

Holy Moley

gene Maulwurf muss zurück zum Startfeld. Jeder Spieler versucht so schnell wie möglich seine 4 Maulwürfe in das Zielfeld zu bringen. Wem dies zuerst gelingt, gewinnt.

GB: Holy Moley: Each player puts 4 moles of one colour on their starting point. The first player to throw a six with the dice starts. This player rolls the dice again and advances their mole the number of points shown on the dice. Any player who subsequently throws a six during play gets another turn. If a player still has one or more moles at the starting point, these must be moved first. You may jump over or land on your own moles or the moles of other players, but two moles cannot stand on one circle at the same time. The mole that is landed on must be put back to the starting point. The aim of the game is to get all of your moles to the end as quickly as possible. The player that does this first is the winner.

F: Holy Moley: Chaque joueur place les 4 taupes de sa couleur sur le case départ. Celui, qui obtient un six au lancer de dé, peut déplacer une taupe de la case départ sur le plateau de jeu. Il lance alors le dé à nouveau et se déplace du nombre de points. A chaque fois que le chiffre six est obtenu au lancer de dé, le joueur continue de jouer. Si une taupe est encore sur la case départ, elle doit être d'abord déplacée sur le plateau de jeu. Les propres taupes ou celles des autres peuvent être dépassées ou vaincues, mais il est impossible d'avoir deux taupes sur la même case. La taupe vaincue doit retourner sur la case départ. Chaque joueur essaye aussi vite que possible d'amener ses 4 taupes sur la case d'arrivée. Celui, qui y parvient en premier, a gagné.

I: Holy Moley: Ogni giocatore posiziona le 4 talpe del suo colore sulla casella di inizio. Chi gettando il dado ottiene un sei, sposta una talpa dalla casella di partenza al campo di gioco, quindi getta nuovamente il dado e si sposta nuovamente per il numero di punti ottenuto. Ogni volta che si ottiene un sei si può gettare il dado nuovamente. Se nella casella di partenza è rimasta ancora una talpa, la si deve prima portare sul campo di gioco. È possibile saltare le proprie talpe o battere quelle di altri, non devono però esserci talpe insieme sulla stessa casella. La talpa battuta deve ritornare alla casella di partenza.

Ogni giocatore cerca di raggiungere il traguardo con le sue 4 talpe il più velocemente possibile. Vince chi ci riesce per primo.

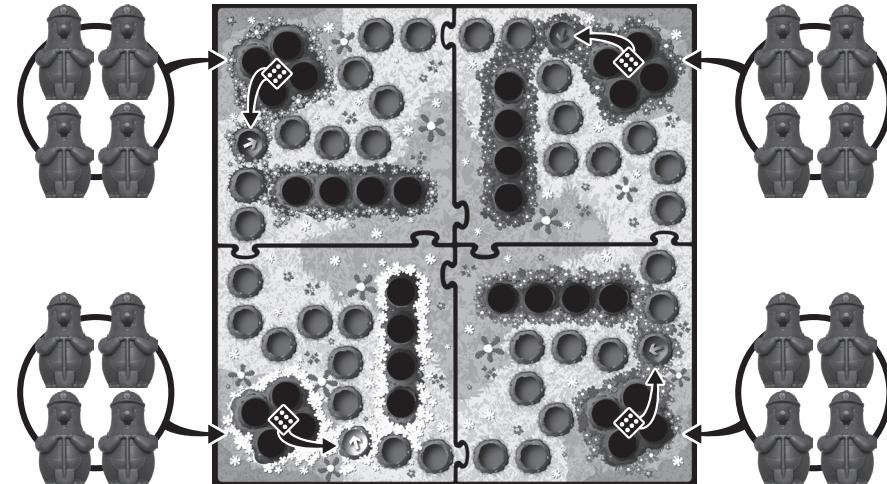
NL: Holey Moley: Elke speler zet de 4 mollen van zijn kleur op het startveld. Wie met de dobbelsteen zes gooit, verplaatst een mol vanaf het startveld naar het speelveld, mag opnieuw gooien en gaat net zoveel plaatsen vooruit als hij ogen heeft gegooid. Elke keer wanneer men zes heeft gegooid mag men nogmaals gooien. Wanneer er nog een mol op het startveld staat, moet die eerst naar het speelveld. Men mag over eigen en vreemde mollen heen springen en ze mogen worden geslagen, maar ze mogen niet samen op één veld staan. De mol die geslagen is, moet terug naar het startveld. Elke speler probeert zo snel mogelijk zijn 4 mollen naar het finishveld te brengen. Degene die dat het eerste lukt, heeft gewonnen.

E: Holy Moley: Cada jugador pone los 4 topitos en su color en el campo de salida al juego. Quien logra 6 puntos al tirar el dado, entra al juego con un topito desde el campo de salida, tira de nuevo y sigue los pasos según los puntos logrados. Siempre cuando un jugador tira 6 puntos con el dado puede tirar de nuevo. Al tener todavía un topito en el campo de salida al juego hay que jugar primero éste para que esté también en el campo de juego. Está permitido sobresaltar o vencer los topitos propios o de los otros jugadores, pero no pueden estar nunca dos topitos en un campo. Los topitos vencidos deben de volver al campo de salida al juego. Cada jugador intenta poner tan rápido como pueda los 4 topitos en el campo de meta. El jugador que lo logra primero, gana.

P: Holy Moley: Cada jogador coloca as 4 toupeiras da sua cor no ponto de partida. Quem obtiver um 6, avança com a sua toupeira para o campo, joga o dado de novo e move de acordo com os pontos que obtiver no dado. Toda vez que se obtiver um 6, pode-se lançar o dado de novo. Mas, se houver alguma toupeira no ponto de partida, deve-se, antes de mais nada, movê-la para o campo. É permitido pular ou derrubar as suas toupeiras e as do adversário, mas não é permitido mais de uma toupeira em um campo. A toupeira derrubada tem que voltar para o ponto de partida. Cada jogador tenta levar as suas 4 toupeiras o mais rápido possível à chegada. Quem o consegue ganha.

DK: Holy Moley: Hver deltager stiller sine 4 muldvarper med den valgte farve i startfeltet. Når en kaster en sekser med terningen, flytter pågældende den første muldvarp fra startfeltet ud på spillefeltet, kaster terningen igen og flytter muldvarpen videre i forhold til øjnene på terningen. Hver gang en får en sekser, må pågældende kaste terningen igen. Hvis der er en muldvarp i startfeltet endnu, skal den først ud på spillefeltet. Det er tilladt at springe sine egne og fremmede muldvarper over eller slå dem ud. Der må ikke sidde 2 sammen på et felt. De muldvarper, der bliver slået ud, skal stilles tilbage på startfeltet. Hver spiller forsøger at få sine 4 muldvarper over i målfeltet så hurtigt som muligt. Den, der først får dem i mål, har vundet.

D: Holy Moley: Jeder Spieler stellt die 4 Maulwürfe seiner Farbe auf das Startfeld. Wer eine Sechs würfelt, rückt mit einem Maulwurf vom Startfeld auf das Spielfeld, würfelt erneut und zieht um die gewürfelten Punkte weiter. Nach jeder gewürfelten Sechs darf noch mal gewürfelt werden. Ist noch ein Maulwurf auf dem Startfeld, muss dieser zuerst auf das Spielfeld. Eigene und fremde Maulwürfe dürfen übersprungen oder geschlagen werden, dürfen aber nicht zusammen auf einem Feld sitzen. Der geschla-



S: Holy Moley: Varje spelare ställer de 4 mullvadarna i den egna färgen på startrutan. Den som slår en sexa går med en mullvad från startrutan ut på spelplanen, slår igen och går vidare med det antal steg som tärningen visar. Varje gång en spelare slår en sexa får han slå en gång till. Finns det fortfarande en mullvad kvar på startrutan måste den först komma ut på spelplanen. Egna och andras mullvadar får hoppas över respektive knuffas bort men får inte stå tillsammans på samma ruta. Den bortknuffade mullvaden måste gå tillbaka till startrutan. Varje spelare försöker att så snabbt som möjligt komma till målrutan med sina 4 mullvadar. Den som lyckas först vinner.

FIN: Holy Moley: Jokainen pelaaja valitsee värisä ja asettaa kaikki 4 myyräänsä lähtökentälle. Pelaaja, joka heittää kuutosen, saa siirtää yhden myyristään pelikentälle. Sen jälkeen sama pelaaja heittää noppaa uudelleen ja siirtää myyrää nanop näytämän lukeman verran eteenpäin. Aina kun pelaaja heittää kuutosen, hän saa heittää uudelleen. Jos pelaajalla on vielä myyriä lähtökentällä, kuutonen käytetään ensisijaisesti myyrän siirtämiseen pelikentälle. Omien ja muiden pelaajien myyrien yli saa hypätä tai ne voi "lyöda" ts. lähettää pelikentältä takaisin lähtökentälle. Yhdessä peliruudussa saa olla vain yksi myyri. "Lyödyn" myyrän tätyy palata takaisin lähtökentälle. Jokainen pelaaja yrittää kuljettaa kaikki 4 myyräänsä maaliin niin nopeasti kuin mahdollista. Voittaja on pelaaja, joka saa ensimmäisenä kaikki myyräänsä maaliin.

N: Holy Moley: Hver spiller setter de 4 muldvorpene i sin farge på startfeltet. Den som slår en sekser flytter en muldvarp fra startfeltet til spillefeltet, kaster en gang til og flytter fremover som terningen viser. Etter en sekser får man et ekstra kast. Så lenge det er muldvarper igjen på startfeltet, må disse ut på spillefeltet først. Egne og andres muldvarper kan man hoppe over eller slå ut, men de kan ikke stå sammen på ett felt. Muldvarper som er slått ut rykker tilbake til start. Hver spiller forsøker å få sine 4 muldvarper til målfeltet så fort som mulig. Den som klarer det først, vinner.

H: Holy Moley: minden játékos 4 általa választott színű vakondot helyez a startmezőre. Aki hatost dob, az kilép a startmezőről egy vakondnal a játékmezőre, újra dob, és tovább lép annyival, ahány pontot dobott. minden hatos dobás után még egyszer lehet dobni. Ha egy vakond még kint van a startmezőn, azt először be kell juttatni a játékmezőre. A saját és az idegen vakondokat át szabad ugrani vagy le szabad ütni, de nem szabad egymás mellé helyezni öket egy mezőn. A leütött vakond visszakerül a startmezőre. minden játékos megpróbálja mind a 4 vakondját minél gyorsabban bejuttatni a célmezőbe. Akinek ez először sikerül, az nyertes.

CZ: Holy Moley: Každý hráč postaví 4 krty své barvy na startovací místo. Ten, kdo hodí šestku, posune krtku ze startovacího pole do hracího pole, potom házi opětovně kostkou a posune ho dál o hozené body. Po každého hozeného šestce se smí ještě jednou házet. Pokud je ještě jeden krtek na startovacím poli, musí se dostat nejdříve do hracího pole. Vlastní nebo cizí krtki smějí být přeskročeni nebo vyhozeni, nesmějí však stát v poli na stejném místě. Vyhozený krtek musí zpět na startovací místo. Každý hráč se snaží dostat co nejdříve své 4 krty do cíle. Komu se to podaří jako prvnímu, ten vyhrává.

PL: Holy Moley: Każdy z graczy ustawią 4 krety swojego koloru w polu startowym. Osoba, która wyrzuci kostką szóstkę, przesuwa jednego kreta z pola startowego w obrębie pola gry, rzuca kostką ponownie i posuwa się dalej – zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek. Po każdej wyrzuconej szóstce można rzucić kostką jeszcze raz. Jeżeli w polu startowym jest jeszcze jakiś kret, trzeba najpierw wprowadzić go do gry. Własne i cudze krety można przeskakiwać lub też zbiąć. Nie mogą znajdować się one jednak razem na jednym polu. Zbyt kret musi powrócić na pole startowe. Każdy z graczy próbuje jak najszybciej dotrzeć swoimi 4 kretami do pola docelowego (mety). Wygrywa ten, komu uda się to jako pierwszemu.



GR: Holy Moley: Κάθε παίκτης τοποθετεί τους 4 τυφλοπόντικες του χρώματός του στο πεδίο εκκίνησης. Όποιος φέρει έξι, προχωρά με έναν τυφλοπόντικα από το πεδίο εκκίνησης στο αγωνιστικό πεδίο, ρίχνει ξανά το ζάρι και τον μετακινεί τόσο όσο δείχνει το ζάρι. Κάθε φορά που φέρνει έξι, μπορεί να πρίξει ξανά το ζάρι. Αν στο πεδίο εκκίνησης υπάρχει ακόμα ένας τυφλοπόντικας, πρέπει πρώτα να μετακινηθεί στο αγωνιστικό πεδίο. Μπορείτε να υπερηφόρησετε ή να εκτοπίσετε δικούς σας τυφλοπόντικες και τους τυφλοπόντικες άλλων παικτών, δεν επιτρέπεται όμως να υπάρχουν δύο μαζί στον ίδιο κύκλο. Ο εκτοπισμένος τυφλοπόντικας πρέπει να επιστρέψει στο πεδίο εκκίνησης. Κάθε παίκτης προσπαθεί να μεταφέρει όσο το δυνατόν πιο γρήγορα και τους 4 τυφλοπόντικες του στο πεδίο προορισμού. Κερδίζει όποιος το καταφέρει πρώτος.

RUS: Holy Moley: Каждый игрок выставляет на стартовое поле 4 кротов своего цвета. Тот, кто выбросит «шестерку», делает ход кротом со стартового поля на игровое поле, бросает кубик снова и переходит на столько полей, сколько очков выпало. Если выпала «шестерка», игрок может бросать кубик еще раз. Если крот еще остаётся на стартовом поле, следует вначале перевести его на игровое поле. Собственных и чужих кротов разрешается перепрыгивать, а также сбивать, но они не должны оставаться вместе на одном поле. Сбитый крот должен вернуться назад на стартовое поле. Каждый игрок стремится как можно быстрее провести своих 4 кротов на поле финиша. Выигрывает тот, кому это удалось сделать первым.

TR: Holy Moley: Her oyuncu başlangıç pozisyonuna oyuna kendi rengindeki 4 köstebeki koyar. Attığı zar 6 gelen oyuncu, Köstebeklerden birini başlangıç pozisyonundan oyun pozisyonuna çıkarır, ardından bir kez daha zar atar ve gelen sayı kadar ilerler. Zar 6 geldikçe bir kez daha zar atma hakkı vardır. Ama eğer başlangıç pozisyonunda bekleyen bir köstebek varsa, önce onun oyuna girmesi gereklidir. Kendi köstebeklerinin ya da yabancı köstebeklerin üstünden atlama, ya da Köstebeki kırma mümkündür, ama aynı yerde iki Köstebek duramaz. Kırılan köstebek başa, başlangıç pozisyonuna döner. Herkes mümkün olduğunda çabuk şekilde 4 köstebegini de hedef pozisyonlarına getirmeye çalışır. Bunu ilk olarak kim başarırsa, oyunu o kazanır.

SI: Holy Moley: Vsak igralec postavi svoje 4 krte iste barve na zacetno polje. Igro zacne igralec, ki prvi z igralno kocko vrže šestico. Igralci lahko premikajo samo eno figuro za toliko potez, kot je pokazala kocka. V kolikor igralce vrže šestico, lahko mece kocko še enkrat. Na zacetnem polju lahko stoji samo en krt. Med igro lahko preskakujete krte ali pa jih izbjigate. Več krtov nikoli ne more stati na istem igrальнem polju. Vsaka izbit krt se mora vrniti na zacetno polje. Vsak igralec poskuša kolikor hitro je mogoče pripeljati svoje 4 krte na ciljno polje. Zmaga tisti, ki prvi pripelje vse svoje krte na ciljno polje.

HRV: Holy Moley: Svaki igrač postavi na početno polje 4 krtaice svoje boje. Tko bacanjem kockice dobije šesticu, pomiče krticu s početnog polja na polje za igru, baca kockicu ponovo i pomiče krticu za onaj broj polja koji je dobio bacanjem kockice. Nakon svake dobivene šestice igrač ima pravo na još jedno bacanje. Ako se na početnom polju nalazi još jedna krtica, prvo ona mora doći na polje za igru. Vlastite i tuđe krtice smiju se preskočiti ili „srušiti“ ali ne smiju stajati zajedno na istom polju. „Srušena“ krtica mora se vratiti na svoje početno polje. Svaki igrač pokušava što brže dovesti svoje 4 krtaice do cilja. Pobjednik je onaj igrač koji to prvi uspije učiniti.

SK: Holy Moley: Každý hráč umiestní štyroch krtkov svojej zvolenej farby na štartovom políčku. Každý, kto hodí kockou šestku, posunie svojho krtka zo štartovacieho pola na štart. Hodí kocky znova a posunie svojho krtka o tolko polí, kolko hodil na kocke. Po hodení šestky môže hráč znova hádzať kockou. Ak sa krtko ešte nachádza na štartovacom poli, musí byť najskôr umiestnený na hracie pole. Vlastných krtkov a tých iných hráčov je možno preskočiť, alebo poraziť, nesmú ale stáť spoločne na jednom a tom istom hracom poli. Porazený krtko musí byť zahnany späť na štartové pole. Každý hráč sa snaží čo najskôr, aby jeho 4 krtkovia boli v cielovom poli. Kto uspeje ako prvý, zvíťazí.

BG: Holy Moley: Всеки играч поставя 4-те къртици от своя цвят в стартовото поле. Който хвърли със зарчето шестица, премества една къртица от стартовото поле в полето за игра, хвърля зарчето отново и придвижва къртицата напред в зависимост от показаните от зарчето точки. След всяка шестица зарчето може да се хвърли отново. Ако все още има къртица в стартовото поле, тя трябва да влезе в полето за игра. Собствените и чуждите къртици могат да се прескачат или отстраняват, но не се разрешава да стоят заедно в едно и също поле. Отстранената къртица трябва да се върне обратно в стартовото поле. Всеки играч се опитва да придвижи възможно най-бързо своите 4 къртици до целта. Който успее пръв, печели играта.

RO: Holy Moley: Fiecare jucător își aseaza cele patru cărțile de aceeași culoare pe câmpul de start. Jucătorul care da cu zarul un sase poate muta o cărtiță de pe câmpul de start pe câmpul de joc, da din nou cu zarul și muta cărtiță mai departe cu

un număr de câmpuri corespunzător cu numarul de pe zar. Dupa fiecare sase, jucătorul respectiv are dreptul să mai dea odată cu zarul. Dacă în câmpul de start se mai află cărțile, acestea trebuie mutate primele în câmpul de joc. Se poate sări peste cărțile proprii sau cele ale adversarilor, sau acestea pot fi eliminate, însă este interzis ca două cărți să se afle în același câmp de joc. Cărtița eliminată trebuie să se întoarcă în câmpul de start. Fiecare jucător trebuie să încerce să ajungă cât mai repede posibil cu toate cele 4 cărțile la câmpul șintă. Cel care reușește acest lucru primul, a câștigat.

UA: Holy Moley: Кожен гравець виставляє на стартове поле 4 кротів свого кольору. Той, хто викине «шістку».

робить хід кротом зі стартового поля на ігрове поле, кидає кубик знов та переходить на стільки полів, скільки очок випало. Якщо випала «шістка», гравець може кидати кубик ще раз. Якщо кріт ще залишається на стартовому полі, спід спочатку перевести його на ігрове поле. Власних та чужих кротів дозволяється перестрибувати або збивати, але вони не повинні залишатися разом на одному полі. Збитий кріт повинен повернутися назад на стартове поле. Кожен гравець намагається якомога швидше провести своїх 4 кротів на поле фінішу. Виграє той, кому вдалося це зробити першим.

ET: Holy Moley: Iga mängija saab neli ühte värvit muuti ning paneb need stardiväljale. Mängija, kes veeretab kuue, liigub ühe oma mutiga stardiväljalt mänguväljale, veeretab veelkord ning käib veeretatud silmade arvu vörora edasi. Iga kord, kui veeretatakse kuus, tohib veeretada veelkord. Seni, kuni stardiväljal on veel muutte, tuleb kuue veeretamisega üks nendest mängu panna. Lubatud on hüpata üle omaenda ja võõraste muutide ning lüüa teiste mängijate muutte välja. Ühel väljal ei tohi aga korraga olla mitut muutti. Väljalöödud muut peab minema tagasi stardiväljale. Kõik mängijad püüavad võimalikult kiiresti viia oma 4 muutti finiiväljale, s.t. koju. Kellel õnnestub see esimesena, on võitja.

LV: Holy Moley: Katrs spēlētājs ievieto 4 savas krāsas kurmjus uz starta lauciņa. Ja būs sešnieks, jūsu kurmis pārvietojas no starta lauciņa uz spēles lauciņu, mest kauliņu vēlreiz un pārvietoties uz punktu skaitlī, kurš tika izmests. Pēc katram sešniekiem val mest vēlreiz. Ja uz starta lauciņa joprojām ir kurmis, tas vispirms jāparvieto uz starta lauciņa. Savus un svešus kurmjus var izlaist vai sist, bet tie nedrīkst atrasties kopā uz spēles lauciņa. Sitajam kurmiim jāiet atpakaļ uz starta lauciņa. Katrs spēlētājs mēģina pēs iespējas ātrāk nogādāt savus 4 kurmjus uz mērķa lauciņa. Kam tas pirmais izdodas, uzvar.

LT: Holy Moley: Kiekvienas žaidėjas ant pradžios laukelio pasistato po keturis savo spalvos kurmius. Tas, kas išridena šešis, vienu kurmiu pereina nuo pradžios laukelio ant žaidimo laukelio, ridena kauliuką dar kartą ir paeina pirmyn tiek laukeliu, kiek išrideno taškų. Kaskart išridenus šešis, galima ridenti dar kartą. Jei nors vienas kurmis tebera ant pradžios laukelio, pirmiausia ant žaidimo laukelio turi pereiti jis. Savus ir svetimus kurmius galima peršokti arba nukirsti – keli kurmai ant vieno laukelio sėdeti negali. Nukirstas kurmis turi grįžti į pradžios laukelį. Kiekvienas žaidėjas savo keturiais kurmiais bando kuo greičiau nueiti į tikslus laukelį. Tas, kam tai pavyksta pirmiausia, – laimė.

AR: هوLY موLY: كل لاعب يضع فراناً الحلد الأربعة من اللون الخاص به على نقطة البداية. من يوم التردد ويحصل على رقم ستة ينقل أحد فترين الخلد من نقطة البداية لينزل ميدان اللعب، ثم يومي التردد مرة أخرى ويقدم إلى الآباء بحسب رقم التردد الذي يحصل عليه. إذا حصل اللاعب على رقم ستة عند رمي التردد، فيسمح له برمي التردد مرة أخرى. إذا كان هناك فران خلد لا يزال موجودًا في نقطة البداية، فيجب أن ينزل أولًا إلى ميدان اللعب. يسمح بتجاوز أو ضرب فراناً الحلد الخاصة باللاعب أو باللاعبين الآخرين، ولا يسمح مطلقاً بأن يتواجد فراناً في نفس مكانة اللعب. فراناً الحلد المهزوم يجب أن يرجع إلى نقطة البداية. كل لاعب يحاول بأسرع ما يمكن أن يصل بفترة الأربعة إلى المكان المهدى. من ينجح في ذلك أولًا يكون هو الفائز.

Simba Toys GmbH & Co. KG, Werkstr. 1, 90765 Fürth, Germany
noris-spiele.de, service.noris-spiele.de

Simba Toys España S.L., Edificio América II, C/ Proción, 7, Portal 2, Planta 2º, 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 Bitorbág • Smoby Toys SAS., Le Bourg Dessus, 39170 Lavans-lès-Saint-Claude, France • Simba Toys CZ, spol. s r.o., Lídická 481, 273 51 Unhošť • Simba Toys Bulgaria, Симбаトイс 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 Oyunca Paz.Ltd. Şti., İcerenköy Mahallesi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merkezi, No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / İstanbul, TÜRKİYE • S.C. Simba Toys Romania SRL, Bananea Business Center, Sos. Bucuresti-Ploieşti 19-21, Sector 1, 013694 - Bucuresti, Romania • Simba/Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon • Simba Toys Nordic As, Pindsvleven 1C, 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トイズ 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 Praifai Bangkok-Patumthani Rd. Bangkok, Muang, Pathumthani 12000 Thailand • Simba Smoby Toys Chile, Avendida Providencia 1760, Oficina 1701, Santiago de Chile, Chile • SISO TOYS SOUTH AFRICA (PTY) Ltd 264 Aberdare Drive, Phoenix Industrial Park Phoenix, Durban 4068, KwaZulu 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, 70000 Ho Chi Minh City, Vietnam • Simba India, सिंबा टॉर्टेज इंडिया प्रा. लि. 808, विंडफोल, सहार ज़ाज़ा कॉम्प्लेक्स, जे. बी. नगर, अंधेरी (पू). मुंबई – 400 059. भारत • Fabricué en Chine / Hergestellt in China / Made in China / Fabricado en China / Fabricado en China / Fabbriicato in Cina 66661119

