

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELMATERIAL	2
KURZÜBERSICHT / VORBEREITUNG	3
DIE CODEKARTE / STARTTEAM.....	4
ABDECKKARTEN / SPIELABLAUF / SPIELLENDE	5
EINEN HINWEIS GEBEN / POKERFACE BEHALTEN / KARTEN BESTIMMEN	6
ANZAHL DER RATEVERSUCHE / ERLAUBTE HINWEISE	7
BEISPIEL	8
CODENAMES FÜR FORTGESCHRITTENE / ALTERNATIVE SPIELWEISE	10
SPIEL ZU ZWEIT / SPIEL ZU DRITT.....	11
CODENAMES SCHON GESPIELT?.....	12

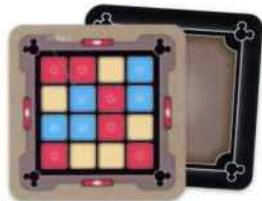
SPIELMATERIAL

200 Schatzkarten, 60 Codekarten: 20x einfach und 40x fortgeschritten, 1 Standfuß, 25 Abdeckkarten: 8x blau, 8x rot, 7x neutral plus 1x doppelseitig und 1x Game-Over.



DISNEY-SCHATZKARTEN

BILDER AUF EINER SEITE / BEGRIFFE AUF DER ANDEREN



EINFACHE CODEKARTEN
4-MAL-4-RASTER



FORTGESCHRITTENE CODEKARTEN
5-MAL-5-RASTER



STANDFUSS
MIT CODEKARTE ABGEBILDET



ABDECKKARTEN – BLAU, ROT, NEUTRAL, DOPPELSEITIG UND GAME-OVER

DIE DOPPELSEITIGE ABDECKKARTE IST AUF EINER SEITE BLAU UND AUF DER ANDEREN ROT

CODENAMES: DISNEY FAMILIENEDITION KURZÜBERSICHT

Zwei Teams treten gegeneinander an, um als Erstes alle Disney-Schatzkarten ihres Teams zu bestimmen, die in einem 4-mal-4- oder 5-mal-5-Raster ausliegen. Jedes Team hat einen Hinweisgeber (*der die Position aller Schatzkarten des eigenen Teams kennt*). Dieser gibt codierte Hinweise, um seinem Team mitzuteilen, wo sich die Karten befinden. Aber Vorsicht! Wenn ihr einen Code falsch entschlüsselt, helft ihr vielleicht dem anderen Team! Welches Team wird es als Erstes schaffen, die richtigen Karten zu finden?

VORBEREITUNG

Teilt die Spieler in zwei Teams möglichst gleicher Größe auf. Für das Standardspiel braucht ihr mindestens vier Spieler (*in zwei Teams*). Varianten zu zweit oder dritt stehen auf Seite 11.

Jedes Team wählt einen Spieler zum Hinweisgeber. Die Hinweisgeber sitzen auf derselben Tischseite. Die anderen Spieler sitzen ihnen gegenüber.

Nehmt 16 zufällige Schatzkarten und legt sie in einem 4-mal-4-Raster auf dem Tisch aus. Das Raster entspricht einer einfachen Codekarte, die dem Hinweisgeber anzeigt, welche Karten seinem Team zugeordnet sind (*siehe Seite 4*). Wir empfehlen, entweder nur die Bildseiten oder nur die Wortseiten zu verwenden.

Die Bilder sollten so ausgerichtet sein, dass die Ratenden sie gut erkennen können. Falls ihr die Wortseiten verwendet, sollten die großen, dick gedruckten Wörter zu den Ratenden zeigen.

Hinweis: Auf Seite 10 seht ihr die Regeln und den Aufbau der fortgeschrittenen Variante für erfahrenere Spieler.



Ihr wisst schon, wie man Codenames spielt? Dann lest weiter auf Seite 12.

DIE CODEKARTE

In jeder Partie gibt es eine Codekarte, welche die Positionen der Schatzkarten für jedes Team festlegt. Die Hinweisgeber ziehen eine zufällige Codekarte und stecken sie in den Standfuß, sodass die Karte zu ihnen zeigt. Die Ausrichtung der Karte ist egal. Die Ratenden dürfen die Vorderseite der Karte auf keinen Fall sehen.

Die Codekarte entspricht dem Raster auf dem Tisch. Blaue Felder zeigen die Karten an, die das blaue Team erraten muss. Rote Felder zeigen die Karten an, die das rote Team erraten muss. Blaue Felder sind neutrale Karten, die zu keinem der beiden Teams gehören.



DAS BEISPIEL ZEIGT DIE PERSPEKTIVE DER HINWEISGEBER, DIE DIE CODEKARTE RECHTS SEHEN.

DIE KARTEN SCHEINEN DAHER VERKEHRT HERUM ZU LIEGEN, SO WIE SIE VON DEN HINWEISGEBERN GESEHEN WERDEN.



CODEKARTE

STARTTEAM

Die Farbmarkierungen an den Rändern der Codekarte zeigen, welches Team beginnt (im Beispiel oben eingekreist). Das Startteam muss 6 Karten finden. Das andere Team 5.

Das Startteam gibt den ersten Hinweis der Partie. (Wie man Hinweise gibt, wird später erklärt.)

Jeder Hinweisgeber hat 5 Abdeckkarten seines eigenen Teams vor sich liegen. Das Startteam verwendet außerdem die doppelseitige Abdeckkarte mit der entsprechenden Teamfarbe oben als 6. Abdeckkarte (siehe nächste Seite).

ABDECKKARTEN

Die roten Abdeckkarten werden als Stapel vor dem Hinweisgeber des roten Teams bereitgelegt. Die blauen Abdeckkarten werden vor dem Hinweisgeber des blauen Teams bereitgelegt. Die neutralen Karten sollten so liegen, dass beide Hinweisgeber sie gut erreichen können (siehe Abbildung auf Seite 3). **Hinweis: In der einfachen Variante werden nur 5 blaue und 5 rote Abdeckkarten verwendet. Die restlichen Karten könnt ihr zurück in die Schachtel legen.**

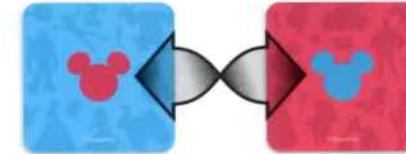
Die doppelseitige Abdeckkarte wird zu den Abdeckkarten des Startteams hinzugefügt.



ABDECKKARTEN DES BLAUEN TEAMS

NEUTRALE ABDECKKARTEN

ABDECKKARTEN DES ROTEN TEAMS



DOPPELSEITIGE ABDECKKARTE – AUF EINER SEITE BLAU, AUF DER ANDEREN ROT

SPIELABLAUF

Die Teams sind abwechselnd an der Reihe. Das Startteam beginnt. Wenn euer Team an der Reihe ist, gibt euer Hinweisgeber euch einen **Hinweis, der genau aus einem Wort besteht**, und ihr dürft einen oder mehrere Rateversuche unternehmen (siehe Seiten 6 und 7 für Details über Hinweise und Rateversuche). Der Hinweis, den der Hinweisgeber gibt, bezieht sich auf eine oder mehrere der Schatzkarten auf dem Tisch.

Nachdem der Hinweisgeber einen Hinweis gegeben hat, versucht sein Team zu erraten, welche Karte oder Karten er mit diesem Hinweis verbindet. Sobald jemand aus dem Team eine Schatzkarte berührt, löst der Hinweisgeber auf, ob die Karte zu seinem eigenen Team gehört, zum gegnerischen Team oder ob es eine

neutrale Karte ist. Dann deckt er sie mit der passenden Abdeckkarte ab. Euer Zug endet, wenn ihr falsch geraten habt, euch entscheidet aufzuhören (nach mindestens 1 Rateversuch) oder wenn ihr die maximale Anzahl der Rateversuche erreicht habt. Ihr dürft immer 1 Mal öfter raten, als der Hinweisgeber mit seiner Zahl angibt. (Lest den Abschnitt ANZAHL DER RATEVERSUCHE auf Seite 7 für weitere Erklärungen.)

SPIELENDE

Das Team, das als erstes alle seine Schatzkarten gefunden und abgedeckt hat, gewinnt die Partie!

Es kann vorkommen, dass ihr im Zug des anderen Teams gewinnt, falls dieses auf eure letzte Karte tippt.

EINEN HINWEIS GEBEN

Wenn du der Hinweisgeber bist, musst du dir einen Hinweis ausdenken, der sich auf eine oder besser **mehrere** der Karten bezieht, die dein Team finden soll. Dein Hinweis darf nur aus **einem einzigen Wort** bestehen, das sich auf diese Karten bezieht, **und einer Zahl**, die angibt, auf wie viele Karten sich dein Hinweis bezieht.

Beispiel:

Ein guter Hinweis für die zwei Karten unten könnte **SCHNEE: 2** sein.



Obwohl dein Hinweis nur aus einem Wort und einer Zahl bestehen darf, kann die Zahl 1 oder höher sein.

Es macht Spaß und hilft euch beim Gewinnen, wenn dein Team die Möglichkeit hat, mehr als eine Schatzkarte zu erraten.

Mehrere Karten mit nur einem Hinweis zu beschreiben, ist eine sehr gute Leistung!

(Siehe ANZAHL DER RATEVERSUCHE auf der nächsten Seite.)

POKERFACE BEHALTEN

Von dir als Hinweisgeber wird erwartet, dass du nur **ein Wort** und **eine Zahl** angibst. Füge keine weiteren Kommentare hinzu! „Ich weiß nicht, ob ihr das verstehen werdet, wenn ihr die klassischen Filme nicht gesehen habt.“ enthält viel zu viele Informationen. Außerdem solltest du nicht auf einen bestimmten Bereich des Tisches starren und du darfst nicht auf Karten auf dem Tisch zeigen, nachdem du die Codekarte gesehen hast.

Von dir als Hinweisgeber wird auch erwartet, dass du keinerlei versteckte Tipps gibst. Greife nicht nach einer Abdeckkarte, während dein Team über eine Schatzkarte diskutiert. Warte, bis sie eine Karte berührt. Wählt dein Team eine Schatzkarte der korrekten Farbe, musst du so tun, als ob es eine der Karten war, auf die du mit deinem Hinweis hindeuten wolltest, selbst wenn das nicht stimmt.

Wenn du zu den Ratenden gehörst, solltest du deine Aufmerksamkeit auf den Tisch richten, während ihr ratet. Vermeide dabei den Augenkontakt zu deinem Hinweisgeber. Damit kann man nicht-verbale Hinweise ausschließen.

Wenn die gegebene Information sich strikt auf das bezieht, was man mit einem Wort und einer Zahl ausdrücken kann, spielt ihr fair.

KARTEN BESTIMMEN

Nachdem euer Hinweisgeber einen Hinweis gegeben hat, versucht ihr herauszufinden, was er damit meint. Ihr dürft euch untereinander offen beraten, allerdings muss euer Hinweisgeber dabei ein Pokerface aufsetzen. Eure endgültige Entscheidung trifft ihr erst, indem einer von euch eine der Karten auf dem Tisch berührt. Der Hinweisgeber offenbart dann, ob es eine Karte des eigenen Teams, des gegnerischen Teams oder eine neutrale Karte ist.

- Wenn das Team **eine Karte berührt, die zu seinem Team gehört**, deckt der Hinweisgeber sie mit einer Abdeckkarte der Teamfarbe ab. **Das Team darf dann weiterraten, bekommt aber keinen weiteren Hinweis.** (Siehe ANZAHL DER RATEVERSUCHE auf der nächsten Seite.)
- Wenn das Team **eine Karte berührt, die zum anderen Team gehört**,

wird sie mit einer Abdeckkarte des anderen Teams abgedeckt. **Der Zug ist damit beendet** (und das andere Team ist dem Sieg nähergekommen).

- Wenn das Team **eine Karte berührt, die neutral ist**, deckt der Hinweisgeber sie mit einer neutralen Abdeckkarte ab. **Der Zug ist damit beendet.**

ANZAHL DER RATEVERSUCHE

In jedem Zug gibt der Hinweisgeber **genau einen Hinweis. Ein Hinweis besteht aus einem Wort und einer Zahl.** Der Hinweisgeber bestimmt, wie viele Karten er mit dem Hinweis verbindet und nennt diese Zahl. Sein Team muss immer mindestens 1 Rateversuch machen.

Man darf jederzeit mit dem Raten aufhören, normalerweise möchte man aber so viele Karten finden, wie der Hinweisgeber mit seiner Zahl angegeben hat. Manchmal möchte man vielleicht sogar **eine mehr** erraten als angegeben. Die maximale Anzahl an Rateversuchen, die ein Team machen darf, ist immer eins höher als die Zahl, die der Hinweisgeber mit dem Hinweis nennt.

Beispiel:

Wenn euer Hinweisgeber **WASSER: 2** sagt, dürft ihr bis zu 3 Rateversuche unternehmen, allerdings nur, wenn eure ersten beiden Versuche richtig waren. Bei eurem ersten Zug scheint das nicht sehr sinnvoll zu sein, aber im späteren Spielverlauf kann das nützlich werden. Vielleicht habt ihr in vorherigen Zügen Hinweise bekommen, zu denen ihr nicht alle Schatzkarten gefunden habt. Ihr könnt also Karten zu diesen älteren Hinweisen anstatt ODER zusätzlich zu Karten erraten, die zum aktuellen Hinweis gehören.

ERLAUBTE HINWEISE

Dein Hinweis sollte **ein existierendes, deutsches Wort sein, keine Wortschöpfung**. Wenn du unsicher bist, flüstere es dem gegnerischen Hinweisgeber zu. Wenn er es erlaubt, gilt es.

Wortspielereien sind erlaubt.

Also darfst du Ball sagen, um deine Teammitglieder zu einer Karte mit einem Fußball und zu einer Karte mit einem Tanzball zu führen. Das heißt natürlich noch lange nicht, dass sie den Hinweis auch verstehen. **Du darfst deinen Hinweis buchstabieren.**

Generell kann der Hinweis sehr einfach gestaltet sein, indem man das Objekt auf der Karte benennt. Allerdings kann ein bisschen Kreativität die Sache etwas aufpeppen. Zum Beispiel kannst du *Quak* oder *Matrose* sagen anstatt *Ente*, um dein Team auf das Bild von *Donald Duck* hinzuweisen.*

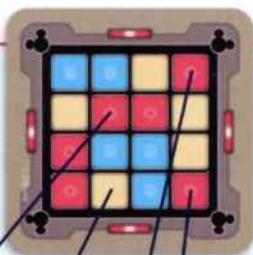
Dein Hinweis muss sich auf die Karte (Bild oder Wort) beziehen, nicht auf die Lage oder das Raster der Karten auf dem Tisch oder die Buchstaben in bestimmten Wörtern. Hier sind zwei Beispiele, was **nicht erlaubte** Hinweise wären:

- ✗ *Nah*: 2 ist kein erlaubter Hinweis für die zwei Karten, die am nächsten zu deinem Team liegen.
- ✗ *S*: 3 ist kein erlaubter Hinweis für Karten, die mit „S“ beginnen.
- * **Titel und Namen sind erlaubt, solange sie den Regeln folgen.** „Vaiana“ ist erlaubt, da der Hinweis aus einem Wort besteht. „Die kleine Meerjungfrau“ ist hingegen nicht erlaubt.
- * **Wenn ihr mit der Wortseite spielt, sind die Wörter (oder Wörter mit demselben Stamm), die auf dem Tisch ausliegen, nicht als Hinweis erlaubt.**

Singen, seltsame Dialekte und Fremdwörter sind generell verboten, es sei denn, eure Gruppe hat nichts dagegen.

ZUG 1

Da die gezogene Codekarte (rechts) an den Rändern rote Markierungen hat, fängt das rote Team an. Die Schatzkarten werden wie hier gezeigt zufällig ausgelegt.



Der rote Hinweisgeber möchte einen Hinweis für 3 Karten geben und entscheidet sich für **ADEL: 3**.

Das rote Team betrachtet die ausliegenden Karten und sieht mehrere Möglichkeiten wie Ariel, Simba, die Herzkönigin und Vaiana.

Das sind alles gute Überlegungen und sie entscheiden sich dafür, die Herzkönigin als Erstes zu berühren. Das ist aber leider eine neutrale Karte und sie wird mit einer neutralen Abdeckkarte abgedeckt. Der Zug endet und das rote Team darf nicht weiterraten. Jetzt ist das blaue Team an der Reihe.

ZUG 2

Der blaue Hinweisgeber gibt den Hinweis **MECHANISCH: 2**. Das blaue Team errät erfolgreich 2 Karten (*EVE* und *Lightning McQueen*) und ihr Zug endet.

Das Raster sieht nun folgendermaßen aus. Nun ist das rote Team wieder an der Reihe.



ZUG 3

Der rote Hinweisgeber gibt jetzt den Hinweis **OZEAN: 3**. Das rote Team betrachtet erneut die Karten und sieht mehrere Möglichkeiten.

Sie erinnern sich an den vorherigen Hinweis **ADEL: 3** und beschließen, dass Ariel und Vaiana gut passen würden und dass Crush ebenfalls zu dem *Ozean*-Hinweis passt.

Sie einigen sich darauf, dass Ariel am wahrscheinlichsten ist und berühren diese Karte. Der Hinweisgeber deckt sie mit einer roten Abdeckkarte ab und das Team darf einen weiteren Rateversuch starten. Sie liegen auch bei Vaiana richtig, welche anschließend mit einer roten Abdeckkarte abgedeckt wird. Nun haben sie einen dritten Rateversuch. Sie wählen Crush: wieder richtig! Auch auf diese Karte legt der Hinweisgeber eine rote Abdeckkarte.

Das rote Team hat dreimal richtig geraten, was der Zahl im Hinweis **OZEAN: 3** entspricht. Sie dürfen jetzt noch einen zusätzlichen Rateversuch machen.

Sie können versuchen, eine weitere Karte vom ersten Hinweis zu finden. Das Team berührt für ihren letzten Rateversuch die Karte Simba, was sich als richtig herausstellt. Der Hinweisgeber legt eine rote Abdeckkarte darauf. Nun ist das blaue Team an der Reihe, da das rote Team alle Rateversuche aufgebraucht hat.

Nach diesen 3 Zügen würde das Raster so aussehen:



CODENAMES FÜR FORTGESCHRITTENE

Die *Codenames: Disney Familienedition* enthält eine Variante für Fortgeschrittene. Die Grundregeln bleiben bis auf ein paar Abweichungen gleich. Anstelle der einfachen Codekarten werden die fortgeschrittenen Codekarten verwendet. Diese haben Micky-Maus-Symbole auf der Rückseite. Bei dieser Variante werden die Schatzkarten in einem 5-mal-5-Raster ausgelegt. Zusätzlich gibt es im Raster ein schwarzes „Game-Over“-Feld, das das Spiel anspruchsvoller macht (*Details siehe unten*).

Baut das Spiel mit den folgenden Änderungen auf:

- Zieht zufällig eine fortgeschrittene Codekarte für die Hinweisgeber. (*Gekennzeichnet durch die Micky-Maus-Symbole auf der Rückseite und das 5-mal-5-Raster auf der Vorderseite.*)
- Legt mit zufälligen Schatzkarten ein 5-mal-5-Raster auf dem Tisch aus.



Ihr benötigt mehr von den blauen, roten und neutralen Abdeckkarten. Je nachdem welches Team anfängt, benötigt ihr 8 oder 9 richtige Rateversuche! Der Spielablauf bleibt derselbe. Eine Ausnahme ist das (schwarze) „Game-Over“-Feld. Diese Karte darf von keinem Team erraten werden.

Falls ein Team diese Karte wählt, wird sie sofort mit der „Game-Over“-Abdeckkarte abgedeckt und das Team verliert die Partie!

In dieser Variante warten also mehr Schätze, größere Herausforderungen und noch mehr Spaß auf euch!

ALTERNATIVE SPIELWEISE

Für Experten haben wir im Folgenden zwei Varianten, um Hinweise zu geben. Diese könnt ihr beliebig in euer Spiel einbauen.

EXPERTENHINWEIS: UNBEGRENZT

Du kannst als Hinweisgeber deinem Team erlauben, beliebig viele Karten zu erraten, indem du statt einer Zahl *unbegrenzt* angibst. Zum Beispiel **FEDERN: UNBEGRENZT**. Das ist insbesondere dann hilfreich, wenn du bereits Hinweise für viele Karten gegeben hast, die dein Team noch nicht gefunden hat.

Der Nachteil ist, dass dein Team keine Ahnung hat, auf wie viele Karten sich dein aktueller Hinweis bezieht. Der Vorteil ist, dass sie auf so viele Karten tippen können, wie sie wollen (*mit den üblichen Risiken*).

EXPERTENHINWEIS: NULL

Du darfst auch die 0 als Zahl deines Hinweises angeben. Das bedeutet, dass keine der Karten, die dein Team sucht, mit diesem Hinweis zu tun hat. Zum Beispiel bedeutet **FEDERN: 0** „keine unserer Karten hat mit Federn zu tun.“

Wenn der Hinweisgeber 0 als Zahl angibt, gilt die übliche Begrenzung für Hinweise nicht. Die Ratenden dürfen auf so viele Karten tippen, wie sie wollen (*solange sie richtigliegen*). Außerdem müssen sie wie immer mindestens 1 Rateversuch unternehmen.

SPIEL ZU ZWEIT

Wenn ihr bloß zu zweit seid, spielt ihr für dasselbe Team. Diese Spielvariante kann auch von größeren Gruppen verwendet werden, die keine Lust dazu haben, gegeneinander anzutreten. Ihr versucht dabei einfach, ein möglichst hohes Punktergebnis gegen einen simulierten Gegner zu erreichen.

Bereitet das Spiel wie üblich vor. Ein Spieler wird der Hinweisgeber, der oder die übrigen sind sein Team. Im anderen Team sind keine Spieler, ihr braucht bloß dessen Abdeckkarten.

Euer Team sollte anfangen, also sucht euch eine Codekarte aus, bei der euer Team das Startteam ist (*siehe STARTTEAM auf Seite 4*).

Spielt eure Züge wie üblich. Versucht, neutrale Karten und das „Game-Over“-Feld zu vermeiden.

Der Hinweisgeber simuliert das gegnerische Team, indem er in jedem Zug, den dieses Team hat, 1 der Karten dieses Teams abdeckt. Der Hinweisgeber darf sich aussuchen, welche Karte er abdeckt, also gibt es für ihn gewisse strategische Möglichkeiten.

Wenn euer Team die „Game-Over“-Karte wählt oder wenn alle Abdeckkarten des gegnerischen Teams platziert wurden, verliert ihr. Wenn euer Team alle Schatzkarten findet, bevor das passiert, gewinnt ihr!

Wenn ihr wissen wollt, wie gut ihr wart, müsst ihr nur die Abdeckkarten des gegnerischen Teams zählen, die noch nicht auf Schatzkarten gelegt worden sind. Schaut dann in der Tabelle rechts nach.

SPIEL ZU DRITT

Drei Spieler, die im selben Team sein wollen, können exakt so wie unter SPIEL ZU ZWEIT beschrieben spielen. Wollen aber zwei der Spieler gegeneinander antreten, können sie Hinweisgeber werden und der dritte Spieler rät für beide Teams.

Vorbereitung und Spielablauf sind gleich, außer dass der einzelne ratende Spieler für beide Seiten spielt. Einer der beiden Hinweisgeber wird am Schluss der Gewinner sein. Der ratende Spieler versucht natürlich, für beide Seiten einen möglichst guten Job zu machen.

EINFACHE VARIANTE

5	SENSATIONELL!
4	WIRKLICH GROSSARTIG!
3	ZIEMLICH BEMERKENSWERT.
2	GUTE TEAMARBEIT.
1	IHR SEID LANGSAM IM BILDE.

FORTGESCHRITTENE VARIANTE

8	EINFACH PHÄNOMENAL!
7	WIRKLICH GROSSARTIG!
6	MEISTERLEISTUNG.
5	AUSGEZEICHNETE LEISTUNG.
4	ZIEMLICH BEMERKENSWERT.
3	GUTE TEAMARBEIT.
2	IHR SEID LANGSAM IM BILDE.
1	IMMER NOCH BESSER ALS VERLIEREN.

CODENAMES SCHON GESPIELT?

Wenn ihr schon wisst, wie man *Codenames* oder *Codenames: Pictures* spielt, könnt ihr sofort losspielen. Ihr müsst nur folgende Dinge im Kopf behalten:

- Es gibt Codekarten für die einfache Variante mit einem 4-mal-4-Raster UND Codekarten für die fortgeschrittene Variante, auf denen ein 5-mal-5-Raster abgebildet ist. Entscheidet euch vor Spielbeginn für eine Variante. Die Regeln für die fortgeschrittene Variante könnt ihr auf Seite 10 nachlesen.
- Wir empfehlen euch zur Auffrischung der Regeln, die Abschnitte EINEN HINWEIS GEBEN, ANZAHL DER RATEVERSUCHE und ERLAUBTE HINWEISE zu lesen (*siehe Seiten 6 und 7*).
- Viel Spaß beim Spielen!

Falls ihr eine andere Version von *Codenames* besitzt, könnt ihr für gewagtere Partien die Spiele miteinander kombinieren. Entscheidet euch für ein Raster und überlegt, ob ihr Bilder, Wörter oder beides verwenden wollt!



Ein Spiel von Vlaada Chvátil

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:
Asmodee Germany
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.de

The Op und USAOPOLY sind Marken der USAopoly, Inc. © 2017 USAopoly.

© Czech Games Edition

© Disney

© Disney/Pixar

© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works by A. A. Milne and E. H. Shepard.

© Disney/Pixar, Plymouth Superbird™, Petty™

Hergestellt von USAopoly, Inc.
5607 Palmer Way, Carlsbad, CA 92010.
Hergestellt in der Tschechischen Republik.

usaopoly.com