

**D: Mühle**

Jeder Spieler setzt seine 9 Spielsteine abwechselnd auf die Schnittpunkte des Spielplanes. Gelingt es einem Spieler 3 Steine in eine Reihe zu bringen, eine sog. Mühle zu schließen, darf er dem Gegenspieler einen Stein vom Spielplan nehmen. Ausgenommen sind Steine, die zu einer geschlossenen Mühle gehören. Sind alle Spielsteine auf den Spielplan gesetzt, wird abwechselnd von den Spielern ein Stein bis zum nächsten Schnittpunkt gezogen. Gelingt es dadurch eine Mühle zu schließen, darf dem Gegenspieler ein Stein genommen werden. Hat ein Spieler nur noch 3 Steine, darf er, wenn er am Zug ist, auf einen beliebigen Schnittpunkt springen. Ein Spieler gewinnt, wenn der Gegenspieler nur noch 2 Steine hat.

GB: Nine men's morris

Players take turns to place a playing piece on the corner points and on the points where lines intersect on the board. If one player manages to get three pieces in a row, called a „mill“, he or she removes one of his or her opponent's pieces from the board. Pieces which form part of a mill may not be removed. Once all of the pieces have been placed on the board, players take turns to move one piece onto an adjacent point. Every time that a player forms a mill, he or she removes one of his or her opponent's pieces. When a player only has three pieces left, he or she may jump to any intersection on his or her next turn. A player wins when his or her opponent only has two pieces left.

F: Moulin

Chaque joueur dispose ses 9 pions en alternance sur les intersections du plateau. Si un joueur parvient à aligner 3 pions, il réalise un moulin et peut retirer un pion adverse du plateau. Exception faite des pions qui font partie d'un moulin. Lorsque tous les pions sont placés sur le plateau, les joueurs déplacent, à tour de rôle, un de leurs pions vers la prochaine intersection. Si un joueur arrive à réaliser un moulin, il peut prendre un pion à l'adversaire. Lorsqu'un joueur ne possède plus que 3 pions, il peut, lorsque c'est son tour, déplacer son pion sur l'intersection de son choix. Un joueur a gagné lorsque son adversaire n'a plus que 2 pions.

I: Tavola a mulino

All'inizio del gioco, entrambi i giocatori piazzano a turno le proprie 9 pedine su un qualsiasi punto d'incrocio libero del tavoliere. Se un giocatore riesce ad allineare 3 delle sue pedine, facendo "filetto", può rimuovere dal gioco una delle pedine avversarie. Sono escluse le pedine che fanno già parte di un "filetto". Dopo che tutte le pedine sono state sistemate, possono essere mosse una alla volta a turno in un punto d'incrocio libero adiacente. Facendo "filetto", si può togliere dal gioco una pedina avversaria. Quando ad un giocatore rimangono solo 3 pedine, queste si possono muovere a salto, ovvero in punti liberi non adiacenti. La partita finisce quando un giocatore lascia l'avversario con solo 2 pedine.

NL: Molentje

Ledere speler zet zijn 9 fiches om beurten op de snijpunten van het speelveld. Als het een speler lukt om 3 fiches op een rij te krijgen, een zgn. molen te vormen, mag hij bij de tegenspeler een schijf van het bord nemen. Uitgezonderd zijn schijven, die tot een aaneengesloten molen behoren. Als alle fiches op het bord zijn gezet, wordt beurtelings door de spelers een schijf tot aan het volgende snijpunt gezet. Als het daardoor lukt een molen te vormen, mag er een schijf van de tegenspeler weggenomen worden. Als een speler nog maar 3 schijven heeft, mag hij, als hij aan zet is, op een willekeurig snijpunt springen. Een speler wint, als de tegenspeler nog maar 2 schijven heeft.

E: Molino

Los jugadores colocan sus 9 fichas por turnos en las intersecciones del tablero de juego. Si un jugador consigue colocar 3 fichas en raya, cerrar lo que se llama un molino, puede sacar una ficha del contrario del tablero. Excepción a esto son las fichas que forman parte de un molino cerrado. Si todas las fichas se encuentran en el tablero, los jugadores avanzan con las piezas hasta la intersección más próxima. Si se consigue formar un molino de este modo, se puede quitar una ficha del contrario. Si a un jugador sólo le quedan 3 fichas, puede, si le toca, saltar al punto de intersección que desee. El jugador gana cuando al contrario sólo le quedan 2 fichas.

P: Moinho

Cada jogador coloca as suas 9 peças alternadamente nas intersecções do esquema do jogo. Se um dos jogadores conseguir colocar três peças em linha, fechar o chamado moinho, pode retirar uma das peças do adversário do esquema do jogo. Não se podem retirar peças que pertençam a um moinho fechado. Quando todas as peças se encontram em jogo, os jogadores deslocam alternadamente uma peça até ao ponto de intersecção seguinte. Se se conseguir fechar um moinho desse modo, pode retirar-se uma peça ao adversário. Quando um dos jogadores possui apenas 3 peças, pode avançar para um ponto de intersecção à sua escolha, quando for a sua vez de jogar. Um jogador ganha quando o seu adversário tem apenas 2 peças.

DK: Mølle

Hver spiller placerer skiftevis sine 9 brikker på spillepladens snitpunkter. Lykkedes det for en spiller at placere 3 brikker på række, altså, at lave en såkaldt mølle, må han fjerne en af modstanderens brikker fra spillepladen. Undtaget er brikker, der hører til en mølle. Er alle brikker placeret på spillepladen, skiftes spillerne til at flytte en brik til det næste snitpunkt. Lykkedes det derved at lave en mølle, må man fjerne en af modstanderens brikker. Har en spiller kun 3 brikker tilbage, må han, når det er hans tur, springe til et vilkårligt snitpunkt. En spiller vinder, når modstanderen kun har 2 brikker tilbage.

S: Kvarn

Varje spelare sätter omväxlande ut sina nio spelbrickor på spelplanens skärningspunkter. Lyckas en spelare få tre brickor i rad, vilket kallas för att stänga en kvarn, så får han lyfta bort en av motspelarens brickor från spelplanen. Brickor som hör till en stängd kvarn är undantagna. När alla spelbrickor har placerats ut på spelplanen flyttar spelarna omväxlande en bricka till nästa skärningspunkt. Lyckas man då stänga en kvarn så får man ta en bricka från motspelaren. Har en spelare bara tre brickor kvar får han hoppa till valfri skärningspunkt när det är hans tur. Vinner gör man när motspelaren bara har två brickor kvar.

FIN: Mylly

Kumpikin pelaaja asettaa 9 pelinappulaansa vuorotellen pelilaudan leikkauspisteisiin. Jos toinen pelaajista onnistuu asettamaan 3 pelinappulaansa riviin, eli tehdä nk. myllyn, hän saa poistaa pelilaudalta yhden vastustajan pelinappuloista. Valmiiseen myllyyn kuuluvia pelinappuloita ei saa poistaa. Kun kaikki pelinappulat on asetettu pelilaudalle, pelaajat siirtävät vuorotellen yhden pelinappulansa seuraavaan leikkauskohtaan. Jos pelaaja onnistuu näin tekemään myllyn, hän saa poistaa laudalta vastustajan pelinappulan. Jos pelaajalla on jäljellä enää ainoastaan 3 pelinappulaa, hän saa vuorollaan siirtyä haluamaansa leikkauskohtaan. Pelaaja voittaa, kun vastustajalla on jäljellä enää 2 pelinappulaa.

N: Mølle

Hver spiller plasserer de 9 brikkene sine avvekslende i hjørnepunktene på brettet. Hvis en spiller lykkes i å plassere 3 brikker på rad, dvs. „å lukke en mølle“ har han rett til å fjerne en av motspillerens brikker fra brettet. Unntatt er brikker som er med i en lukket mølle. Når alle brikkene er plassert på brettet, går spillerne etter tur med en brikke til neste hjørnepunkt. Hvis det da lykkes å lukke en mølle, kan en av motspillerens brikkes tas av brettet. Hvis en spiller ikke har flere enn 3 brikker kan ha gå til et fritt valgt punkt når det er hans tur. Når en av spillerne bare har igjen 2 brikker har den andre spilleren vunnet.

H: Malom

A játékosok felváltva felhelyezik 9 bábuikat a játékmező keresztesési pontjaiba. Amennyiben egy játékosnak sikerül 3 bábut egy sorba felhelyezni, egy ún. malmot bezárni, leveheti az ellenfél egyik bábuját a játékmézóról, kivételt képeznek azok a bábuk, amelyek egy bezárt malomhoz tartoznak. A játékosok felváltva húzhatnak egy bábut a következő keresztesési ponthoz, ha már az összes bábut a játékmézóra helyezték. Ha ez által az egyik játékosnak sikerül egy malmot bezárnia, leveheti az ellenfél egyik bábuját. Ha egy játékosnak már csak három bábuja van, és ő következik, egy tetszőleges keresztesési pontra ugorhat. Egy játékos akkor nyer, ha az ellenfélnek már csak 2 bábuja marad.

CZ: Mlýnek

Každý hráč položí svých 9 hracích kamenů střídavě na průsečíky hracího plánu. Podají-li se hráči dostat 3 kameny do jedné řady, uzavřít tzv. mlýnek, může protihráči odebrat jeden kámen z hracího plánu. Výjimku tvoří kameny, které patří k uzavřenému mlýnku. Jsou-li na hracím plánu nasazené všechny hrací kameny, táhnou hráči střídavě kamenem k nejbližšímu průsečíku. Pokud se podaří uzavřít mlýnek, může se protihráči odebrat kámen. Má-li hráč ještě 3 kameny, může, pokud je na tahu, přeskočit na libovolný průsečík. Vyhrává hráč, pokud jeho protihráč má pouze 2 kameny.

PL: Młynek

Każdy z graczy ustawia swoje 9 pionków na przemyślanach planszy. Jeśli graczowi uda się ustawić 3 własne pionki w jednym rzędzie, czyli utworzyć tzw. młynek, to może zdjąć z planszy jeden z pionków przeciwnika. Reguła ta nie dotyczy pionków, które już tworzą młynek. Jeśli na planszy ustawione zostały wszystkie pionki, gracze przesuwiają na przemian po jednym swoim pionkiem na najbliższy punkt łączący odcinki. Jeśli jednemu z nich uda się utworzyć młynek, może odebrać przeciwnikowi jeden pionek. Jeśli gracz posiada już tylko 3 pionki i przychodzi kolej na jego ruch, to wolno mu przeskoczyć na dowolne pole. Zwycięża ten gracz, którego przeciwnik posiada tylko 2 pionki.

GR: Τρίλιζα

Όλοι οι παίχτες τοποθετούν τα 9 πούλια τους εναλλάξ πάνω στα σημεία κοπής του ταμπλό. Αν κάποιος παίχτης καταφέρει να τοποθετήσει 3 πούλια στη σειρά, δηλ. να κάνει τρίλιζα, τότε μπορεί να βγάλει ένα πούλι του αντιπάλου από το ταμπλό. Εξαιρούνται τα πούλια, που έχουν ήδη σχηματίσει τρίλιζα. Όταν τοποθετηθούν όλα τα πούλια πάνω σε ένα ταμπλό, τότε οι παίχτες κινούν εναλλάξ ένα πούλι μέχρι το επόμενο σημείο κοπής. Αν καταφέρουν να σχηματίσουν τρίλιζα, μπορούν να βγάλουν ένα πούλι του αντιπάλου. Αν κάποιος παίχτης βρεθεί με μόνο 3 πούλια στην κατοχή του επιτρέπεται, όταν έρθει η σειρά του, επιτρέπεται να μετακινηθεί σε οποιοδήποτε σημείο κοπής. Νικητής είναι ο παίχτης εκείνος που θα καταφέρει να αφήσει τον αντίπαλο με 2 μόνο πούλια.

RUS: Мельница

Каждый игрок поочередно выставляет свои 9 шашек на точки пересечения линий игрового поля. Если одному из игроков удастся выставить 3 шашки в ряд, т.е. построить так называемую „мельницу“, он имеет право убрать с доски одну из шашек соперника. Исключение составляют те шашки, которые принадлежат к одной из построенных „мельниц“. Если все шашки выставлены на поле, то игроки будут поочередно ходить одной шашкой до следующей точки пересечения линий. Если при этом игроку удастся построить „мельницу“, у соперника можно забрать одну шашку. Если у игрока остается только 3 шашки, он имеет право в свой ход перепрыгнуть на любую точку пересечения линий. Выигрывает тот игрок, у соперника которого остаются только 2 шашки.

TR: Değirmen

Her oyuncu oyun tahtasının üzerindeki kesit noktalarına dönüşümlü olarak 9 oyun taşını koyar. Eğer bir oyuncu 3 taşını da aynı sıraya getirebilirse, yani bir değirmen oluşturabilirse, karşı oyuncunun bir taşını tahtadan çıkarabilir. Değirmen haline getirilmiş taş sırası hariç. Eğer bütün taşlar oyun tahtasına yerleştirilmiş ise, oyuncular dönüşümlü olarak taşlarını bir sonraki kesit noktasına kadar oynatırlar. Bu şekilde değirmen oluşturma imkanı elde edilirse, karşı oyuncunun bir taşı oyundan alınabilir. Eğer bir oyuncunun sadece üç taşı kalmış ise, oyun sırası kendisine geldiğinde, dilediği kesit noktasına atlayabilir. Karşı oyuncunun 2 taşı kaldığında, diğer oyuncu galip gelir.

SI: Mlin

Vsak igralca postavi svojih 9 figuric izmenično na presečišča igralne plošče. Če igralcu uspe postaviti 3 figurice v vrsto, t.j. zapreti mlin, sme nasprotniku odvzeti z igralne plošče eno figurico. Izjema so figurice, ki pripadajo zaprtemu mlinu. Ko so vse figurice postavljene na igralno ploščo, igralca izmenično vlečeta po eno figurico do naslednjega presečišča. Če igralcu uspe zapreti mlin, sme nasprotniku odvzeti eno figurico. Ko ima eden izmed igralcev le še tri figurice, sme takrat, ko je na potezi, skočiti na poljubno presečišče. Igralec zmaga, ko ima nasprotnik le še dve figurici.

HRV: Mlin

Svaki igrač stavlja naizmjenično svojih 9 žetona na sjecišta ploče za igru. Uspije li jednom igraču složiti u jedan red 3 žetona, odnosno zatvoriti tzv. mlin, smije uzeti protivniku jedan njegov žeton. Izuzetak su žetoni koji spadaju u zatvoreni mlin. Ako se na ploči nalaze svi žetoni, igrači naizmjenično vuku žeton do sljedećeg sjecišta. Ako na taj način jedan od njih uspije zatvoriti mlin, smije uzeti protivniku jedan žeton. Ako igraču ostanu još samo 3 žetona, on smije, ako je na potezu, skočiti na željeno sjecište. Igrač je pobjednik kad njegovom protivniku preostanu još samo 2 žetona.

SK: Mlynček

Každý hráč položí svojich 9 hracích kameňov striedavo na priesečníky hracieho plánu. Ak sa hráčovi podarí dostať 3 kamene do jedného radu, uzavrieť tzv. mlynček, môže protihráčovi odobrať jeden kameň z hracieho plánu. Výnimku tvoria kamene, ktoré patria k uzavretému mlynčeku. Ak sú na hracom pláne nasadené všetky hracie kamene, ťahajú hráči striedavo kameňom k najbližšiemu priesečníku. Ak sa podarí uzavrieť mlynček, môže sa protihráčovi odobrať kameň. Ak má hráč ešte 3 kamene, môže, ak je na ťahu, preskočiť na ľubovoľný priesečník. Vyhráva hráč, ktorého protihráč má len 2 kamene.

BG: Дама

Всеки играч поставя редувайки се 9-те игрални пионки върху кръстовищата на игралното поле. Ако един от играчите успее да постави 3 пионки в една линия, тоест да направи Дама, той има право да вземе една от пионките на противника от игралното поле. С изключение на пионките, които образуват една затворена Дама. Ако всички пионки са поставени върху полето за игра, всеки от играчите премества последователно по една пионка до следващото кръстовище. Ако по този начин се образува Дама, може да се вземе една пионка на противника. Ако играчът остане още само с 3 пионки, той има право да прескача на произволна точка, когато е на ход. Играчът побеждава, когато противникът му остане с 2 пионки.

RO: Țintar

Fiecare jucător așează 9 piese de joc în mod alternativ pe punctele de intersecție ale tablei de joc. Dacă unul din jucători reușește să plaseze 3 piese în linie, adică să încheie o așanumită moară, îi este permis să îi elimine adversarului o piesă de pe tabla de joc. Excepție fac piesele care fac parte dintr-o moară închisă. În cazul în care pe tabla de joc au fost plasate toate piesele, jucătorii mută alternativ câte o piesă până la următorul punct de intersecție. În cazul în care se reușește închiderea unei mori, este permis a i se elimina adversarului o piesă. În cazul în care un jucător nu mai posedă decât 3 piese, îi este permis, când îi vine rândul, să sară pe un punct de intersecție oarecare. Un jucător câștigă atunci când adversarul nu mai posedă decât 2 piese.

UA: Млин

Кожен з гравців по черзі виставляє свої 9 шашок у точках перетину ліній ігрового поля. Якщо одному з гравців вдається виставити 3 шашки у ряд, тобто, побудувати так званий „млин“, він має право зняти з дошки одну з шашок суперника. Виняток становлять ті шашки, які належать до одного з „млинів“, що вже побудовані. Якщо усі шашки виставлені на поле, то гравці по черзі ходитимуть однією шашкою до наступної точки перетину ліній. Якщо при цьому гравцеві вдається побудувати „млин“, у суперника можна зняти з дошки одну шашку. Якщо у гравця лишилося тільки 3 шашки, він має право у свій хід перестрибнути до будь-якої точки перетину ліній. Виграє той гравець, у суперника якого лишилося тільки 2 шашки.

EST: Veski

Mängijad asetavad vaheldumisi oma 9 mängunuppu mängualaale joonte ristumiskohta. Kui ühel mängijal õnnestub paigutada 3 nuppu ühte ritta, s.t. moodustada ühe nn. veski, tohib ta võtta mängualaalt ühe vastasmängija nupu. Ära ei tohi võtta nuppe, mis on osa ühest valmis veskist. Kui kõik mängunupud on lauale asetatud, hakkavad mängijad tegema kordamööda käike, liigutades üht oma nuppu ühe koha võrra, s.t. järgmise joonte ristumiskohani. Kui sellega õnnestub mängijal moodustada veski, tohib ta võtta mängualaalt ühe vastasmängija nupu. Kui mängijal on alles veel ainult 3 nuppu, tohib ta oma mängukorral hüpata ükskõik millisesse joonte ristumiskohta mängualaal. Mängija võidab siis, kui vastasmängijal on alles veel ainult 2 nuppu.

LT: Malūnas

Kiekvienas žaidėjas žaidimo lentoje ant susikirtimo vietų pakaitomis po vieną išdėlioja devynias savo šaškes. Jei kuriam nors iš žaidėjų pavyksta išrikiuoti tris šaškes į vieną eilę – uždaryti vadinamąjį malūną –, jis nuo žaidimo lentos gali nuimti vieną varžovo šaškę. Uždarytą malūną sudarančių šaškių nuimti negalima. Kai ant žaidimo lentos išdėliojamos visos šaškes, žaidėjai pakaitomis perkelia po vieną šaškę ant artimiausios susikirtimo vietos. Jei ten nuėjus pavyksta uždaryti malūną, galima nuimti vieną varžovo šaškę. Jei žaidėjas beturi tik tris šaškes, atėjus jo eilei jis gali peršokti ant bet kurios susikirtimo vietos. Žaidėjas laimi, kai varžovas beturi tik dvi šaškes.

LV: Dzirnava

Katrs spēlētājs pārmaiņus ievieto savas 9 markas spēles galda krustojumos. Ja spēlētājam izdodas ienest 3 markas vienā rindā, aizverot tā sauktās dzirnavas, viņš var ņemt marku no pretinieka galda. Neiekļauj markas, kāš pieder slēgtām dzirnavām. Kad visas markas ir novietotas uz galda, spēlētāji pārmaiņus pārvieto marku līdz nākamajam krustojuma punktam. Ja ar tiem izdodas aizvērt dzirnavas, jūs varat ņemt pretiniekam viņa marku. Ja spēlētājam ir palikuši tikai 3 markas, viņš var pāriet uz jebkuru krustojuma punktu, ja tas ir viņa gājiens. Spēlētājs uzvar, ja pretiniekam ir palikuši tikai 2 markas.

AR:**العربية: لعبة الطاولة أو مجموعة التسع رجال**

كل لاعب يضع قطع اللعب التسعة الخاصة به بالدور على نقط التقاطع في لوحة اللعب. إذا استطاع أحد اللاعبين أن يضع ثلاث قطع في صف واحد ليصنع «طاولة كاملة» فيستطيع أن يخرج قطعة من قطع اللعب الخاصة باللاعب الآخر. باستثناء قطع اللعب الموجودة في طاولة كاملة. إذا وضعت كل قطع اللعب على اللوحة فيمكن لكل لاعب أن يسحب قطعته إلى نقطة التقاطع التالية بالدور. ولو استطاع بهذه الطريقة إكمال طاولة فيسمح له بإخراج قطعة أخرى من قطع اللاعب الآخر. لو بقي لأحد اللاعبين 3 قطع فقط فيسمح له عندما يحين دوره أن يقفز بقطعته على نقطة التقاطع التي يريدتها. ويحدد فوز أحد اللاعبين عندما لا يملك الآخر إلا قطعتين فقط.

D: ACHTUNG! GB: WARNING! F: ATTENTION! I: AVVERTENZA! NL: WAARSCHUWING! E: ¡ADVERTENCIA! P: ATENÇÃO! DK: ADVARSEL! S: VARNING! FIN: VAROITUS! N: ADVARSEL! H: FIGYELMEZTETES! CZ: UPOZORNĚNÍ! PL: OSTRZEŻENIE! GR: ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! RUS: ВНИМАНИЕ! TR: UYARI! SI: OPOZORILO! HRV: UPOZORENJE! SK: UPOZORNENIE! BG: ВНИМАНИЕ! RO: AVERTISMENT! UA: УВАГА! EST: HOIATUS! LT: ĮSPĖJIMAS! LV: BRĪDINĀJUMS! AR: تحذير!

D: Informationen bitte aufbewahren. Erststückergefahr. Verschluckbare Kleinteile! **GB:** Please keep this information. Choking hazard! Small parts! **F:** Veuillez conserver les informations. Danger d'étouffement. Présence de pièces de petite taille susceptibles d'être avalées! **I:** Conservare le informazioni. Pericolo di soffocamento. Piccole parti! **NL:** Informatie s.v.p. bewaren. Gevaar voor verstikking. Kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden! **E:** Conservar las informaciones. Peligro de asfixia. ¡Piezas pequeñas que pueden tragarse! **P:** Por favor, guardar estas informações. Perigo de asfixia. Peças pequenas que podem ser engolidas! **DK:** Opbevar informationer. Kvælningsfare. Smådele som kan sluges! **S:** Var vänlig och spara informationen. Risk att kvävas. Smådelar som kan sväljas! **FIN:** Säilytä tiedot. Tukeyhtumisvaara. Pieniä nieltävissä olevia osia! **N:** Vennligst oppbevar informasjonene. Fare for kvelning. Små deler som kan svelges! **H:** Kérjük, őrizze meg az információkat. Tisztítás: elemes játékok esetén száraz ruhával, műanyag játékoknál langyos, szappanos vízzel. Fulladásveszély. Lenyelhető apró alkatrészek! **CZ:** Informace prosím uschovejte. Nebezpečí udušení. Malé části nesmí být spolknuty a vdechnuty. **PL:** Proszę zachować niniejsze informacje. Niebezpieczeństwo udławienia się. Drobne elementy mogą zostać połknięte! **GR:** Παρακαλείσθε όπως διατηρήσετε τις πληροφορίες. Κίνδυνος ασφυξίας. Μικρά εξαρτήματα που μπορεί να καταποθούν! **RUS:** Просим сохранить информацию. Опасность задохнуться! Не давайте детям проглатывать мелкие части! **TR:** Lütfen bu bilgileri saklayınız. Boğulma tehlikesi. Yutulabilir küçük parçalar! **SI:** Prosimo, shranite informacije. Nevarnost zadušitve. Majhni deli, ki jih otroci lahko pogoltnejo! **HRV:** Molimo Vas da sačuvate informacije. Opasnost od gušenja. Sitni dijelovi koji se mogu progutati! **SK:** Uschovajte prosím informácie. Nebezpečenstvo udusenja. Malé kusky, ktoré môžu byť prehltnuté! **BG:** Моля запазете информацията. Опасност от задушаване. Малки части, които могат да се погълнат! **RO:** Vă rugăm să păstrați informațiile. Descriere: Jucarie. Pericol de asfixiere. Piese de mici dimensiuni se pot fi înghițite! **UA:** Просимо зберегти інформацію. Небезпека задихнутися! Небезпека: дрібні деталі! **EST:** Palun hoidke see teave alles. Lämbumise oht. Lämbumisoht: väikesed osad! **LT:** Šios informacijos neišmeskite. Pavojus uždusti. Uždusimo pavojus dėl smulkių detalių! **LV:** Lūdzu, uzglabājiet informāciju. Pastāv nosmakšanas briesmas. Aizrīšanās risks mazo detaļu dēļ! **AR:** رُجى الاحتفاظ بالمعلومات. خطر الاختناق. قد يبلع الطفل الأجزاء الصغيرة!

Simba Toys GmbH & Co. KG · Werkstr. 1 · 90765 Fürth · Germany · www.noris-spiele.de · Simba Toys España S.L., Edificio América II, C/ Proción, 7, Portal 2, Planta 2ª, Oficina E, 28023 Madrid · Simba Toys Italia S.p.A – Strada Statale 32 n. 9 – 28050 Pombia (NO) Italy · Simba Toys Polska Sp. z o.o., ul. Flisa 2, 02-247 Warszawa · Simba Toys Hungária Kft., Vendel Park, Budai u. 4., 2051 Biatorbágy · Smoby Toys SAS., Le Bourg Dessus, 39170 Lavans-lès-Saint-Claude, France · Simba Toys CZ, spol. s r.o., Lidická 481, 273 51 Unhošť · Simba Toys Bulgaria, Симба Тойс България ЕООД, с. Кривина 1588, общ. София, ул. Розова Градина 17, тел. +359 2 9625859 · Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien · Simba Oyuncak Paz.Ltd. Şti., İçerenköy Mahallesi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merk. No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / İstanbul, TÜRKİYE · S.C. Simba Toys Romania SRL, Baneasa Business Center, Sos. Bucuresti-Ploiesti 19-21, Sector 1, 013694 - Bucuresti, Romania · Simba/Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon · Simba Toys Nordic As, Pindsleveien 1 C, 3221 Sandefjord, Norway · N.V. Simba Toys Benelux S.A., Moeskroensesteenweg 383C, 8511 Aalbeke, Belgium · Simba Toys Middle East, P.O. Box 61106, Dubai, U.A.E. · Simba Toys Rus, 142072, Московская область, Домодедовский район, г. Домодедово, мкр. Востряково, владение „Триколор“, строение 7 · Simba Smoby Toys UK Ltd., Broomfield House, Bolling Road, Bradford BD4 7BG · Simba Dickie Finland Oy, Sinikalliontie 3 B, 02630 Espoo, Finland · Simba Toys Ukraine Ltd., Симба Тойз Україна, вул. Червоноткацька 42, м. Київ 02660 · Simba Toys Kazakhstan 050000, Republic of Kazakhstan, Almaty, Microdistrict of Almerek, 1 · Simba Thailand 172 Moo 4, Soi Wat Praifah Bangkok-Patumthani Rd. Bangdua, Muang, Pathumthani 12000 Thailand · Simba Smoby Toys Chile, Avenida Providencia 1760, Oficina 17 01, Santiago de Chile, Chile · SISO TOYS SOUTH AFRICA (PTY) Ltd 264 Aberdare Drive, Phoenix Industrial Park Phoenix, Durban 4068, Kwa Zulu Natal South Africa · SISO Toys Ltd. Jubilee House, Globe Park, Marlow, Buckinghamshire SL7 1EY, United Kingdom · Simba Toys Vietnam Limited, Floor 14-08B, Vincom building, Le Thanh Ton Street 72, Ben Nghe ward District 1, 700000 Ho Chi Minh City, Vietnam · Simba India, सिम्बा टॉयज़ इंडिया प्रा. लि. 808, विंडफोल, सहार प्लाज़ा कॉम्प्लेक्स, जे. बी. नगर, अंधेरी (पू), मुंबई – 400 059, भारत · Fabriquée en Chine / Hergestellt in China / Made in China / Fabricado en China / Fabricado na China / Fabricato in Cina 66661019