgehog (specified on the card) 2 fields forward; then moves another hedgehog (also specified on the card) 1 field forward; and finally, moves yet another hedgehog (also specified on the card) 1 field back.

After performing a card action, the player discards the card into a stack of discarded cards and draws a new one, so as to have 3 cards in hand at all times. Then the next player takes their turn.

The player may decide not to make a move and exchange 1–3 cards instead. Their old card(s) are discarded into a stack of discarded cards, and the same number of new cards is drawn.

**Note:** If there are only two players, actions concerning the third little hedgehog are ignored.

If the drawing stack runs out, shuffle the discarded cards.

## END OF THE GAME

The game ends when one of the players gets their little hedgehog into the leaf fort before the others. The remaining players can continue playing to find out who's second-best.

„Junior Game“ ist eine Spielreihe mit variablem Schwierigkeitsgrad für Kinder im Alter von 3–4 Jahren. Dank der zwei spannenden Varianten wächst das Spiel mit den Kleinen mit und bietet sowohl jüngeren als auch älteren Kindern tolle Unterhaltung. Die ansprechenden Holzelemente, die interessanten, altersgerechten Themen und die schönen Illustrationen regen zum Spielen und Spaß haben an.



## RUN AND FUN

Kleine Igel lieben es, um die Wette zu rennen – aber noch mehr lieben sie es, mit ihrer Mama zu spielen. Können sie sich in ihrem Blätterzelt verstecken, bevor die Igelmama sie einholt? Vielleicht finden sie ja auch einen Weg, die Mama abzulenken? Wenn sie zu müde geworden ist, rennen die kleinen Igel um die Wette. Wer wird das Rennen gewinnen? Mach mit und hab viel Spaß!

**Run and Fun** ist ein Spiel mit zwei Varianten, das mit den Kindern mitwächst.



## INHALT DER SCHACHTEL:

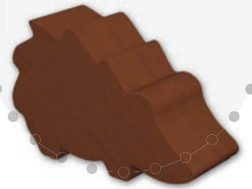
Zweiseitiges  
Spielbrett



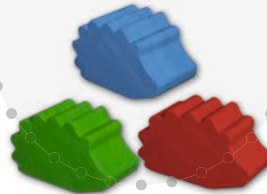
Blätterzelt



Großer  
Holzigel  
(Mama)



3  
Kleine Holzigel



3  
Kartenhalter



3  
Holzapfel



Holzwürfel



Spielanleitung



Kartenstapel



3  
Druckknöpfe



Dieses Spiel verfügt über zwei Spielvarianten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. Die leichtere Variante ist für Kinder ab 3 Jahren gedacht, oder für diejenigen, die das Spiel zum ersten Mal spielen – die schwierigere Variante ist für Kinder ab 4 Jahren oder diejenigen gedacht, die die erste Variante schon gut kennen und eine neue Herausforderung brauchen.

*Los geht's!*



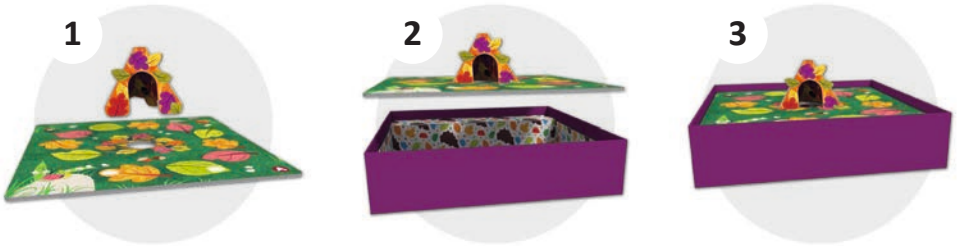
## VARIANTE 1 (FÜR KINDER AB 3 JAHREN)

### BENÖTIGTE SPIELELEMENTE:

- Spielbrett (A-Seite) mit aufgebautem Blätterzelt
- großer Holzigel (Mama)
- 3 kleine Holzigel
- Holzwürfel
- 3 Holzäpfel

### SPIELVORBEREITUNG

Baue das Blätterzelt auf A-Seite des Spielbretts auf und platziere es in der Schachtel.



Stelle dann die große Igelfigur auf das Startfeld  und setze die kleinen Igelfiguren auf das Startblatt .

Die 3 Äpfel legst du neben das Brett.

### ZIEL DES SPIELS

Ihr spielt die kleinen Igel. Euer Ziel ist es, das Blätterzelt vor der Igelmama zu erreichen.



### SPIELANLEITUNG

In diesem Spiel gewinnt man nur gemeinsam – alle Spieler haben dasselbe Spielziel und arbeiten zusammen. Das jüngste Kind beginnt. Es würfelt und führt je nach Ergebnis eine Aktion aus:





**GROSSER IGEL:** Die Igelmama bewegt sich ein Feld vorwärts.



**KLEINER IGEL:** Ein kleiner Igel (in der Farbe, die auf dem Würfel angegeben ist\*) bewegt sich ein Feld vorwärts.



**APFEL:** Der Apfel wird auf das Feld der Igelmama oder neben sie gelegt. Er lenkt die Mama ab und hindert sie daran, sich zu bewegen. Das nächste Mal, wenn die Igelmama am Zug ist, nimmt sie den Apfel und legt ihn neben das Spielbrett, anstatt einen Zug machen (und die kleinen Igel zu verfolgen). Es können mehrere Äpfel gleichzeitig eingesetzt werden. Die Igelmama muss so viele Runden aussetzen, wie Äpfel neben ihr liegen.



**KLEINER IGEL/APFEL:** Du darfst dich **entscheiden**, ob du den kleinen Igel um ein Feld vorwärtsbewegen oder die Igelmama mit dem Apfel ablenken möchtest.

\* Wenn der Würfel die Farbe eines kleinen Igels anzeigt, der das Zelt schon erreicht hat, darfst du einen beliebigen anderen kleinen Igel bewegen.

Ein Feld kann von mehr als einem Igel besetzt werden.

Keine Sorge, wenn die Igelmama die kleinen Igel im Laufe des Spiels überholt – ihr könnt immer noch gewinnen. Das Spiel geht so lange, bis entweder die Igelmama oder alle drei kleinen Igel im Zelt sind.

## SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn alle drei kleinen Igel ins Zelt hüpfen – dann habt ihr gewonnen. Herzlichen Glückwunsch! Das Spiel kann auch von der Igelmama beendet werden, wenn sie euer Versteck entdeckt und vor euch in das Zelt huscht. Dann haben die kleinen Igel verloren.



## VARIANTE 2 (FÜR KINDER AB 4 JAHREN)

### BENÖTIGTE SPIELELEMENTE:

- Spielbrett (B-Seite) mit aufgebautem Blätterzelt
- 3 kleine Holzigel
- Kartenstapel
- 3 Kartenhalter
- 3 Druckknöpfe

### SPIELVORBEREITUNG

Baue das Blätterzelt auf B-Seite des Spielbretts auf und platziere es in der Schachtel. Stelle die kleinen Igel auf das Startfeld.

Jeder Spieler wählt den kleinen Igel, den er oder sie spielen möchte. Bei zwei Spielern legst du einen kleinen Igel zurück in die Schachtel. Mische die Karten und gib jedem Spieler 3 Karten. Lege die restlichen Karten verdeckt auf einen Stapel und platziere ihn so, dass er für alle erreichbar ist.



Jeder Spieler bekommt auch einen Kartenhalter, um die Karten während des Spiels festzuhalten.



## ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, das Blätterzelt zu erreichen. Wer zuerst dort ist, gewinnt.

## SPIELANLEITUNG

Das jüngste Kind beginnt. Es bewegt seinen kleinen Igel mithilfe der Karten über das Spielfeld. Dazu spielt es in seinem Zug eine beliebige Karte aus der Hand und führt dann die angegebene Aktion aus.

### Kartenaktionen:



Bewege deinen kleinen Igel entweder um ein oder zwei Felder vorwärts.



Bewege einen kleinen Igel deiner Wahl entweder um ein oder zwei Felder zurück.

# +3

Bewege deinen kleinen Igel um drei Felder vorwärts.



Bewege zwei Igel (auf der Karte angegeben) je ein Feld vorwärts.



Bewege einen Igel (auf der Karte angegeben) um ein Feld vorwärts. Bewege dann einen anderen Igel (ebenfalls auf der Karte angegeben) um ein Feld zurück.



Bewege einen Igel (auf der Karte angegeben) um zwei Felder vorwärts. Bewege dann einen anderen Igel (ebenfalls auf der Karte angegeben) um ein Feld vorwärts. Zu guter Letzt bewegst du einen dritten Igel (ebenfalls auf der Karte angegeben) um ein Feld zurück.

Nachdem du die Kartenaktion durchgeführt hast, legst du die Karte auf den Ablagestapel und ziehst eine neue Karte, sodass du immer drei Karten auf der Hand hast. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Du kannst dich entscheiden, deinen Zug auszusetzen und stattdessen ein bis drei Karten auszutauschen. Lege deine alten Karten auf den Ablagestapel und ziehe die gleiche Anzahl an neuen Karten.

**Hinweis:** Wenn ihr nur zu zweit seid, könnt ihr die Aktionen, die den dritten kleinen Igel Betreffen, ignorieren.

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt ihr den Ablagestapel.

## SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn einer der kleinen Igel das Blätterzelt erreicht. Die restlichen Spieler können weiterspielen und um den zweiten Platz kämpfen.

Les jeux de notre gamme « Junior Game » sont évolutifs et pensés pour les enfants de 3 à 4 ans. Ils les accompagnent plus longtemps grâce à deux variantes qui divertiront les plus jeunes comme les plus grands. Leurs jolies pièces en bois, leurs sujets passionnants et adaptés à leur âge, mais aussi leurs magnifiques illustrations séduiront à coup sûr vos enfants !



## RUN AND FUN

Les petits hérissons adorent faire la course et encore plus jouer avec leur maman. Réussiront-ils à se cacher dans leur fort en feuilles avant qu'elle ne les retrouve ? Parviendront-ils à la distraire assez longtemps ? Après avoir joué avec leur maman, les petits hérissons feront la course. Lequel sera le plus rapide ?

Venez vous amuser avec eux !

**Run and Fun** est un jeu évolutif proposant deux variantes.



## CONTENU DE LA BOÎTE :

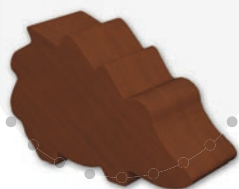
Plateau de jeu  
recto verso



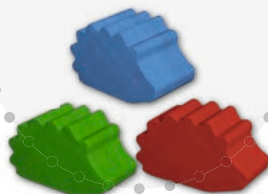
Fort en feuilles



Gros  
hérisson  
en bois (maman)



3  
petits hérissons  
en bois



3  
supports de cartes



3  
pommes  
en bois



1  
dé en bois



Règles du jeu



Cartes



3  
boutons  
pression



Ce jeu est évolutif et propose 2 variantes. La plus simple est destinée aux enfants dès 3 ans ou qui jouent au jeu pour la première fois. La deuxième est plus complexe et vise les enfants de 4 ans et plus, ainsi que ceux qui maîtrisent sur le bout des doigts la première variante et ont besoin de relever de nouveaux défis.

*C'est parti !*



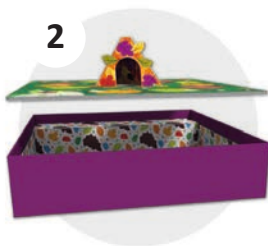
## VARIANTE 1 (DÈS 3 ANS)

### ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES :

- Plateau « A » avec fort en feuilles monté
- Gros hérisson en bois (maman)
- 3 petits hérissons en bois
- 1 dé en bois
- 3 pommes en bois

### PRÉPARATION DU JEU

Montez le fort en feuilles sur la face « A » du plateau, puis placez celui-ci dans la boîte.



Placez le pion du gros hérisson sur la case départ et les pions des petits hérissons sur la feuille de départ



Placez ensuite 3 pommes à côté du plateau.

### BUT DU JEU

Vous jouez un petit hérisson dont le but est d'arriver au fort en feuilles avant sa maman.

### DÉROULEMENT DU JEU

Ce jeu est coopératif : tous les joueurs œuvrent ensemble dans le même but. C'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé et effectue l'action correspondant au résultat obtenu :



**GROS HÉRISSON** – La maman hérisson avance d'une case.



**PETIT HÉRISSON** – Le petit hérisson de la couleur représentée sur le dé\* avance d'une case.



**POMME** – Placez une pomme sur la maman hérisson ou à côté. Elle l'empêche de bouger. La prochaine fois que le dé tombera sur la maman hérisson, elle devra ramasser la pomme et la placer à côté du plateau, sans avancer (et donc sans se rapprocher des petits hérissons). La pomme peut être utilisée plusieurs fois. La maman hérisson doit attendre autant de tours qu'il y a de pommes à côté d'elle.



**PETIT HÉRISSON/POMME** – Le joueur peut **décider** de faire avancer l'un ou l'autre des petits hérissons ou de choisir la pomme pour bloquer la maman hérisson.

\* Si le dé tombe sur la couleur d'un petit hérisson déjà arrivé au fort, vous pouvez faire avancer n'importe quel autre petit hérisson.

Plusieurs hérissons peuvent partager une même case.

Si la maman hérisson rattrape un des petits hérissons, tout n'est pas perdu pour autant ! Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la maman hérisson ou les trois petits hérissons arrivent au fort.

## FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque les trois petits hérissons arrivent dans le fort. Vous avez gagné, bravo ! Le jeu se termine également si la maman hérisson découvre votre cachette et l'atteint avant vous. Dans ce cas, les petits hérissons ont perdu.



## VARIANTE 2 (DÈS 4 ANS)

### ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES :

- Plateau « B » avec fort en feuilles monté
- 3 petits hérissons en bois
- Cartes
- 3 supports de cartes
- 3 boutons pression

### PRÉPARATION DU JEU

Montez le fort en feuilles sur la face « B » du plateau, puis placez celui-ci dans la boîte. Positionnez ensuite les petits hérissons sur la case départ.

Chaque joueur choisit un hérisson.  
S'il n'y a que deux joueurs, remettez un des petits hérissons dans la boîte. Mélangez les cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Placez les cartes restantes à portée de tous les joueurs, face cachée.



Chaque joueur prend également un support de cartes.



## BUT DU JEU

L'objectif est d'atteindre le fort en feuilles. Le premier joueur arrivé a gagné.

## DÉROULEMENT DU JEU

C'est le joueur le plus jeune qui commence. Les petits hérissons se déplacent à l'aide des cartes. Chacun son tour, les joueurs jouent une des cartes qu'ils ont en main et effectuent l'action correspondante.

### Actions des cartes :



Le joueur fait avancer son hérisson de 1 ou 2 cases.



Le joueur fait reculer le hérisson de son choix de 1 ou 2 cases.



# +3

Le joueur fait avancer son hérisson de 3 cases.



Le joueur fait avancer les deux hérissons indiqués sur la carte d'une case chacun.



Le joueur fait avancer un hérisson d'une case et fait reculer un autre hérisson d'une case en fonction de ce qui est indiqué sur la carte.



Le joueur fait avancer un hérisson de deux cases et un autre hérisson d'une case, et fait reculer un troisième hérisson d'une case en fonction de ce qui est indiqué sur la carte.

Après avoir effectué l'action de la carte, le joueur s'en défait et pioche une nouvelle carte de sorte à toujours avoir trois cartes en main. Ensuite, le joueur suivant entame son tour.

Il peut décider de ne pas faire d'action et d'échanger 1 à 3 cartes. Il se défait des cartes dont il ne veut plus et en pioche le nombre approprié.

**Attention !** Si la partie ne compte que deux joueurs, les actions concernant le troisième petit hérisson doivent être ignorées.

Si la pioche est vide, mélangez la pile de défausse pour créer une nouvelle pioche.

## FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque le petit hérisson de l'un des joueurs arrive au fort en feuilles. Les joueurs restants peuvent poursuivre le jeu pour déterminer qui est deuxième.

# JUNIOR GAME

«Junior Game» es una serie de juegos progresivos para niños y niñas de 3 y 4 años. El juego «crece» con ellos gracias a sus dos emocionantes variantes, que proporcionan un estupendo entretenimiento para niños y niñas más pequeños y más mayores. Los atractivos elementos de madera, los interesantes temas adecuados para su edad y las bonitas ilustraciones animan a los y las peques a divertirse.



## RUN AND FUN

A los pequeños erizos les encanta correr, pero todavía les gusta más jugar con su mamá. ¿Podrán esconderse en su fuerte de hojas antes de que les pille su mamá? ¿O podrán encontrar una forma de mantenerla ocupada? Tras jugar con ella, los erizos quieren jugar a pillar. ¿Quién ganará la carrera? ¡Únete a ellos y pásalo en grande! **Run and Fun** es un juego de dos variantes que «crece» con los niños y las niñas.



## CONTENIDO DE LA CAJA:

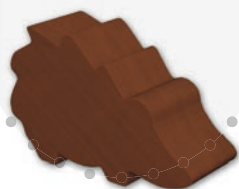
Tablero  
de juego  
de doble cara



Fuerte de hojas



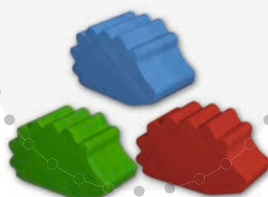
Erizo  
de madera  
grande: mamá



3  
soportes para  
cartas



3  
erizos de madera  
pequeños



3  
manzanas  
de madera



Dado  
de  
madera



Instrucciones



Mazo de cartas



3  
pinzas

Es un juego progresivo con 2 variantes de juego. La variante más sencilla está pensada para niños y niñas a partir de 3 años o que juegan por primera vez, mientras que la variante más difícil está pensada para niños y niñas a partir de 4 años o para aquellos y aquellas a quienes se les dé genial la primera variante y necesiten nuevos desafíos.

*¡Vamos a jugar!*



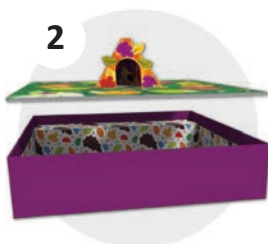
## VARIANTE UNO (PARA NIÑOS Y NIÑAS A PARTIR DE 3 AÑOS)

### ELEMENTOS NECESARIOS

- tablero «A» con un fuerte de hojas montado
- erizo de madera grande: mamá
- 3 erizos de madera pequeños
- dado de madera
- 3 manzanas de madera

### PREPARACIÓN DEL JUEGO

El tablero «A» se monta dentro de la caja, con un elemento especial (el fuerte de hojas) montado en el centro.



El erizo grande se coloca en la casilla inicial , mientras que los erizos pequeños se colocan en la hoja inicial .

Se colocan 3 manzanas junto al tablero.

### OBJETIVO DEL JUEGO

Jugáis como los pequeños erizos, cuyo objetivo es llegar al fuerte de hojas antes de que lo haga la mamá erizo.

### CÓMO JUGAR

Este es un juego cooperativo; todos los jugadores y jugadoras tienen el mismo objetivo y trabajan juntos. Empieza el jugador o jugadora de menor edad. Tira el dado y realiza una acción que decidirá el resultado de la tirada:





**ERIZO GRANDE:** la mamá erizo se mueve 1 casilla hacia delante.



**ERIZO PEQUEÑO:** el erizo pequeño (del color mostrado en el dado\*) se mueve 1 casilla hacia delante.



**MANZANA:** coloca la manzana sobre la mamá erizo o junto a ella. La manzana impide que la mamá se mueva. La próxima vez que el dado muestre la mamá erizo, arreglará el desastre cogiendo la manzana y colocándola junto al tablero, en vez de mover (persiguiendo a los erizos pequeños). La manzana puede usarse varias veces. La mamá erizo deberá esperar tantos turnos como manzanas tenga a su lado.



**ERIZO PEQUEÑO/MANZANA:** : esa persona podrá **decidir** si mover hacia delante un erizo pequeño o elegir la manzana y bloquear el movimiento de la mamá erizo.

\* Si el dado muestra el color de un erizo pequeño que ya está dentro del fuerte, podrás mover cualquier otro erizo pequeño.

Cada casilla puede ser ocupada por más de un erizo.

Si la mamá erizo alcanza a uno o varios erizos pequeños durante la partida, no os preocupéis: ¡aún podéis ganar! La partida dura hasta que la mamá erizo o los tres erizos pequeños llegan al fuerte.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando los tres erizos pequeños llegan al fuerte. En este momento, habréis ganado, ¡enhorabuena! También puede terminar la partida si la mamá erizo descubre vuestro escondite y llega a él antes que los erizos pequeños. En este caso, los erizos pequeños perderán.



## VARIANTE DOS (PARA NIÑOS Y NIÑAS A PARTIR DE 4 AÑOS)

### ELEMENTY POTRZEBNE DO GRY:

- tablero «B» con un fuerte de hojas montado
- 3 erizos de madera pequeños
- mazo de cartas
- 3 soportes para cartas
- 3 pinzas

### PREPARACIÓN DEL JUEGO

Prepara el tablero «B» y monta el fuerte de hojas dentro de él. Coloca los erizos pequeños en la casilla inicial.

Cada jugador/a elige un erizo con el que jugar. Si juegan 2 personas, devuelve 1 erizo pequeño a la caja. Mezcla las cartas y entrega 3 a cada persona. Coloca las cartas restantes en una pila boca abajo, situada de tal forma que todo el mundo pueda acceder.



Cada jugador/a cogerá también un soporte para las cartas donde las pondrá durante la partida.



1



2



3



4



5

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es llegar al fuerte de hojas. La persona en llegar primero ganará.

## CÓMO JUGAR

Empieza el jugador o jugadora de menor edad. Los erizos pequeños se mueven por el tablero usando las cartas. En cada turno, cada jugador/a jugará cualquier carta de su mano y hará la acción indicada en ella.

### Acciones de las cartas:



La persona que juegue esta carta moverá su erizo pequeño 1 o 2 casillas hacia delante.



La persona que juegue esta carta moverá el erizo pequeño que elija 1 o 2 casillas hacia delante.

# +3

La persona que juegue esta carta moverá su erizo pequeño 3 casillas hacia delante.



La persona que juegue esta carta moverá 2 pequeños erizos (especificados en la carta) 1 casilla hacia delante (cada uno de ellos).



La persona que juegue esta carta moverá 1 erizo pequeño (especificado en la carta) 1 casilla hacia delante y otro erizo (también especificado en la carta) 1 casilla hacia atrás.



La persona que juegue esta carta moverá un erizo (especificado en la carta) 2 casillas hacia delante; después otro erizo (también especificado en la carta) 1 casilla hacia delante y, finalmente, otro erizo (también especificado en la carta) 1 casilla hacia atrás.

Tras hacer una acción de carta, esa carta se colocará en una pila de descarte y se sacará una nueva, para que todo el mundo tenga en cada momento 3 cartas en la mano. Después será el turno del siguiente jugador o jugadora.

Esa persona puede decidir no mover y cambiar 1-3 cartas en su lugar. La(s) carta(s) anterior(es) irán a la pila de descartes, y se sacará el mismo número de cartas nuevas.

**Aviso:** Si solo participan 2 jugadores, se ignorarán las acciones en las que participe el tercer erizo.

Si se agotan las cartas del mazo, barajad la pila de descartes.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando una persona lleva su erizo pequeño al fuerte de hojas en primer lugar. Las demás personas pueden seguir jugando para ver quién queda en segundo lugar.

# JUNIOR GAME

"Junior Game" è una serie di giochi progressivi pensata per i bambini e le bambine di 3-4 anni. Il gioco "cresce" insieme a loro grazie alle due stimolanti varianti previste: grandi e piccoli non si annoieranno di certo! Con i colorati elementi di legno, gli argomenti interessanti adatti all'età di tutti i giocatori e le bellissime illustrazioni il divertimento è assicurato.



## RUN AND FUN

Questi piccoli ricci adorano correre e ancor di più giocare insieme alla mamma! Riusciranno a nascondersi nel fortino di foglie che hanno costruito, prima che la mamma li trovi? O forse escogiteranno un modo per tenerla impegnata? Dopo aver giocato insieme a lei, i ricci si divertiranno a rincorrersi. Chi vincerà? Unisciti a loro e buon divertimento!

**Run and Fun** è un gioco con due varianti che "cresce" insieme ai più piccoli.





## CONTENUTO DELLA SCATOLA:

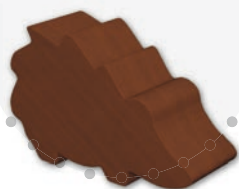
Tabellone  
di gioco a doppia  
faccia



Fortino  
di foglie



Riccio  
grande di legno  
(mamma)



3  
ricci piccoli  
di legno



3  
supporti per carte



3  
mele di  
legno



1  
dado di  
legno



Istruzioni



Mazzo di carte



3  
bottoni  
automatici



Si tratta di un gioco progressivo con due varianti. La variante più facile è pensata per i bambini e le bambine a partire dai 3 anni oppure per chi gioca per la prima volta. La variante più difficile, invece, è adatta ai bambini e alle bambine a partire dai 4 anni oppure per chi ha bisogno di nuove sfide dopo aver superato quelle della variante più facile.

**Giochiamo!**



## VARIANTE 1 (PER I BAMBINI E LE BAMBINE A PARTIRE DAI 3 ANNI)

### ELEMENTI NECESSARI

- Tabellone "A" con un fortino di foglie
- Riccio grande di legno (mamma)
- 3 ricci piccoli di legno
- 1 dado di legno
- 3 mele di legno

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il tabellone "A" è già pronto all'interno della scatola. Al centro si trova un elemento di spazio, il fortino di foglie, pronto all'uso.

1



2



3



Posiziona la pedina del riccio grande sulla casella di partenza e quelle dei ricci più piccoli sulla foglia di partenza .



Poi posiziona 3 mele accanto al tabellone di gioco.

### SCOPO DEL GIOCO

Impersonerai dei piccoli ricci che devono raggiungere il fortino di foglie prima che arrivi mamma riccio.

### COME GIOCARE

Questo è un gioco di collaborazione: tutti i giocatori hanno lo stesso obiettivo e lavorano insieme. Inizia il giocatore più giovane. Lancia il dado e compie un'azione in base alla figura che ottiene:





**RICCIO GRANDE:** mamma riccio si muove di una casella in avanti.



**RICCIO PICCOLO:** il riccio piccolo (del colore corrispondente all'immagine raffigurata sul dado\*) si muove di una casella in avanti.



**MELA:** posiziona la mela sopra oppure accanto a mamma riccio per impedirle di muoversi. La prossima volta che mamma riccio uscirà tirando il dado, invece di fare una mossa (per esempio, correre dietro ai piccoli ricci), metterà in ordine, prenderà la mela e la posizionerà accanto al tabellone di gioco. La mela può essere usata più volte. Mamma riccio dovrà stare ferma per un numero di giri pari alle mele posizionate accanto alla relativa pedina.



**RICCIO PICCOLO/MELA:** il giocatore può decidere se muovere la pedina di un riccio piccolo in avanti oppure prendere la mela e impedire a mamma riccio di muoversi.

\* Se il dado indica il colore di un riccio piccolo che si trova già all'interno del fortino, puoi muovere qualsiasi altra pedina in avanti (tranne quella della mamma).

Su una casella può essere posizionato più di un riccio.

Se mamma riccio raggiunge i piccoli nel corso della partita, non ti preoccupare, puoi ancora vincere. La partita termina quando mamma riccio o tutti e tre i piccoli entrano nel fortino.

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando tutti e tre i ricci piccoli si nascondono nel fortino. Hai vinto, congratulazioni! La partita termina anche se mamma riccio scopre il tuo nascondiglio ed entra nel fortino prima di te. In questo caso, però, i ricci piccoli perdono.



## VARIANTE 2 (PER I BAMBINI E LE BAMBINE A PARTIRE DAI 4 ANNI)

### ELEMENTI NECESSARI

- Tabellone "B" con un fortino di foglie
- 3 ricci piccoli di legno
- Mazzo di carte
- 3 supporti per carte
- 3 bottoni automatici

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prepara il tabellone "B" e il fortino di foglie. Posiziona i ricci piccoli sulla casella di partenza.

Ogni giocatore sceglie un riccio come pedina. In caso di partite con 2 giocatori, riponi un riccio piccolo nella scatola. Mischia le carte e distribuiscine 3 a ogni giocatore. Posiziona le carte rimaste a faccia in giù, forma un mazzo e sistemalo in modo che tutti i giocatori possano raggiungerlo facilmente.



Ogni giocatore prende un supporto su cui posizionare le proprie carte durante la partita.



1



2



3



4



5

## SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo è arrivare al fortino di foglie. Vince chi lo raggiunge prima degli altri.

## COME GIOCARE

Inizia il giocatore più giovane. Usa le carte per muovere i ricci piccoli intorno al tabellone. Durante il proprio turno, ogni giocatore usa una qualsiasi delle carte che ha in mano e compie l'azione indicata.

### Azioni indicate sulle carte:



Il giocatore che usa questa carta muove la propria pedina in avanti di una o due caselle.



Il giocatore che usa questa carta muove un riccio piccolo a sua scelta indietro di una o due caselle.

# +3

Il giocatore che usa questa carta muove la propria pedina in avanti di tre caselle.



Il giocatore che usa questa carta muove due ricci piccoli (indicati sulla carta) in avanti di una casella (ciascuno).



Il giocatore che usa questa carta muove un riccio piccolo (indicato sulla carta) in avanti di una casella e un altro riccio piccolo (indicato sulla carta) indietro di una casella.



Il giocatore che usa questa carta muove un riccio piccolo (indicato sulla carta) in avanti di due caselle, poi un altro riccio piccolo (indicato sulla carta) in avanti di una casella e, infine, un altro riccio piccolo (indicato sulla carta) indietro di una casella.

Dopo aver concluso l'azione indicata sulla carta, il giocatore la scarta, l'aggiunge al mazzo di quelle scartate e ne pesca un'altra, in modo da avere sempre 3 carte in mano. Il turno passa poi al giocatore successivo.

Il giocatore può decidere di non fare nessuna mossa e cambiare da una a tre carte. Le carte scartate vengono aggiunte al mazzo corrispondente e il giocatore pesca tante carte quante sono quelle che ha scartato.

**Attenzione:** in caso di partite con 2 giocatori, le azioni relative al terzo riccio piccolo possono essere ignorate.

Se non ci sono più carte nel mazzo, mischia quelle scartate.

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando uno dei giocatori raggiunge il fortino di foglie con la propria pedina prima di tutti. Gli altri giocatori possono continuare la partita per scoprire chi arriverà per secondo.

# JUNIOR GAME

'Junior Game' is een reeks 'gelaagde' spellen voor kinderen tussen de 3 en 4 jaar oud. Deze spellen 'groeien' mee met de kinderen dankzij de twee spannende spelvarianten die zowel jongere als oudere kinderen volop vermaak bieden. Met de in het oog springende houten speelstukken, de interessante onderwerpen die geschikt zijn voor deze leeftijd en de prachtige illustraties, beleven de kleintjes veel plezier aan deze spellen.



## RUN AND FUN

Deze kleine egels houden van racen, maar ze spelen nog liever met hun moeder. Weten ze zich in het bladerfort te verstoppen voordat hun moeder ze vindt? Of misschien kunnen ze een manier verzinnen om haar bezig te houden? Nadat ze met haar hebben gespeeld, spelen ze graag tikkertje. Wie gaat deze race winnen? Doe met ze mee en beleef volop plezier!

**Run and Fun** is een spel met twee varianten dat 'meegroeit' met de kinderen.



## INHOUD VAN DE DOOS:

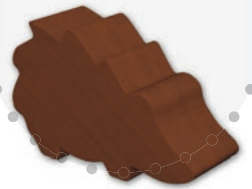
dubbelzijdig  
speelbord



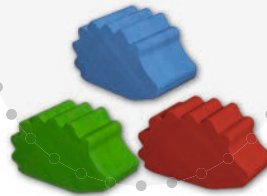
bladerfort



grote houten  
egelmoeder



3  
kleine houten  
egeltjes



3  
kaartenhouders



3  
houten  
appels



houten  
dobelsteen



instructies



kaartspel



3  
druksluitingen



Dit is een 'gelaagd' spel met twee spelvarianten. De gemakkelijkere variant is bedoeld voor kinderen vanaf 3 jaar, of voor kinderen die het spel voor het eerst spelen. De moeilijkere variant is bedoeld voor kinderen vanaf 4 jaar, of kinderen die de makkelijke variant goed snappen en toe zijn aan een nieuwe uitdaging.

*Tijd om te spelen!*



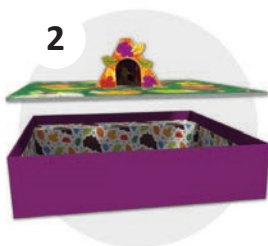
## EERSTE VARIANT (VOOR KINDEREN VANAF 3 JAAR)



### BENODIGDE ONDERDELEN

- 'A'-bord met opgezet bladerfort
- grote houten egelmoeder
- 3 kleine houten egeltjes
- houten dobbelsteen
- 3 houten appels

### SPELVOORBEREIDING

Zet het 'A'-bord in de doos in elkaar en plaats het bladerfort in het midden.



Zet de grote egel op het oranje beginblad  en de kleine egeltjes op het groene beginblad .

Leg 3 appels naast het bord.

### DOEL VAN HET SPEL

Je kruipt in de huid van de egeltjes. Zij moeten vóór hun moeder bij het bladerfort zien te komen.

### SPELUITLEG

Dit is een spel waarbij je moet samenwerken: alle spelers hebben hetzelfde doel. De jongste speler mag beginnen. Deze gooit de dobbelsteen en verricht een handeling op basis van de uitkomst.







**GROTE EGEL** – de egelmoeder gaat één vakje naar voren.



**KLEIN EGELTJE** – het kleine egeltje (met dezelfde kleur als op de dobbelsteen\*) gaat één vakje naar voren.



**APPEL** – leg de appel op of naast de egelmoeder. De appel voorkomt dat de moeder zich kan verplaatsen. De volgende keer dat de dobbelsteen op de egelmoeder terecht komt, ruimt ze de boel op door de appel naast het bord neer te leggen. Ze komt dus niet aan de beurt en kan niet achter de egeltjes aan. De appel kan meerdere keren worden ingezet. De egelmoeder moet net zoveel beurten wachten als dat er appels naast haar liggen.



**KLEIN EGELTJE / APPEL** – de speler mag zelf **kiezen** of hij/zij het egeltje naar voren verplaatst óf de appel gebruikt om de egelmoeder op te houden.

\* Als de dobbelsteen de kleur van een egeltje aangeeft dat al in het fort is, mag je een van de andere egeltjes naar voren verplaatsen.

Er mogen meerdere egeltjes op hetzelfde vakje staan.

Ook als de egelmoeder de/het egeltje(s) weet in te halen, is het spel nog niet voorbij. Het spel is pas afgelopen wanneer de egelmoeder óf alle drie de egeltjes het fort hebben bereikt.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer alle drie de egeltjes in het fort zijn gesprongen. In dit geval heb je gewonnen: gefeliciteerd! Het spel is ook voorbij als de egelmoeder de verstopplaats ontdekt en het fort vóór de egeltjes bereikt. In dit geval verliezen de egeltjes.



## TWEDE VARIANT (VOOR KINDEREN VANAF 4 JAAR)

### BENODIGDE ONDERDELEN

- 'B'-bord met opgezet bladerfort
- 3 kleine houten egeltjes
- kaartspel
- 3 kaartenhouders
- 3 druksluitingen

### SPELVOORBEREIDING

Zet het 'B'-bord klaar en plaats het bladerfort erop. Zet de egeltjes op het beginvakje.

Elke speler kiest één egeltje om mee te spelen. Als je met zijn tweeën bent, leg je één egeltje terug in de doos. Schud de kaarten en geef elke speler drie exemplaren. Leg de overgebleven kaarten met de beeldzijde naar beneden op een stapeltje, zodat iedereen er goed bij kan.



Elke speler pakt ook een kaarthouder waarin ze de kaarten tijdens het spel kunnen ordenen.



## DOEL VAN HET SPEL

Het doel is om het bladerfort te bereiken. Diegene die daar als eerst komt, wint het spel.

## SPELUITLEG

De jongste speler mag beginnen. De egeltjes verplaatsen zich over het bord aan de hand van de kaarten. Tijdens je beurt speel je één kaart uit je hand en verricht je de vermelde handeling.



### Mogelijke handelingen:

Speel deze kaart om je eigen egeltje één of twee vakjes naar voren te verplaatsen.



Speel deze kaart om een van de egeltjes één of twee vakjes terug te verplaatsen.

# +3

Speel deze kaart om je egeltje drie vakjes naar voren te verplaatsen.



Speel deze kaart om twee egeltjes (vermeld op de kaart) allebei één vakje naar voren te verplaatsen.



Speel deze kaart om één egeltje (vermeld op de kaart) één vakje naar voren te verplaatsen en een ander egeltje (ook vermeld op de kaart) één vakje terug te verplaatsen.



Speel deze kaart om één egeltje (vermeld op de kaart) twee vakjes naar voren te verplaatsen, een ander egeltje (ook vermeld op de kaart) één vakje naar voren te verplaatsen en weer een ander egeltje (ook vermeld op de kaart) één vakje terug te verplaatsen.

Nadat je een handeling hebt verricht, leg je de kaart weg in de stapel met gebruikte kaarten en trek je een nieuwe kaart, zodat je altijd drie kaarten in de hand hebt. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

Je kunt er ook voor kiezen om géén handeling te verrichten en in plaats daarvan één, twee of drie kaarten te verwisselen. Je legt de oude kaart(en) dan weg in de stapel met gebruikte kaarten en pakt hetzelfde aantal nieuwe kaarten.

**Let op:** als er maar twee spelers meedoen, tellen de handelingen voor het derde egeltje niet mee.

Als alle kaarten zijn opgebruikt, schud je de stapel met weggelegde kaarten.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer een van de spelers erin slaagt om met zijn of haar egeltje het bladerfort te bereiken. De overgebleven spelers kunnen dan nog doorspelen om te kijken wie er tweede wordt.



TREFL SA, Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Poland  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)  
Made in Poland

**Illustrations:** Małgorzata Detner, Michał Ambrzykowski  
**The Team:** Monika Rutowska-Leśniewska, Justyna Kieczmer-Kalisz,  
Agnieszka Walczak, Paulina Kortas, Adam Strzelecki  
**Graphic design:** Monika Duc, Adam Strzelecki,  
Przemysław Walczak, Iwona Murawska  
**Technical design:** Grzegorz Traczykowski



WIDEOINSTRUKCJA

02479