

# Spielanleitung

Instruction\* Règle du jeu\* Spelregels\* Regla del juego

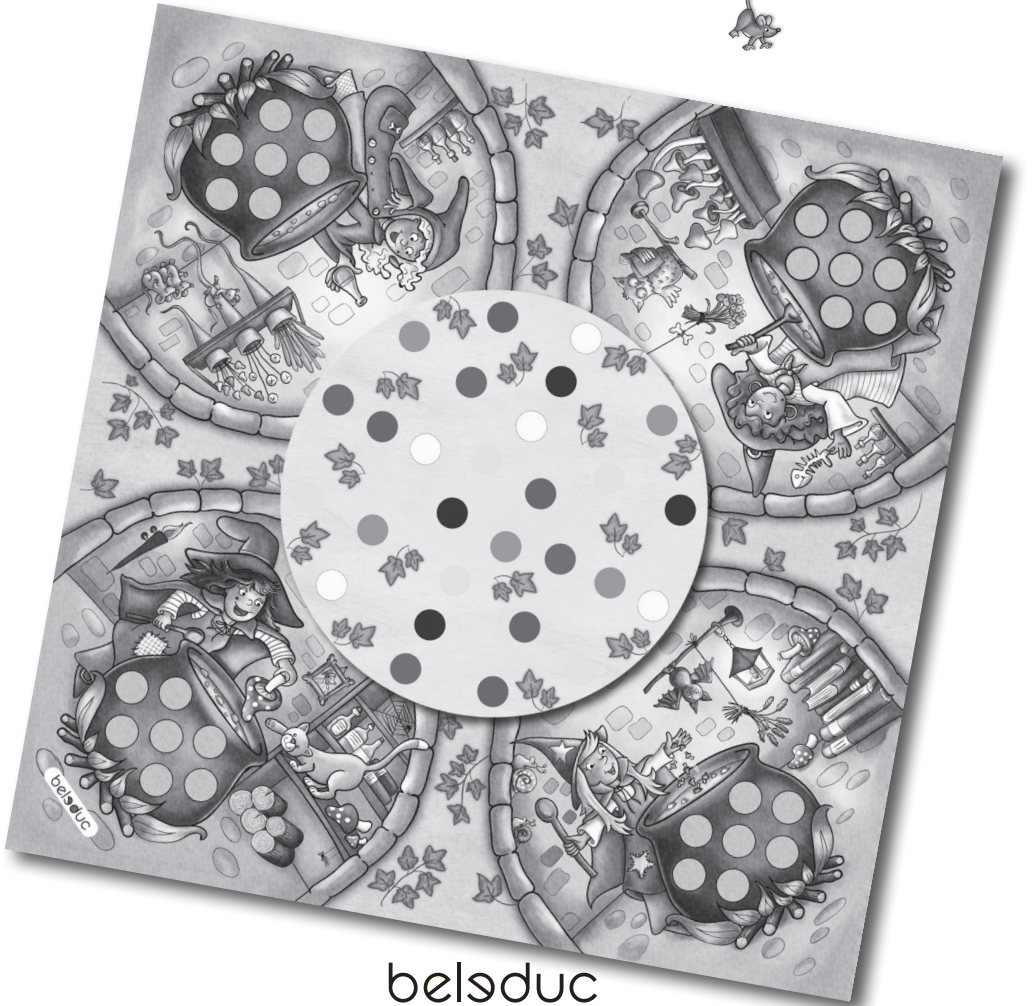
Manuale\* 说明书



D EN F NL ES I CHN

Nr.: 25520

# XXL HEXENKÜCHE



belsduc



## XXL Hexenküche

Hört ihr das *Gewimmel* und *Geplapper*? Wo kommt das nur her? Von ganz tief aus dem Wald kann man die Stimmen hören. Es ist Hermina mit Ihren Hexenfreundinnen. Sie kochen in ihren Küchen eine verhexte Suppe. Hört genau hin:

„Hokus, pokus, Spinnenbein,  
die Suppe, die wird lecker sein.  
Hexenbesen, Zauberhut,  
nur noch eine Zutat, dann ist gut.  
7 Fliegenpilze müssen her,  
die findet man nur immer schwer.  
Mit etwas Glück und klugem Kopf,  
hab ich als Erstes voll den Topf.“  
\*Hex, Hex\*

Um alle 7 Fliegenpilze zu finden, benötigt man jede Menge Konzentration, ein gutes Gedächtnis und eine Prise Glück. Wer sich die meisten Farbpunkte merken kann, wird am Ende Hexenküchenmeister.

**Inhalt:** 1 Holzspielbrett mit Drehscheibe,  
28 Holzpilze,  
1 Farbwürfel,  
1 Baumwollbeutel

**Alter:** 4+

**Mitspieler:** 2-4

**Autor:** beleduc Team

**Illustration:** Nadine Bougie

### **Kurzanleitung:**

Die Spieler suchen unter den Pilzen die Farbpunkte der gewürfelten Farbe. Stimmen Farbe unter dem Pilz und Würfel Farbe überein, darf der Pilz im eigenen Kessel abgestellt werden. Unterscheiden sich Farbpunkt und Würfel Farbe, muss dieser an seinen Platz zurück gestellt werden. Unterdessen merken sich die anderen Mitspieler die Farbe unter dem zurückgestellten Pilz, falls Sie in der nächsten Runde diese Farbe würfeln. Wer zuerst alle 7 Spezialzutaten in seinem Kessel hat, gewinnt das Spiel.

### **Spielvorbereitung:**

Hinweis: Bitte entfernen Sie vor dem Spielen die beiden Schrauben auf der Rückseite des Spielbrettes. Danach lässt sich die Drehscheibe drehen.

Zunächst wird das Spielbrett für alle Mitspieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert und alle 28 Holzpilze in die Drehscheibe gesteckt. Der Würfel wird bereit gelegt und jeder Mitspieler entscheidet sich für eine Hexe. Der jüngste Hexenküchenmeister beginnt.

### **Spielablauf:**

Der erste Spieler würfelt mit dem Farbwürfel und zieht einen beliebigen Pilz aus der Drehscheibe. Nun gibt es folgende Optionen:

1. Farbpunkt unter dem Pilz = Farbwürfel => Der Spieler darf den Pilz in seinem Kessel platzieren und der Nächste ist an der Reihe.
2. Farbpunkt unter dem Pilz  $\neq$  Farbwürfel => Der Spieler muss den Pilz auf die Drehscheibe zurück setzen.

Tipp: Die anderen Spieler versuchen, sich die Farbe unter dem zurückgestellten Pilz zu merken, falls sie diese Farbe in der nächsten Runde würfeln. Nun ist der nächste Spieler am Zug.

Hexenküchenmeister ist derjenige, der seinen Hexenkessel zuerst mit 7 Fliegenpilzen gefüllt hat.

### **Tipp für fixe Hexenköpfe:**

Für ältere Hexenküchenmeister oder „Schnelldenker“ kann das Spiel noch spannender gestaltet werden. Der Spielablauf erfolgt wie oben beschrieben, doch nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, wird die Drehscheibe eine halbe Runde weiter gedreht. Dadurch werden die Farbpunkte verschoben und es wird viel schwieriger, sich deren Positionen zu merken.

### **Spielende:**

Die Hexe, die es schafft ihren Hexenkessel als Erste mit 7 Fliegenpilzen zu füllen hat das Spiel gewonnen. Sie lädt ihre Hexenfreundinnen zum Hexenschmaus ein und alle lassen sich die Suppe gemeinsam schmecken.

### **Förderung:**

Farberkennung, Gedächtnis, Aufmerksamkeit, Konzentrationsvermögen



## XXL Witches' Kitchen

Do you hear the bustle and cackling? Where is that coming from? Voices can be heard from deep in the forest. It is Hermina with her witch friends. They are cooking a jinxed soup in their kitchens. Listen carefully:

"Hocus, pocus, rat's tummy,  
The soup will be really yummy.  
Witches' broom, wizard's hat,  
Just one more ingredient, then that's that.  
7 toadstools must go in,  
But they're not always easy to find.  
With a bit of luck and a clever head,  
I'm the first to have them to my cauldron added."  
\*Hex, Hex\*

To find all 7 toadstools you need a great deal of concentration, a good memory and a bit of luck. The person who can memorise the most coloured spaces will be the witches' kitchen master at the end.

**Contents:** 1 wooden board with dial  
28 wooden mushrooms  
1 die with colours  
1 cotton bag

**Age:** 4+

**Number of players:** 2-4

**Author:** beleduc Team

**Illustration:** Nadine Bougie

### Quick guide:

The players look under the toadstools for the coloured dots that match the colour thrown. If the colour under the toadstool matches the colour on the die then the toadstool can be put in the players own cauldron. If the colour on the die and the coloured dot are different then the toadstool must be put back in its place. Meanwhile, the other players memorise the colours under the toadstool that has been put back in case they throw this colour in the next round. The first player to have all 7 special ingredients in his cauldron is the winner.

**Setting up the game:**

Information: Before playing, please remove the two screws on the back of the board. The dial can now be spun.

Then put the board in the middle of the table and make sure all players can reach it. Put all 28 wooden toadstools in the dial. The die should be ready and each player should choose a witch. The youngest witches' kitchen master starts.

**How to play:**

The first player throws the coloured die and takes any toadstool out of the dial. Now there are the following options:

1. Coloured dot under the toadstool = colour on die => The player can place the toadstool in his cauldron and the next player takes his turn.
2. Coloured dot under the toadstool  $\neq$  colour on die => The player must put the toadstool back on the dial.

Tip: the other players try to remember the colour underneath the toadstool that had been put back in case they throw this colour in the next round. Now the next player can take their turn.

The witches' kitchen master is the first person to have 7 toadstools in his cauldron.

**Tip for more complex witches' heads:**

For older witches' kitchen masters or "fast thinkers", the game can be made more exciting. The game is played as described above but once a player has finished his turn, the dial is turned by half a turn. This means that the coloured dots have been moved and it is more difficult to remember their positions.

**End of the game:**

The witch who is the first to have 7 toadstools in their cauldron is the winner. She invites her witch friends to the witches' feast and you can all taste the soup together.

**Förderung:**

colour recognition, memory, attention, concentration skills

## XXL Le chaudron de la sorcière

Entendez-vous ce remue-ménage et ce bavardage ? D'où peuvent-ils bien provenir ? Les voix nous parviennent du fin fond de la forêt. C'est Hermina et ses amies sorcières. Elles préparent une potion magique dans leurs cuisines. Écoutez plutôt :

« Formule magique et pattes d'araignée,  
La soupe va être délicieuse.  
Balai volant, chapeau de sorcier,  
Encore un ingrédient et elle sera copieuse.  
7 champignons il faut encore ajouter,  
mais ils sont difficiles à trouver.  
Avec un peu de chance et de réflexion,  
Je serai le premier à remplir le chaudron. »  
« Abracadabra »

Pour trouver tous les 7 champignons, il faut une grande quantité d'imagination, une portion de bonne mémoire et une pincée de chance! Le joueur qui se souvient de la plupart des points colorés deviendra chef-cuisinier de potion magique.

**Contenu :** 1 planche de jeu en bois avec disque tournant  
28 champignons en bois  
1 dé à couleurs  
1 sachet en coton

**Âge:** 4+

**Nombre de joueurs:** 2-4

**Auteur:** beleduc Team

**Illustration:** Nadine Bougie

### Règle du jeu:

Les joueurs cherchent la couleur de la face du dé jeté sous les champignons. Le joueur met le champignon dans son chaudron si les deux couleurs correspondent. Si elles ne correspondent pas, le champignon est replacé sur le disque tournant. Les autres joueurs essaient de se souvenir de la couleur au cas où elle réapparaît sur le dé la fois suivante. Le premier qui remplit son chaudron avec les 7 champignons a gagné la partie.

### **Préparation du jeu:**

Instructions : Ôtez les deux vis au dos de la planche de jeu pour débloquer le disque et lui permettre de tourner.

Placer tout d'abord la planche de jeu au milieu de la table de manière à la rendre facilement accessible à tous les joueurs. Installer les 28 champignons en bois dans les trous du disque tournant prévus à cet effet. Le dé est posé sur la planche, chaque joueur choisit une sorcière et le plus jeune chef-cuisinier de potion magique lance le dé en premier.

### **Règle du jeu:**

Le premier joueur lance le dé coloré et choisit un champignon posé sur le disque tournant. Il a maintenant deux options :

1. Couleur sous le champignon = couleur du dé => Le joueur met le champignon dans son chaudron. C'est ensuite au tour du prochain joueur de lancer le dé.
2. Couleur sous le champignon  $\neq$  couleur du dé => Le joueur replace le champignon sur le disque tournant.

Conseil : Les autres joueurs essaient de se souvenir de la couleur de dessous le champignon remplacé sur le disque au cas où elle réapparaît sur le dé la fois suivante. C'est maintenant au joueur suivant de lancer le dé.

Le premier qui remplit son chaudron avec 7 champignons est nommé chef-cuisinier de potion magique.

### **Conseil pour cerveaux agiles:**

Le suspens peut être augmenté pour les chefs-cuisiniers un peu plus âgés ou pour les petits futés. Le jeu se déroule comme décrit plus haut mais chacun des joueurs fait faire un demi-tour au disque après avoir joué. Les points de couleur sont ainsi déplacés et il est beaucoup plus difficile de se souvenir de leur position initiale.

### **Fin du jeu:**

La première sorcière qui remplit son chaudron avec 7 champignons a gagné la partie. Elle invite ses amies au repas des sorcières et bien sûr, elles se régalaient toutes avec la potion magique.

### **Ce jeu développe:**

le sens des couleurs, la mémoire, l'attention et la concentration

## XXL Cocina de la Bruja

¿Sentís el barullo y el murmullo? ¿De dónde vendrá? Las voces llegan desde lo más profundo del bosque. Es Herminia con sus amigas brujas. En sus cocinas, están preparando una sopa hechizada. Escuchad con atención:

«Magia potagia, patas de araña,  
la sopa te encantará.  
Abracadabra, pata de cabra,  
un solo ingrediente faltará.  
7 matamoscas tienes que buscar,  
pero qué difíciles son de encontrar.  
Misterio y maña,  
si la suerte te acompaña  
serás el primero  
en llenar tu caldero.»

Para encontrar los 7 matamoscas, se necesita mucha concentración, buena memoria y una pizca de suerte. El jugador que memorice el mayor número de puntos de color, será al final el maestro cocinero de la cocina de la bruja.

<b>Contenido:</b>	1 tablero de madera con disco giratorio 28 setas de madera 1 dado de colores 1 bolsa de algodón
<b>Edad:</b>	4+
<b>Jugadores:</b>	2-4
<b>Autor:</b>	beleduc Team
<b>Ilustración:</b>	Nadine Bougie

### Instrucciones breves:

Los jugadores buscan debajo de las setas los puntos del mismo color que indique el dado. Si el color debajo de la seta coincide con el del dado, la seta puede depositarse en la olla de este jugador. En caso contrario, debe volver a dejarse donde estaba. Entre tanto, los demás jugadores memorizan el color debajo de la seta por si al tirar el dado en el siguiente turno sacan el mismo color. Gana la partida el primero en reunir los 7 ingredientes especiales en su olla.



### **Preparación del juego:**

Nota: Antes de empezar a jugar, deben quitarse los dos tornillos, que se encuentran en el dorso del tablero. Después, ya se puede girar el disco giratorio.

Primero, se coloca el tablero en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores, y se introducen las 28 setas de madera en el disco giratorio. El dado se deja preparado, y los jugadores eligen cada uno una bruja. Empieza el jugador más joven.

### **Cómo se juega:**

El primer jugador tira el dado de colores y extrae una seta cualquiera del disco giratorio. Ahora, hay las siguientes posibilidades:

1. Punto de color debajo de la seta = Color del dado  
=> El jugador puede depositar la seta en su olla y el turno pasa al siguiente jugador.
2. Punto de color debajo de la seta  $\neq$  Color del dado  
=> El jugador debe volver a dejar la seta en su sitio sobre el disco giratorio.

Consejo: Los demás jugadores deben intentar memorizar el color debajo de la seta, por si les sale este mismo color en su próxima jugada. El turno pasa al siguiente jugador.

El primero en llenar su olla de bruja con 7 matamoscas, se declara maestro cocinero de la cocina de la bruja.

### **Sugerencia para mentes espabiladas:**

Para los maestros cocineros más mayores o los «piensarrápidos», puede aumentarse la emoción del juego. Para ello, se juega según las instrucciones arriba descritas, pero una vez un jugador ha terminado su turno, se da media vuelta al disco giratorio. De esta manera, se desplazan los puntos de color y resulta más difícil recordar sus posiciones.

### **Fin de la partida:**

La primera bruja que consiga llenar su olla con 7 matamoscas, gana la partida. Entonces, invita a sus amigas brujas a almorzar y todas disfrutan del delicioso manjar.

### **Desarrollo:**

Discriminación de colores, Memoria, Atención, Capacidad de concentración.

## XXL Heksenketel

Horen jullie dat gejammer en gebabbel? Waar komt dat wel vandaan? Je kan de stemmen horen ,die heel erg diep uit het bos weerklinken. Het is Hermina met haar heksenvriendinnen. Zij koken in hun heksenkeuken een toversoepje. Luister maar eens:

„Hocus, pocus, spinnepoot,  
dit soepje zal erg lekker smaken.  
Heksenbezem, toverhoed,  
nog maar één middeltje, dan is het goed.  
7 Vliegenschwammen heb ik nodig,  
die zijn steeds moeilijk te vinden.  
Maar met een beetje geluk en een verstandig hoofd,  
zal mijn keteltje snel gevuld zijn.“  
\*Tover, toverheks\*

Om alle 7 vliegenschwammen te kunnen vinden heb je een heleboel concentratie, een goed geheugen en een beetje geluk nodig. Wie het grootste aantal kleurpunten kan onthouden, wordt op het einde van het spel de heksenmeester.

**Inhoud:**  
1 houten spelbord met draaischijf  
28 houten paddestoelen  
1 kleuren-dobbelsteen  
1 katoenen zak

**Leeftijd:** 4+

**Aantal spelers:** 2-4

**Auteur:** beleduc Team

**Illustratie:** Nadine Bougie

### **Korte gebruiksaanwijzing:**

De spelers zoeken onder de paddestoelen de kleurpunten van de met de dobbelstenen gegooidde kleur. Indien de kleur onder de paddestoel overeen stemt met de kleur van de dobbelsteen, dan mag de paddestoel in de eigen ketel gelegd worden. Wanneer het kleurpunt en de kleur van de dobbelsteen verschillend zijn , dan moet deze terug op zijn plaats gezet worden. Ondertussen onthouden de andere spelers de kleur onder de teruggezette paddestoel, voor het geval dat zij in de volgende ronde deze kleur zouden gooien met de dobbelsteen. Wie het eerst alle 7 speciale ingrediënten in zijn keteltje heeft is de winnaar van het spel.

### **Vorbereiding van het spel:**

Opmerking: Gelieve vóór het spelen de twee schroeven aan de achterkant van het spelbord te verwijderen. Daarna kan de draaischijf gedraaid worden.

Eérs wordt het spelbord voor iedere speler goed bereikbaar in het midden van de tafel geplaatst en alle 28 houten paddestoelen in de draaischijf gestoken. De dobbelsteen wordt klaar gelegd en iedere speler kiest een heks uit. Het jongste heksenmeestertje begint.

### **Afloop van het spel:**

De eerste speler gooit met de kleurendobbelsteen en haalt een willekeurige paddestoel uit de draaischijf. Nu zijn er de volgende mogelijkheden:

1. kleurpunt onder de paddestoel = kleur v.d. dobbelsteen => De speler mag de paddestoel in zijn keteltje plaatsen en de volgende speler is aan de beurt.
2. kleurpunt onder de paddestoel  $\neq$  kleur v.d. dobbelsteen => de speler moet de paddestoel terug op de draaischijf plaatsen.

Tip: De andere spelers poberen de kleur van de teruggeplaatste paddestoel te onthouden, voor het geval dat zij met de dobbelsteen deze kleur gooien in de volgende ronde. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Heksenmeester is degene die zijn heksenketel het eerst gevuld heeft met 7 vliegenzwammen.

### **Tip voor snelle heksenhoofdjes:**

Voor oudere heksenmeesters of voor „snelle denkers“ kann het spel nog spannender gemaakt worden. De afloop van het spel gebeurt zoals hierboven beschreven, echter nadat een speler zijn beurt heeft beëindigd, wordt de draaischijf een halve ronder verder gedraaid. Daardoor worden de kleurpunten verschoven en wordt het veel moeilijker om hun positie te kunnen onthouden.

### **Einde van het spel:**

De heks, die erin slaagt haar heksenketel het eerst te vullen met 7 vliegenzwammen, heeft het spel gewonnen. Zij nodigt haar heksenvriendinnen uit om samen te gaan smullen en iedereen laat zich de soep goed smaken.

### **Ter bevordering van:**

het herkennen van kleuren, het geheugen, de aandacht, het concentratievermogen



## XXL La cucina delle streghe

Sentite anche voi il voci e i rumori? Da dove vengono? Le voci arrivano dai meandri del bosco. Sono Hermina e le sue amiche streghe. Stanno preparando una zuppa stregata nella loro cucina: ascoltate bene:

„Hocus, pocus, zampa di ragno  
 questa zuppa è proprio un sogno.  
 Scopa di strega e capello a punta  
 sarà ancora più buona dopo l'aggiunta.  
 7 amaniti bisogna mischiare,  
 ma sono difficili da trovare.  
 Con un po' di fortuna e usando la testa,  
 sarò la prima e farò festa".  
 \*Strega, Strega\*

Per trovare tutte le 7 amaniti, serve molta concentrazione, buona memoria e un po' di fortuna. Chi riesce a totalizzare la maggior parte dei punti colorati si guadagna alla fine il titolo di Cuoco Fattucchiere.

**Contenuto:** 1 tavola da gioco con praticello girevole  
 28 funghi di legno  
 1 dado con i colori  
 1 sacchetto di cotone

**Età:** 4+

**Giocatori:** 2-4

**Autore:** beleduc Team

**Illustrazione:** Nadine Bougie

### Breve spiegazione del gioco:

I giocatori devono cercare sotto i funghi i punti colorati corrispondenti al colore uscito tirando il dado. Se il colore sotto il fungo corrisponde a quello uscito ai dadi, si può mettere il fungo nel calderone. Se il colore sotto il fungo non è lo stesso uscito tirando il dado, bisogna rimettere il fungo al suo posto. Gli altri giocatori devono concentrarsi per ricordare il colore sotto il fungo che è stato rimesso a posto, per approfittarne se tirando a loro volta il dado uscisse lo stesso colore. Vince il gioco chi riesce per primo a mettere nel calderone tutti i 7 ingredienti speciali.

### **Preparazione del gioco:**

Attenzione: prima di giocare, togliere le due viti sul retro della tavola da gioco. A questo punto, è possibile girare il praticello girevole.

Posizionare la tavola da gioco al centro, in modo che tutti i partecipanti riescano a raggiungerla comodamente e sistemare tutti i 28 funghetti di legno sul praticello girevole. Dopo avere preso il dado, ogni giocatore decide quale strega essere. Inizia il cuoco fattucchiere più giovane.

### **Come si gioca:**

Il primo giocatore tira il dado e sceglie un fungo qualsiasi, estraendolo dal praticello girevole. Ecco che cosa può succedere ora:

1. Punto colorato sotto il fungo = Colore del dado => Il giocatore può mettere il fungo nel suo calderone, quindi tocca al giocatore successivo.
2. Punto colorato sotto il fungo  $\neq$  Colore del dado => Il giocatore deve rimettere il fungo al suo posto nel praticello girevole.

Consiglio: gli altri giocatori devono cercare di ricordare il colore sotto il fungo che è stato rimesso a posto, per approfittarne se tirando a loro volta il dado uscisse lo stesso colore. Tocca quindi al giocatore successivo.

Vince il titolo di Cuoco Fattucchiere chi per primo riesce a mettere 7 amaniti nel proprio calderone.

### **Consiglio per streghe veterane:**

Per i Cuochi Fattucchieri più esperti o per le „menti veloci“, il gioco può diventare anche più coinvolgente. Si gioca come descritto precedentemente, ma dopo avere tirato il dado, si può ruotare di mezzo giro il praticello girevole. In questo modo, i funghi si spostano ed è molto più difficile ricordare le posizioni dei colori.

### **Fine del gioco:**

Vince il gioco la strega che riempie per prima il suo calderone con le 7 amaniti. La strega vincitrice potrà quindi invitare le sue amiche al party stregato, per gustare la zuppa tutte insieme.

### **Stimoli:**

riconoscimento dei colori, memoria, attenzione, capacità di concentrazione

货号：25520



## 大号女巫厨房

你听到喧闹声和咯咯的笑声了吗？是从哪里传出来的？声音是从森林深处传出来的。是赫尔曼和她的女巫朋友们，她们正在厨房里煮汤，竖起耳朵来听听

“老鼠的肚子  
美味的汤  
女巫的扫把，男巫的帽子  
只差一味料，汤就熬成了  
还需7个蘑菇  
可是他们总是不好找。  
只要一点点运气，一个聪明的脑袋瓜  
我就是第一个找到蘑菇放到锅里的人”  
\*施魔法，施魔法\*

你需要非常专注，好的记忆力和一点点运气才能找到这7个蘑菇。谁能记住大部分的颜色谁就能在最后成为女巫厨房游戏的大师。

**游戏配件：** 1个带转盘的游戏木板  
28个蘑菇  
1颗颜色骰子  
1个棉布袋

**年龄组：** 4岁以上

**游戏人数：** 2-4人

**游戏作者** beleduc Team

**游戏设计** Nadine Bougie

### 快速指南

游戏者搜寻蘑菇下面同骰子掷到的颜色一样的点。如果蘑菇下面的点颜色

同骰子的颜色一样，那么蘑菇就可以放到游戏者的锅里。如果骰子颜色和蘑菇下面点的颜色不一样，那么蘑菇得放回原来的地方。同时，其他游戏者需要记住那颗蘑菇下面的颜色以便下次他们用得上。第一个集满7个蘑菇放到锅里的游戏者获胜。

### **游戏准备**

注意：游戏之前，请移去游戏板背面的2颗螺丝，这样转盘才可以转动。然后把游戏板放置在桌子中间，让每个游戏者都可以够得到。28个木蘑菇放在转盘上，准备好骰子后，每个游戏者选择自己的女巫。由年龄最小的女巫大师开始游戏。

### **游戏玩法：**

第一个游戏者投掷骰子，然后拔出任意一个蘑菇，出现下面的选择：

1. 蘑菇下面点的颜色 = 骰子掷的颜色 => 游戏者可以把蘑菇放到他的锅里，然后轮到下一个游戏者。
2. 蘑菇下面点的颜色  $\neq$  骰子掷的颜色 => 游戏者需把蘑菇放回转盘里。

注意：其他游戏者尽量记住放回去的蘑菇下面的颜色，以便下次轮到他掷出相同颜色的时候可以用得上。现在轮到下一个游戏者了。

女巫厨房大师是最快找到7个蘑菇并放到锅里的人。

### **聪明女巫小贴士**

年龄大些的女巫厨房大师或反应快速的游戏者让游戏变得更加刺激。游戏按相同的规则进行，但是一旦游戏者完成他的这轮后可以把转盘转动半圈。这就意味着颜色点移动过，这样会更难记住这些颜色点的位置了。

### **游戏结束**

最先拿到7颗蘑菇的女巫获胜。她将邀请她所有的女巫朋友参加她的宴会，大家一起来品尝美味的蘑菇汤吧。

### **培养：**

颜色识别,记忆力,专注力

# beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich - Heine - Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
[info@beleduc.de](mailto:info@beleduc.de)

© beleduc 2013

