



D: Nicht Aufregen – 2-4 Spieler, 1 Würfel, 16 Spielsteine

Spielanleitung: Zu Spielbeginn bekommt jeder Spieler 4 Spielsteine. Damit die Steine auf dem Spielfeld nicht verwechselt werden, hat jeder Spieler Steine einer anderen Farbe. Die Steine werden auf den Startfeldern aufgebaut. Nun geht der Würfel von Hand zu Hand. Jeder Spieler hat einen Wurf. Wer eine Sechsz würfelt, darf einen seiner Steine auf sein Eingangsfeld setzen, nochmals würfeln und den Stein um die geworfene Punktzahl weitersetzen. Nach jeder geworfenen 6 darf der Spieler ein weiteres Mal würfeln. Aber solange noch ein Stein des Spielers draußen auf den Startfeldern steht, muß dieser Stein mit einer 6 ins Spiel gebracht werden. Jeder Spieler versucht nun, seine Steine so schnell wie möglich um das Spielfeld herum in seine 4 Zielfelder zu bringen. Wer das als Erster schafft, ist Sieger. Dabei dürfen eigene und fremde Steine übersprungen werden. Zuvor kann es aber manchen Ärger geben: Wer nämlich mit seiner gewürfelten Punktzahl einen seiner Steine auf ein Feld bringt, auf dem bereits ein fremder Stein steht, darf diesen aus dem Spiel werfen. Der herausgeworfene Stein kommt wieder auf ein Startfeld und muß von vorne beginnen. Das kann manchen sonst friedlichen Spieler in Rage bringen. Felder, auf denen bereits ein eigener Stein steht, dürfen nicht mit Steinen gleicher Farbe besetzt werden.

GB: Ludo – 2-4 players, 1 die, 16 counters

Instructions: To start each player is given 4 counters. So that the counters don't get muddled up on the playing board each player has a different colour. Players place their counters on the matching bases. Now players take turns to throw the die. Each player has one throw. If a six is thrown the player places one of his or her counters on the starting circle, throws again and moves the counter forward by the number of spaces indicated by the die. Every time a six is thrown the player gets another go, but if a six is thrown and there are still counters on the base that have not yet entered the game, they must be brought into play. Each player now tries to move his or her counters around the board as quickly as possible and reach the four home squares. The winner is the first player to get all of his or her counters home. Players can jump counters over their own counters and those of other players. But winning isn't as easy as it sounds: if a player moves one of his or her counters onto a space already occupied by another player's counter, the opponent's counter is captured and removed from play. The captured piece goes back to the starting base, something that's calculated to infuriate the most mild-mannered player. A counter may not be moved onto a square already occupied by one of that player's own counters.

F: Petits chevaux – 2-4 joueurs, 1 dé, 16 pions

Règle du jeu: Au début du jeu, chaque joueur reçoit 4 pions. Afin qu'il n'y ait pas de confusion sur le jeu, les pions de chaque joueur sont d'une couleur différente. Les pions sont placés sur les cases de départ. Le dé passe alors de main en main. Chaque joueur lance une fois le dé. Celui qui obtient un six peut placer un de ses pions sur la case d'entrée, relancer le dé et faire avancer son pion d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé. A chaque fois qu'il fait un 6, le joueur peut rejouer et relancer le dé. Mais tant que le joueur possède un pion sur une case de départ, le pion doit être mis en circulation avec un six. Chaque joueur tente alors de conduire ses pions aussi vite que possible le long du parcours et jusqu'aux 4 cases d'arrivée. Le gagnant est le premier qui y parvient. Les pions peuvent sauter par-dessus des pions adverses ou du même camp. Mais avant l'arrivée, il peut y avoir pas mal de problèmes : En effet, celui qui par les résultats du dé, amène un de ses pions sur une case occupée par un pion adverse, peut éjecter ce dernier pion du jeu. Le pion éjecté revient à la case départ et doit recommencer du début. Cela peut exaspérer des joueurs autrement si calmes. Les cases sur lesquelles se trouve un pion du même camp, ne peuvent pas être occupées par deux pions d'une même couleur.

I: Non t'arrabbiare – 2-4 giocatori, 1 dado, 16 pedine

Istruzioni del gioco: Ogni giocatore riceve 4 pedine dello stesso colore. Per non confondere le pedine, ogni giocatore ne riceve 4 di colore diverso, che dispone nella propria base di partenza. A turno ogni giocatore lancia il dado. Ognuno ha un tiro a disposizione. Ogni volta che un giocatore ottiene un 6, può far uscire una pedina sul percorso e tirare ancora una volta il dado, facendo avanzare la sua pedina. Dopo ogni 6 il giocatore può tirare nuovamente il dado. Finché vi è ancora una pedina sui campi di partenza all'esterno del gioco, essa deve essere inserita dopo aver ottenuto un 6. Vince chi riesce a portare per primo le quattro pedine sulle 4 caselle di arrivo, dopo aver compiuto un giro completo del percorso di gioco. Chi riesce a fare ciò nel più breve tempo possibile, vince il gioco. Pedine proprie e di altri giocatori possono essere saltate. Durante il gioco possono però capitare imprevisti: se una pedina termina il percorso sulla base di un dato punteggio nella casella occupata da una pedina avversaria, la rimanda alla sua base. La pedina ritorna quindi sul campo di partenza e deve ricominciare il giro. Si tratta di un contrattempo che può far perdere le staffe anche ai giocatori più pacifici. Le caselle già occupate da una pedina non possono ospitare pedine di altro colore.

NL: Maak-je-niet-dik – 2-4 spelers, 1 dobbelsteen, 16 fiches

Handleiding: Bij het begin van het spel krijgt iedere speler 4 fiches. Om de fiches op het bord niet door elkaar te halen, heeft iedere speler fiches van een andere kleur. De fiches worden op de startvelden opgezet. Nu gaat de dobbelsteen van hand tot hand. Iedere speler heeft een worp. Wie een zes gooit, mag een van zijn fiches op zijn startveld zetten, nog een keer gooien en de fiche het geworpen aantal punten verder zetten. Na iedere gegooide 6 mag de speler nog een keer gooien. Maar zo lang er nog een fiche van de speler buiten op de startvelden staat, moet dit fiche met een 6 in het spel worden gebracht. Iedere speler probeert nu om zijn fiches zo snel mogelijk om het speelveld heen in zijn 4 doelvelden te krijgen. Wie dat als eerste lukt, is winnaar. Daarbij mag er over eigen en andermans fiches heen worden gesprongen. Daarvoor kan zich echter heel wat ergernis voordoen: Wie namelijk met zijn gegooide aantal punten een van zijn fiches op een veld zet, waarop al een fiche van een ander staat, mag dat uit het spel gooien. Het eruit gegooide fiche komt weer op een startveld en moet van voren af aan beginnen. Dat kan sommige anders vreedzame spelers tot razernij brengen. Velden waarop al een eigen fiche staat, mogen niet met fiches van dezelfde kleur worden bezet.

E: Parchís – 2-4 jugadores, 1 dado, 16 fichas

Instrucciones de juego: Para comenzar la partida, cada jugador recibe 4 fichas. Para no confundirlas en el tablero de juego, cada jugador posee fichas de distinto color. Éstas se colocan en las casillas de inicio. Ahora el dado pasa de mano en mano. Cada jugador tira una vez. El que saque un seis puede colocar una de sus fichas en la casilla de salida de su color, volver a tirar y avanzar con la ficha la cantidad de puntos que haya salido. El jugador puede volver a tirar cada vez que salga un 6. Mientras haya una ficha de un jugador fuera, en la casilla de inicio, ésta tiene que salir al tablero de juego con un 6. Los jugadores intentan ahora hacer llegar sus fichas por el tablero de juego lo antes posible a sus 4 casillas de meta. Gana el primero que lo consiga. Para ello se pueden saltar fichas propias y ajenas. Pero antes se puede armar un poco de jaleo: El que obtenga un número de puntos que lleve su ficha a una casilla donde ya se encuentre un contrario, puede sacar a esta última del juego y tiene que volver a la casilla de inicio y empezar desde el principio. Esto puede sacar de sus casillas a jugadores que por el contrario son muy tranquilos. Las casillas, en las que ya hay una ficha, no se pueden ocupar con otra del mismo color.

P: Ludo – 2-4 jogadores, 1 dado, 16 peças

Regras do jogo: No início do jogo cada jogador recebe 4 peças. Para que as peças não sejam confundidas no tabuleiro, cada um dos jogadores tem peças de cores diferentes. As peças são colocadas nas casas de início. O dado passa de mão em mão. Cada jogador lança o dado uma vez. Quem conseguir um seis, pode colocar uma das suas peças na sua casa de início, lançar o dado novamente e deslocar a peça de acordo com o número de pontos. Quando o jogador consegue obter um 6, pode lançar o dado novamente. Mas se uma peça do jogador se encontrar fora das casas, esta tem de ser colocada em jogo obtendo um 6 ao lançar o dado. Cada jogador tenta colocar as suas peças nas 4 casas de destino, o mais rápido possível. Vence o jogador que o conseguir fazer primeiro. Podem ser avançadas as próprias peças e as peças dos adversários. Antes disso pode haver dissabores: Quem colocar, de acordo com o número de pontos obtido no dado, uma das suas peças numa casa na qual já se encontra uma peça do adversário, pode retirá-la do jogo. A peça que foi retirada do jogo volta para as casas iniciais e tem de recomençar do início. Isso pode aborrecer os outros jogadores. As casas onde já se encontra uma peça do próprio jogador, não podem ficar ocupadas por peças da mesma cor.

DK: Take it easy – 2-4 spillere, 1 terning, 16 brikker

Spillevejledning: Som det første får hver spiller 4 brikker. For at brikkerne ikke forveksles på spillepladen, får hver spiller brikker i én farve. Brikkerne placeres på startfelterne. Nu kastes terningen efter tur. Hver spiller har et kast. Kaster en spiller en 6'er, må denne placere sine brikker på sit indgangsfelt, kaste terningen endnu en gang og rykke brikken det kastede antal øjne frem. Efter hver kastet 6'er må samme spiller fortsætte. Så længe spilleren dog har brikker stående på startfelterne, skal 6'erne anvendes til at flytte disse brikker ud på spillepladen. Hver spiller prøver nu på at rykke sine brikker så hurtigt som muligt til sine 4 målfelter. Den, der først kommer i mål med alle 4 brikker, vinder spillet. Herved må de egne og de andre spilleres brikker overspringes. Først kan der dog opstå temmelig meget ballade: Hvis en spiller nemlig placerer en af sine brikker på et felt, hvor der allerede står en fremmed brik, må spilleren smide denne brik ud af spillet. Brikken, der er blevet smidt ud, placeres igen på startfeltet og skal begynde forfra. Dette kan drive den ene eller anden rolige spiller til vanvid. Der må ikke placeres egne brikker på felter hvor der allerede er en brik af samme farve.

S: Fiaspel – 2-4 spelare, 1 tärning, 16 spelbrickor

Spelbeskrivning: Spelet börjar med att varje spelare får fyra spelpjäser. Färgerna på spelarnas pjäser är olika så att de inte förväxlas på spelfältet. Spelpjäserna placeras på startfälten. Tärningen går sedan i tur och ordning till spelarna. Varje spelare slår en gång. Den som slår en sexa får sätta ut en av sina spelpjäser på sitt ingångsfält, slå igen och flytta pjäsen så många steg som antalet punkter på tärningen säger. Varje gång man slår en sexa får man slå en gång till. Men så länge en spelpjäs står kvar på startfältet måste spelaren slå en sexa för att få in pjäsen i spelet. Varje spelare försöker nu flytta sina spelpjäser runt spelfältet så snabbt som möjligt och nå fram till sitt eget målfält. Den som är först med att klara detta vinner. Det är tillåtet att hoppa över egna och andras spelpjäser. Men – det kan uppstå problem på vägen: den som slår och med tärningens hjälp hamnar på ett fält där det redan står en främmande spelpjäs får plocka bort denna från spelet. Den undanplockade spelpjäsen hamnar åter på ett startfält och måste börja om från början. Detta kan göra att även den lugnaste spelare tappar fattningen. Det är inte heller tillåtet att placera spelpjäser på ett fält där det redan står en pjäs med samma färg.

FIN: Kimble – 2-4 pelaajaa, 1 noppa, 16 pelinappulaa

Peliohje: Pelin alussa jokainen pelaaja saa 4 pelinappulaa. Jotta pelinappuloita ei pelilaudalla sekoitettaisi, jokainen pelaajan pelinappulat ovat eri värisiä. Pelinappulat asetetaan aloitusruutuihin. Nyt noppa kiertää kädestä käteen. Jokaisella pelaajalla on yksi heitto. Jos pelaaja heittää nopalla kuutosen, hän saa asettaa pelinappulansa sisääntuloruutuunsa, heittää noppa uudelleen ja siirtää pelinappulaa heitetyn silmäluvun verran eteenpäin. Jokaisen heitetyn kuutosen jälkeen pelaaja saa heittää noppa uudelleen. Niin kauan, kun pelaajalla on pelinappuloita ulkona aloitusruuduissa, on pelinappulat tuotava peliin kuutosella. Jokainen pelaaja yrittää nyt saada pelinappulansa mahdollisimman nopeasti pelilaudan ympäriltä neljän maaliin. Ensimmäiseksi tässä onnistunut pelaaja voittaa pelin. Tällöin voidaan hypätä omien ja vieraiden pelinappuloiden yli. Sitä ennen saattaa kuitenkin tapahtua kaikenlaista harmittavaa: Jos pelaaja saattaa heitettyllä silmäluvullaan pelinappulansa sellaiseen ruutuun, jossa on jo vieras pelinappula, vieras pelinappula saadaan heittää ulos pelistä. Ulosheitetty nappula tulee jälleen aloitusruutuun ja sen on aloitettava jälleen alusta. Tämä saattaa hermostuttaa muutaman muutoin erittäin rauhallisen pelaajan. Pelaaja ei saa siirtää omaa nappulaansa ruutuun, jossa jo on yksi hänen omista nappuloistaan.

N: Ludo – 2-4 Spillere, 1 terning, 16 brikker

Spilleregler: Først får alle spillerne 4 brikker hver. For at brikkerne ikke skal forveksles, har hver spiller brikker i én farge. Brikkene plasseres på startfeltene. Så går terningen rundt. Hver spiller får ett kast. Den som slår en sekser får sette brikkene sine på inngangsfeltet, kaste en gang til og flytte brikke så mange felt som terningen viser. Etter en sekser får spilleren alltid slå en gang til. Så lenge en brikke står ute på et startfelt, trenger spilleren en sekser for å få satt den i spill. Alle spillere forsøker så å komme rundt spillebrettet så raskt som mulig og inn i målfeltene. Den som klarer det først, har vunnet. Det er lov å hoppe over egne og motspillernes brikker. Men for man kommer i mål kan det være mye å hisse seg opp over: Den som kaster terningen og kommer med brikken sin på et felt der det står en brikke som tilhører en motspiller har rett til å slå den ut av spillet. Brikken som er slått ut plasseres i startfeltet og må begynne på nytt igjen. Sânt kan hisse opp den fredeligste spiller... Det er ikke lov å plassere flere brikker med samme farge på ett felt.

H: Ki nevet a végé – 2-4 játékos, 1 dobókocka, 16 bábu

Játékleírás: A játék kezdetekor minden játékos 4 bábut kap. Azért, hogy a bábukat a játémezőn ne lehessen összecserélni, minden játékosnak más színű bábuja van. A bábukat a startmezőre kell állítani. Ezután a dobókocka kézzől kézre jár. Minden játékosnak van egy dobása. Ha valaki hatost dob, kihelyezheti egyik bábuját a kezdő mezőre, majd dobhat újra, és a bábuját a dobott pontszámmal továbbléptetheti. Minden 6-os dobás után a játékos dobhat még egyszer. De ameddig a játékosnak akár egy bábuja is kinn áll a startmezőn, addig azt a bábut kell a 6-sal játéka hívni. Ezután minden játékos megpróbálja, amilyen gyorsan csak lehetséges, bábit a játémezőn körbe a saját 4 célmezőjébe bejuttatni. Akinek ez elsőként sikerül, az a győztes. Eközben a saját és az idegen bábukat is át szabad ugrani. De mindezek előtt adódhat néhány bosszúság: Aki ugyanis dobott pontszámával egyik bábujával egy olyan mezőre lép, amin már áll egy idegen bábu, akkor ezt kiütheti a játékból. A kidobott bábu ismét a startmezőre kerül, és elől kell kezdenie a játékot. Ez egy egyébként békés játékost is dühbe geríthat. Azokra a mezőkre, amelyeken már saját bábu áll, azonos színű bábuval nem szabad lépni.

LV: Neuztraucieties – 2-4 spēlētāji, 1 kauliņš, 16 spēles markas

Kā spēlēt: Spēles sākumā katrs spēlētājs iegūst 4 spēles markas. Lai markas uz lauciņa netiktu sajaukti, katram spēlētājam ir dažādas krāsas markas. Markas tiek uzstādītas uz sākuma lauciņiem. Tagad kauliņš iet no rokas rokā. Katram spēlētājam ir viens metiens. Ja būs sešinieks, jūs varat ievietot kādu no jūsu markām uz tā ievades lauciņa, mest to vēlreiz un pārvietot marku uz izmesto punktu. Pēc katriem iemestiem sešiniekiem spēlētājs var mest kauliņu vēl vienu reizi. Bet, kamēr spēlētāja marka joprojām atrodas ārā uz sākuma lauciņiem, šī marka ir jāievieš spēlē ar 6. Tagad katrs spēlētājs mēģina pēc iespējas ātrāk pārvietot savas markas ap savu lauciņumu uz saviem 4 mērķa lauciņiem. Kas to pārvalda pirmais, tas ir uzvarētājs. Jūs varat izlaist savus un svešās markas. Bet pirms tam var būt zināmas nepatīkšanas: Ja jūs pārvietot kādu no savām markām uz lauciņu, uz kura jau ir sveša marka, jūs varat to izmest no spēles. Izmestā marka atgriežas sākuma lauciņā, un tai jāsāk no jauna. Tas var padarīt dusmīgus dažus citādi mierīgus spēlētājus. Lauciņus, kuriem jau ir sava marka, nedrīkst aizpildīt ar vienas krāsas markām.

AR:

العربية: لعبة اللودو (البارتيسيس) - من 2 ل 4 لاعبين، نرد واحد، 16 قرص

طريقة اللعب: في بداية اللعبة يحصل كل لاعب على 4 أقراص. ولكيلا تختلط الأقراص بعضها أثناء اللعب يحصل كل لاعب على أقراص ذات لون مختلف.

توضع الأقراص في خانة البداية (الدار). ويدور النرد من يد لأخرى حسب الدور. يقوم كل لاعب برمي النرد. ومن يحصل على رقم 6 يسمح له بوضع قرص من أقراصه على خانة البدء (الدار) ثم يرمي النرد مرة أخرى ويضع النرد في العدد إلى جاء في النرد. عندما يحصل اللاعب على رقم 6 في النرد يسمح له باللعب مرة أخرى. ولكن كل قرص خارج اللعبة في خانة البداية (الدار) لا بد له أن يدخل إلى اللعبة برقم 6 من النرد. يحاول كل لاعب بقدر استطاعته أن يضع أقراص اللعب الخاصة به بسرعة في الخانات الأربع

المتواجدة حول خانة الوصول (الهدف) من يستطيع تحقيق ذلك أولاً يكون هو الفائز. ويمكن في هذه اللعبة العبور فوق القرص الخاص بك أو بغيرك.

ولكن قبله قد يتسبب ذلك في بعض الغضب: فمن يجلبه النرد إلى مكان موجود فيه قرص للاعب آخر فيمكنه إخراج هذا القرص من اللعبة. ويعود القرص الذي تم إخراجه إلى خانة البداية (الدار) ويبدأ من جديد. وهذا قد يفضب بعض اللاعبين المسالمين.

والخانات التي يوجد فيها قرص لنفس اللاعب لا يجوز وضع قرص من نفس اللون فيها.

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: OPOZORJE! HRV: UPOZORENJE! SK: UPOZORNENIE! BG: ВНИМАНИЕ! RO: AVERTISMENT! UA: УВАГА! EST: HOIATUS! LT: ĮSPĖJIMAS! LV: BRĪDINĀJUMS! AR: تحذير!

D: Informationen bitte aufbewahren. Erstickungsgefahr. 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. Tukehtumisvaara. Pieniä nieltävissä olevia osia! **N:** Vennligst oppbevar informasjonene. Fare for kvelning. Små deler som kan svelges! **H:** Kérjük, őrizze meg az információkat. Tisztítsa: 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 kúsky, 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, Pindsløveien 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. Востраково, 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. Червонояткацька 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, विडफोल, सहार प्लाज़ा कॉम्प्लेक्स, जे. बी. नगर, अंधेरी (पू), मुंबई – 400 059, भारत • Fabriquė en Chine / Hergestellt in China / Made in China / Fabricado en China / Fabricado en China / Fabricato in Cina 66661019