

SAUS UND BRAUS

Erst saust sie. Dann braut sie.

Wirbelhexe Winnie fliegt über Wurzelwälder und Krötentümpel. Kein Besenritt ist ihr zu weit. Das hat einen verflixten Grund. Die Zutaten, die Winnie für ihren Lieblingstrank braucht, liegen kreuz und quer verstreut in Berg und Tal. Im Flug einsammeln lassen sich die wundersamen Dinge nur, wenn Winnie in ihren Hexenbüchern genau den passenden Zauber dafür findet. Bestimmt kannst du Winnie helfen. Lass sie wirbeln und zeig ihr, welche Bücher sie aufklappen muss, um überflogene Zutaten einzusammeln.

Spielziel

**Versuche 5 Zutaten
in deinen Hexenkessel zu zaubern!**

- Wirbelhexe Winnie
- 1 Spielplan
- 4 Hexenkessel
- 26 Zutaten
- 16 Hexenbücher
- 1 Zauberstab
- 2 Aufkleber

Material • Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** auf einen **Untergrund**, auf dem Winnie in den Löchern gut wirbeln kann!

16 Hexenbücher

Mischt die **16 Hexenbücher**, ohne hinein zu sehen. Steckt sie **verschlossen in den Spielplanrand**.

10 Wirbellocher

Wirbelhexe Winnie

Stellt **Winnie** in das **Wirbelloch** der **Spielplanmitte**.

26 Zutaten

Legt auf jedes **Zutatenfeld** zwei **unterschiedliche** Zutaten.

13 grüne Zutatenfelder

4 Hexenkessel

Jeder bekommt einen **leeren Hexenkessel**.

1 Zauberstab
2 Aufkleber

Vor dem ersten Spiel klebt ihr die beiden **Aufkleber** um die **Spitzen** des **Zauberstabs**.

Hier startet Winnie

Spielablauf

Wer zuletzt mit einem Besen um die Ecke gefegt ist, bekommt den Zauberstab und beginnt das Spiel.

Winnie wirbelt!

Wenn du am Flug... äh... am Zug... bist, tippst du mit dem **Zauberstab an Winnies Besenspitze**. Tu das so, dass sie sich mindestens einmal um die eigene Achse dreht.



Sollte das mal nicht klappen, versuchst du es gleich nochmal.

Der Besen zeigt, wo's langgeht!

Sobald Winnie ihren **Wirbel beendet** hat, siehst du nach, wohin ihre Besenspitze zeigt. In **diese Richtung** lässt du sie nun fliegen:

- Um jedes Wirbelloch herum gibt es einen Ring, der aus drei Abschnitten besteht.
- Der Abschnitt, auf den Winnies Besenspitze nach dem Wirbeln deutet, zeigt dir die Flugbahn, auf der du Winnie fliegen lässt.
- Zeigt der Besenstil genau auf die Linie zwischen zwei Abschnitten lässt du Winnie gleich nochmal wirbeln!



Fliege immer so lange bis Winnie über eine Zutat fliegt!

Heb Winnie hoch und führe sie über die Flugbahn bis **zum nächsten Loch**.



Überfliegt Winnie aber keine Zutat (✗), lässt du sie auf Bahnen, **die du dir aussuchst** so lange weiter fliegen, bis sie **eine Zutat überfliegt**. Dahinter landet sie im **nächsten Wirbelloch**.

Beachte, dass Winnie im selben Flug (Spielzug) **nie mehrfach dieselbe** Flugbahn nutzt.



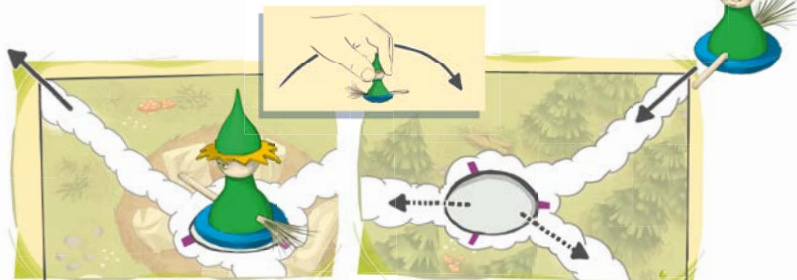
Entscheide selbst, wohin Winnie weiter fliegt, wenn sie keine Zutat überflogen hat.



Ich flieg mal kurz außen rum...

Winnie fliegt „vom Spielplan“

Fliegt Winnie an einer Spielplanecke „aus dem Spielplan hinaus“, lässt du sie auf der Flugbahn einer **anderen Spielplanecke** wieder „in den Spielplan hinein“ fliegen.



Lass Winnie auch hier auf Flugbahnen deiner Wahl weiter fliegen, bis sie eine Zutat überfliegt.



So sammelst du die überflogene Zutat ein: Finde das richtige Hexenbuch!



Um die oberste Zutat einzusammeln, die Winnie überflogen hat, musst du jetzt das **Hexenbuch aufklappen**, in dem die **überflogene Zutat** zu sehen ist. Du hast nur **einen einzigen Versuch!**



Hast du das richtige Buch aufgeklappt?



Super! Dann darfst du **diese Zutat nehmen** und **in deinen Zauberkessel** füllen (auch wenn die gleiche Zutat schon drin ist) Stecke die gesammelte Zutat dort in ein freies Blubberloch.



Mhhhhh... das wird lecker!

Hast du ein falsches Hexenbuch aufgeklappt?



So ein Pech...! Leider bekommst du **keine Zutat**. Und... oje... die überflogene Zutat ist verhext: Sie fliegt davon! **Versetze diese Zutat** auf ein **anderes Zutatensfeld** deiner Wahl.

Beachte aber, dass **nirgends mehr als drei Zutaten** übereinander liegen dürfen.



Salamander oder Schlange? Da brauchst du zwei Hexenbücher!

Salamander- oder
Schlangenhaut man stets
mit beiden Händen braut!



Es gibt zwei ganz besonders verhexte Zutaten:
Um einen **Salamander** oder eine **Schlange** einzusammeln,
musst du **zwei Hexenbücher mit beiden Händen gleichzeitig** aufklappen.

Hast du die **Schlange überflogen**, müssen
beide Hexenbücher **die Schlange** zeigen.

Hast du den **Salamander überflogen**, müssen
beide Hexenbücher **den Salamander** zeigen.




Findest du **beide richtigen** Hexenbücher, darfst du die überflogene Zutat
(Salamander oder Schlange) **in deinen Zauberspruch füllen**.

Stecke sie dort in ein freies Blubberloch.

( + ) ❌ Aber, oh... hast du ein oder zwei
falsche Hexenbücher aufgeklappt?!

( + ) ❌

( + ) ❌ Dann sind sie jetzt beide verhext!

( + ) ❌

Vertausche die **beiden aufgeklappten Hexenbücher** miteinander!

Versetze die überflogene Zutat auf ein anderes Zutatenfeld.

Dein Kessel bekommt keine Zutat.

Auch das noch!
Verhexte Hexenbücher,
die ihre Plätze tauschen...



Zum Ende deines Spielzugs klappst du nun offene **Hexenbücher wieder zu**.
Gib den **Zauberstab** deinem **linken Mitspieler**. Er ist jetzt am Flug... äh... am Zug
und lässt Winnie dort weiter wirbeln, wo sie gerade steht.



Spielende und Sieger



Wenn du **5 Zutaten** im Hexenkessel hast
(es dürfen auch mehrere gleiche sein)
kann Winnie ihren Lieblingstrank brauen.
Und du hast das Spiel gewonnen!

Hurra! Wie lecker!
Mein Lieblingstrank
ist fertig!



Die Community App für alle Spiele-Freunde



Autoren: Thomas Daum und Violetta Leitner
Illustration: Andreas Besser
Satz & Layout: Matthias Hollander
© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

Art.Nr.: 60 110 5117



SAUS UND BRAUS

First she breezes. Then she brews.

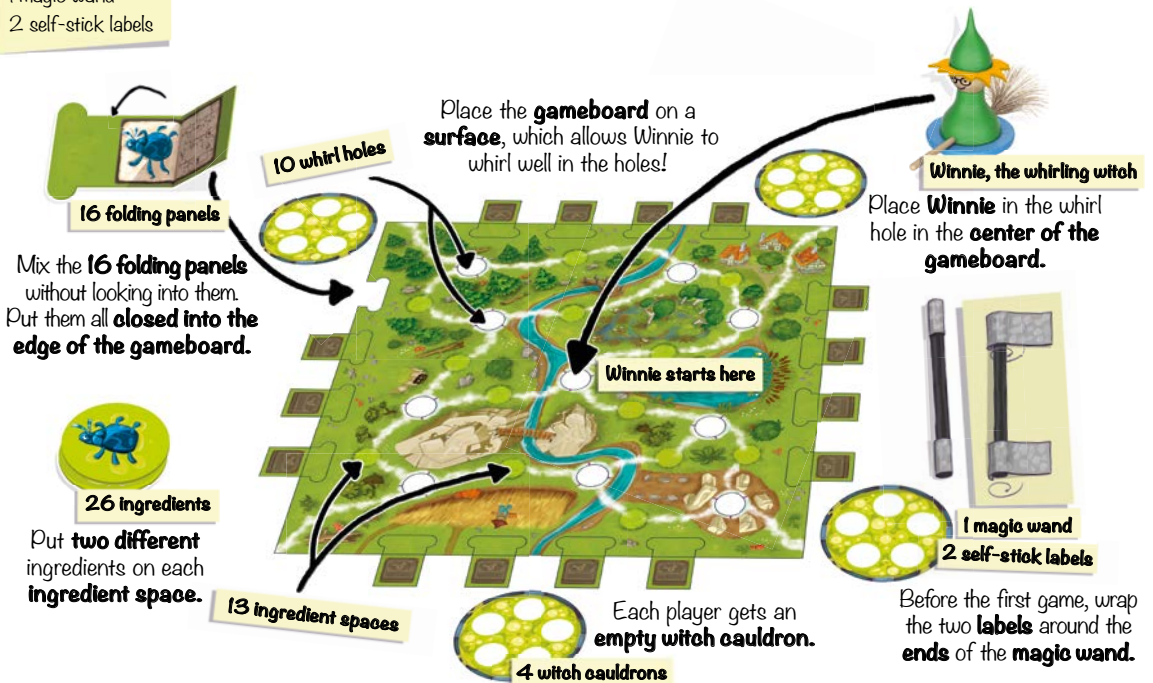
Winnie, the whirling witch, flies over foliated forests and toad ponds. No broom ride is too far for her – for good reason: The ingredients that Winnie needs for her favorite potion are widely scattered across mountains and valleys. The wondrous things can be collected in flight, but only if Winnie finds exactly the right magic in her witch books. You can certainly help Winnie. Let her whirl around and show her which books she has to open in order to collect ingredients she has flown over.

Goal of the game

Try to conjure up 5 ingredients for your witch cauldron!

- Winnie, the whirling witch
- 1 gameboard
- 4 witch cauldrons
- 26 ingredients for the witch potion
- 16 folding panels (witch books)
- 1 magic wand
- 2 self-stick labels

Game Materials • Set-up of the Game



Course of the Game

The player who last came with a broom around the corner gets the magic wand and begins the game.

Winnie whirls!

On your flight... uhm... turn, touch the **tip of Winnie's broom with the magic wand** so that she spins around at least once.






If this doesn't work, try again right away.

The brooms show where to go!

As soon as Winnie has **finished her whirl**, you check where the tip of her broom points.

Now let her fly in **this direction**:

-  There is a ring consisting of three sections around each whirl hole.
-  The section that the tip of Winnie's broom (after whirling) is pointing at shows you the flight path on which you let Winnie fly.
-  If the broomstick points exactly at the line between two sections, let Winnie whirl again right away!



Yeahhh... and I can also fly!!!

Keep flying until Winnie flies over an ingredient!

Lift Winnie and lead her along the selected flight path to the **next hole**.



If Winnie **hasn't flown over any ingredient** (X) on that route, she keeps flying on paths **of your choice** until she **flies over an ingredient**. Then she lands in the next whirl hole right after that.

Winnie **never** uses the same flight path **more than once** on the same flight (game turn).

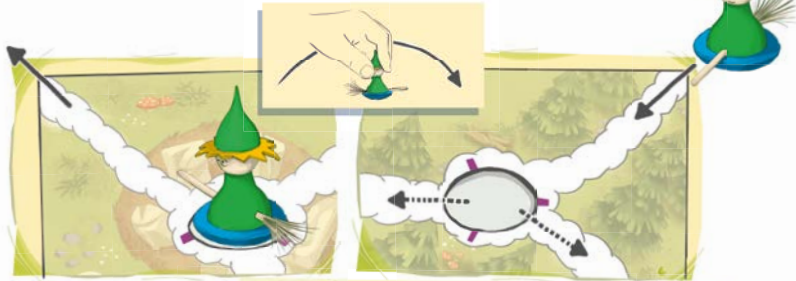


Decide on your own where Winnie continues her flight if she hasn't flown over any ingredient.

Winnie flies "off the board"

If Winnie flies „off the board“ from a corner of the gameboard, let her fly back „onto the board“ using the flight path at a **different corner of the gameboard.**

I'm just flying around the outside...



Here also, let Winnie keep flying on flight routes of your choice until she flies over an ingredient.

That's the way you collect the ingredient Winnie has flown over: Find the right witch book!

In order to collect the topmost ingredient that Winnie has flown over, you now have to open the **witch book** in which this **ingredient** is depicted. You have **only one attempt!**

Have you opened the right book?



Super! In this case, you may **fill this ingredient into your witch cauldron** (even if the same ingredient is already in there): Put the collected ingredient in an unoccupied bubble hole.

Mhhhhh... this will be delicious!

Have you opened the wrong witch book?



That's bad luck...! Unfortunately, you get **no ingredient.** And... oh dear... the ingredient the witch has flown over is jinxed: It flies off!

Move this ingredient to a different ingredient space of your choice.

But keep in mind that there can **never** be **more than three ingredients** lying on top of one another.





**Salamander or snake?
For that, you need two witch books!**



Skin of salamander or of snake, always must with both hands make!

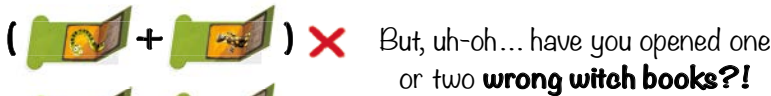
There are two special ingredients:
To collect a **salamander** or a **snake**, you have to open two witch books **with both hands at the same time**.

If the witch flew over the **snake**, **both** witch books that you open must show the **snake**.

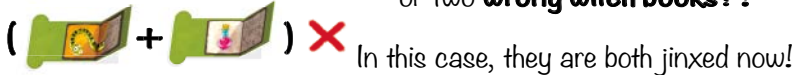
If the witch flew over the **salamander**, **both** witch books that you open must show the **salamander**.



If you find **both right** witch books, you may fill the ingredient that the witch has flown over (salamander or snake) into your witch potion; put it in an unoccupied bubble hole.



But, uh-oh... have you opened one or two **wrong witch books?!**



In this case, they are both jinxed now!



Swap the **two opened witch books** with one another! Move the ingredient that the witch has flown over to a different ingredient space of your choice. It stays there and your cauldron gets no ingredient.



Oh no, not that!
Jinxed witch books that swap places...

As your turn is over **close any open witch books! Pass the magic wand** to the player on your left. Now it's his flight... uhm... turn to let Winnie whirl again and find out where her broom will point next!



**Ending and
Winning the Game**



Woo-hoo! How yummy!
My favorite potion is ready!



When you have 5 ingredients in your witch cauldron (there may be several of the same kind among them), Winnie can brew her favorite potion – and you win the game!

Art.Nr.: 60 110 5117

Authors: Thomas Daum and Violetta Leitner
Illustration: Andreas Besser
Translation: Sybille Wittehill
Composition & Layout: Matthias Holländer

© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele



SAUS UND BRAUS

Un poil de guépard, un œil de faucon !

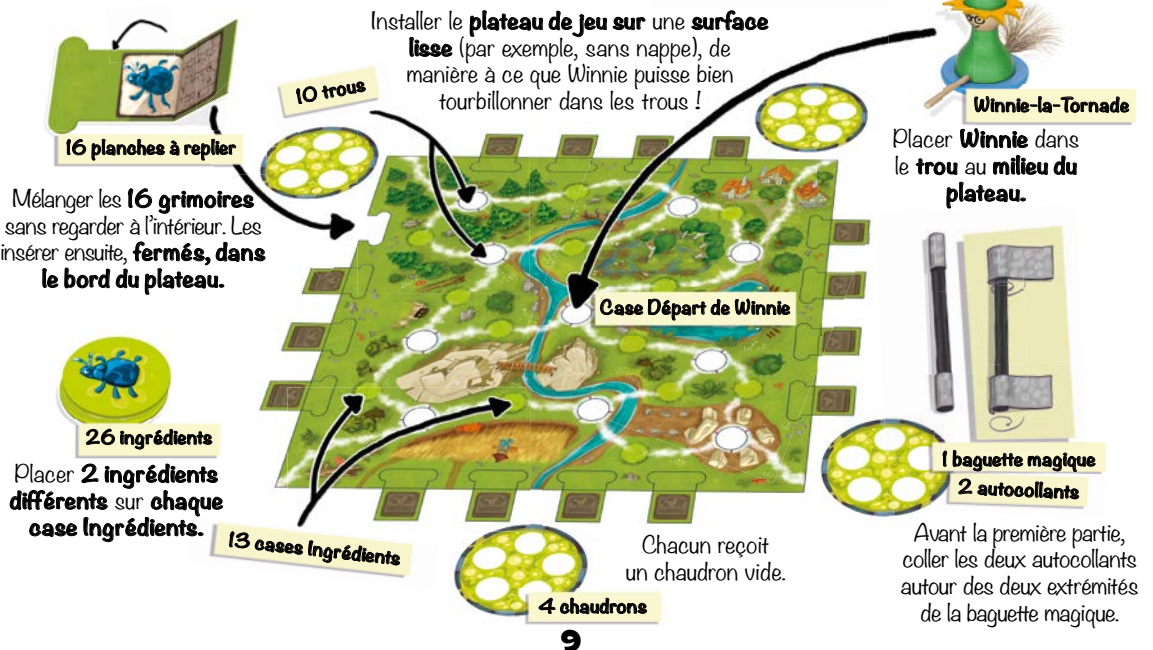
La sorcière Winnie-la-Tornade survole à toute vitesse forêts de racines et mares de crapauds. Elle n'hésite pas à parcourir de longues distances sur son balai. Les ingrédients dont elle a besoin pour sa potion sont éparpillés un peu partout. Mais Winnie ne peut attraper ces produits insolites au vol que si elle trouve la formule magique correspondante dans ses grimoires. Tu peux sûrement aider Winnie. Fais-la tourner sur son balai et indique-lui quel grimoire elle doit ouvrir pour récupérer les ingrédients qu'elle survole.

But du Jeu

Le premier joueur qui réunira 5 ingrédients dans son chaudron remportera la partie !

Contenu • Mise en place

Winnie-la-Tornade
1 plateau de jeu
4 chaudrons
26 ingrédients pour la potion magique
16 planches à replier (les grimoires)
1 baguette magique
2 autocollants



Installer le **plateau de jeu** sur une **surface lisse** (par exemple, sans nappe), de manière à ce que Winnie puisse bien tourbillonner dans les trous !

16 planches à replier

Mélanger les **16 grimoires** sans regarder à l'intérieur. Les insérer ensuite, **fermés**, dans le **bord du plateau**.

10 trous

Case Départ de Winnie

Winnie-la-Tornade

Placer **Winnie** dans le **trou** au **milieu du plateau**.

26 ingrédients

Placer **2 ingrédients différents** sur **chaque case ingrédients**.

13 cases ingrédients

4 chaudrons

Chacun reçoit un **chaudron vide**.

1 baguette magique
2 autocollants

Avant la première partie, coller les deux autocollants autour des deux extrémités de la baguette magique.

Déroulement de la partie

Le dernier à avoir passé le balai dans les coins reçoit la **baguette magique** et entame la partie.

Winnie tourbillonne !

Quand vient ton tour de magie... euh... de jeu, donne un petit coup de baguette sur la pointe du balai de Winnie, de manière à ce qu'elle fasse au moins un tour complet autour de son axe.



En cas d'échec, recommencer immédiatement.

Le balai indique la direction !

Dès que Winnie a fini de tourner, le joueur regarde la trajectoire indiquée par la pointe de son balai. Il fait alors voler Winnie dans **cette direction** :

- Chaque trou est entouré d'un anneau divisé en trois sections.
- La section dans laquelle s'arrête la pointe du balai de Winnie après avoir tourbillonné indique la trajectoire dans laquelle le joueur la fait voler.
- Si le balai s'arrête exactement sur la ligne entre deux sections, le joueur la fait tourbillonner de nouveau.



Ouuii !
...et même à voler !!!

Le joueur continue de déplacer Winnie jusqu'à ce qu'elle survole un ingrédient !

Le joueur soulève Winnie et la déplace jusqu'au trou d'après en suivant la trajectoire.



Cependant, si elle n'a **survolé aucun ingrédient (X)**, elle continue de choisir une trajectoire **jusqu'à ce qu'elle survole un ingrédient**. Le joueur choisit alors la trajectoire qu'elle prend. Elle atterrit dans le trou juste derrière.

Winnie ne doit **jamais** emprunter la même trajectoire **plusieurs fois** au cours du même vol (tour d'un joueur).



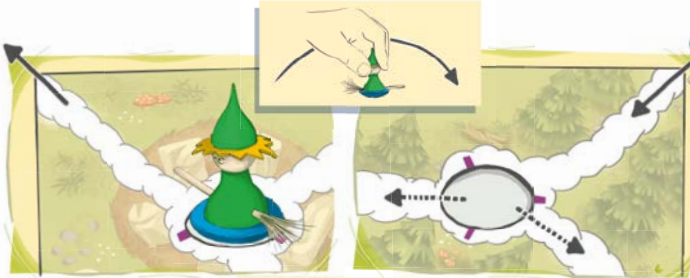
Le joueur décide lui-même dans quelle direction Winnie poursuit son déplacement si elle n'a survolé aucun ingrédient.



Je fais juste le tour...

Winnie sort du plateau

Si Winnie **sort du plateau** à l'un des coins, il la fait revenir sur le plateau par l'une des trajectoires, **à un autre coin**.



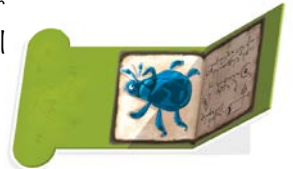
Là aussi, le joueur choisit la trajectoire de Winnie jusqu'à ce qu'elle ait survolé un ingrédient.



Récupérer l'ingrédient survolé ! Trouver le bon grimoire !



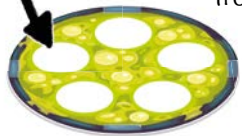
Pour récupérer le 1^{er} ingrédient de la pile survolé par Winnie, le joueur doit **ouvrir le grimoire** dans lequel apparaît **celui-ci**. Il ne dispose que d'un essai !



Il ouvre le bon grimoire ?



Super ! Il peut **prendre cet ingrédient** et le mettre **dans son chaudron** (même s'il possède déjà cet ingrédient) : l'ingrédient récupéré est placé dans un trou libre (bulle).



Miamm !
Ça va être délicieux !



Il ouvre le mauvais grimoire ?



Quelle poisse ! Le joueur ne gagne malheureusement **aucun ingrédient**. Oh non, cet ingrédient est ensorcelé : il s'envole ! Le joueur **le déplace sur une autre case Ingrédients** de son choix.

Attention : il ne peut **Jamais** y avoir **plus de 3 ingrédients** empilés sur une même case !



Salamandre ou serpent ? Il faut retrouver 2 grimoires !

Nom d'un lézard,
mon ingrédient part
en fumée !



Il existe deux ingrédients particuliers :
pour récupérer une **salamandre** ou un **serpent**,
le joueur doit ouvrir **deux** grimoires **des deux mains en même temps**.

S'il a **survolé** le **serpent**, **celui-ci** doit
apparaître dans les **deux** grimoires ouverts.

S'il a **survolé** la **salamandre**, **celle-ci** doit
apparaître dans les **deux** grimoires ouverts.



Si le joueur retrouve **les deux bons** grimoires, il peut alors ajouter l'ingrédient
survolé (salamandre ou serpent) dans son chaudron.
Il est placé dans une bulle vide.



Mais si l'un ou les deux grimoires
ne sont **pas les bons**,



tous deux deviennent ensorcelés !



Le joueur **intervertit les deux grimoires !**

Le joueur déplace ensuite l'ingrédient survolé sur une autre case
Ingrédients de son choix. Il reste sur le plateau et le joueur
ne récupère rien dans son chaudron.

Il ne manquait plus
que ça ! Des grimoires
qui changent de place,
maintenant !



Les **grimoires ouverts** sont **refermés**. Le joueur **passe la baguette** à son voisin de gauche.
C'est à son tour de trouver... euh... de jouer et il fait tourbillonner Winnie...



Fin de la partie et vainqueur



Le premier joueur qui réunit **5 ingrédients**
dans son chaudron (même identiques)
peut préparer la potion préférée
de Winnie et remporte la partie !

Hourra ! Quel délice !
Ma potion préférée
est prête !



Art.Nr.: 60 110 5117

Auteurs : Thomas Daum et Violetta Leitner
Illustration : Andreas Besser
Traduction : Eric Bouret
Mise en page : Matthias Holländer

© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele



SAUS UND BRAUS

Un vortice di magia!

Instancabile, la stregghetta Winnie sta sorvolando foreste incantate e paludi fangose. A cavallo della sua scopa magica è velocissima! E ha buoni motivi per esserlo. Infatti, gli ingredienti che le servono per la sua pozione magica sono sparpagliati per valli e monti. Winnie li può raccogliere in volo solo se riesce a trovare il giusto incantesimo nei suoi libri di magia. Riesci ad aiutare Winnie con i suoi incantesimi? Falla turbinare in aria e mostrale quali libri deve aprire per raccogliere gli ingredienti sorvolati.

Obiettivo

Vinci il gioco se riesci a riempire il tuo calderone con 5 ingredienti!

La stregghetta Winnie!
1 tavoliere
4 calderoni
26 ingredienti per la pozione magica
16 tavolette pieghevoli (libri di magia)
1 bacchetta magica
2 adesivi

Materiale • Preparazione

Preparate il **tavoliere** su una **superficie con poco attrito**, affinché Winnie possa girare bene nelle buche!

10 buca multinello

16 tavolette pieghevoli

Mescolate le **16 tavolette pieghevoli**, senza sbirciarvi dentro. Incastratele tutte **chiuse nel bordo del tavoliere**.

26 ingredienti

Sistematate su ogni **casella-ingredienti due ingredienti diversi**.

13 caselle-ingredienti

4 calderoni

Ogni giocatore riceve un calderone vuoto.

La stregghetta Winnie

Collocate **Winnie** nella **buca-multinello al centro del tavoliere**.

1 bacchetta magica

2 adesivi

Prima di cominciare a giocare dovrai attaccare i due adesivi sulle estremità della bacchetta magica.

Svolgimento

Chi per ultimo ha passato la scopa in casa, riceve la **bacchetta magica** e comincia la partita.

Winnie turbina nell'aria!

Quando sei di turno, devi dare un colpo al manico della scopa di Winnie con la bacchetta magica. Fai in modo che Winnie giri almeno una volta su se stessa.



Se non dovesse funzionare, puoi subito riprovare.

La scopa vi indicherà la strada!

Non appena Winnie smette di girare, dovrai guardare quale direzione indica il manico della sua scopa.

Questa è la **direzione** in cui dovrà volare Winnie.

- Attorno a ogni buca si trova un anello diviso in tre sezioni.
- La sezione indicata dal manico della scopa di Winnie (dopo che avete fatto turbinare la streghetta) ti mostra la traiettoria sulla quale dovrà volare.
- Se il manico della scopa indica esattamente la linea che divide due sezioni, significa che Winnie non si sa decidere. In questo caso fai girare un'altra volta la streghetta!



Continua a far volare Winnie, finché la streghetta sorvola un ingrediente!

Prendi la streghetta, alzala in volo e accompagnala lungo la traiettoria fino **alla prossima buca**.

Se ancora Winnie non sorvola nessun ingrediente (X), continuerà a volare su traiettorie a tua scelta **finché** ne sorvolerà **uno**.

Puoi scegliere tu quale traiettoria prendere. In seguito atterrerà nella prossima buca-mulinello.

Assicurati che Winnie, durante un determinato volo (turno di gioco) non riutilizzi più di una volta la stessa traiettoria.



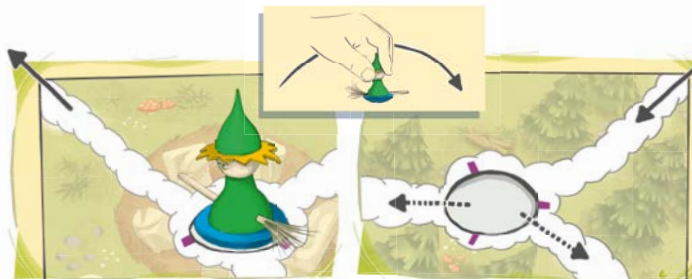
Puoi decidere tu in quale direzione continuerà Winnie, se non ha sorvolato ingredienti.



Vado a farmi un giretto fuori...

Winnie esce dal tavoliere

Se Winnie, giunta in un angolo del tavoliere, continua a volare, **abbandonerà la tavola da gioco**. Potrai farla rientrare **da un altro angolo del tavoliere**.



Anche in questo caso, lascia che Winnie continui su traiettorie a tua scelta, finché sorvola un ingrediente.



Raccogli gli ingredienti sorvolati! Trova il giusto libro di magia!



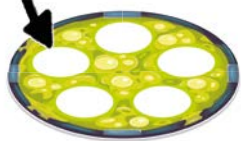
Ti puoi impossessare dell'ingrediente che sta più in alto tra quelli sorvolati da Winnie. Ma ti è concesso solo se riesci ad aprire il **libro di magia** che rappresenta l'**ingrediente** in questione. Hai a disposizione **un solo tentativo!**



Hai aperto il libro di magia giusto?



Perfetto! In questo caso puoi **prendere l'ingrediente e metterlo nel tuo calderone** (anche se lo stesso ingrediente è già presente). Ovvero, metti l'ingrediente raccolto in una buca-calderone libera.



Mhhhhh...
che profumino!

Hai aperto un libro di magia sbagliato?



Che sfortuna! Purtroppo **non ricevi nessun ingrediente**. E... oh no!... L'ingrediente sorvolato è stregato! Sta scappando via in volo! **Sposta l'ingrediente su un'altra casella-ingrediente** di tua scelta.

Assicurati però che non ci siano da nessuna parte più di tre ingredienti posati uno sopra l'altro.



Salamandra o serpente? Vi occorreranno due libri di magia!

Salamandre e serpenti
vari, prendili con
entrambe le mani!



Ci sono due ingredienti particolarmente stregati.
Per raccogliere una **salamandra** o un **serpente**, devi aprire
due libri di magia con entrambe le mani contemporaneamente.

Se hai **sorvolato il serpente, entrambi** i libri
di magia aperti devono rappresentare **il serpente.**

Se hai **sorvolato la salamandra, entrambi** i libri
di magia aperti devono rappresentare **la salamandra.**



Se trovi i due libri di magia giusti puoi aggiungere l'ingrediente sorvolato
(salamandra o serpente) nella tua pozione magica.
Sistemalo in una buca-calderone libera.



Ma se... oh no!... hai aperto uno



o entrambi i **libri di magia sbagliati?! (**



Inverti le loro posizioni! A questo punto, sposta l'ingrediente
sorvolato su una casella-ingrediente a scelta. L'ingrediente
rimarrà sulla casella e il tuo calderone dovrà farne a meno.

Ci mancava solo questa!
Libri di magia stregati che
si scambiano di posto!



Richiudi i libri di magia aperti! **Passa la bacchetta magica** al compagno seduto alla tua sinistra.
È arrivato il suo turno di far turbinare nell'aria Winnie!



Fine del gioco e vincitore



Vinci il gioco se riesci a riempire
il tuo calderone con 5 ingredienti!
Possono esserci diversi ingredienti
dello stesso tipo.

Evviva!
Che profumo!
La mia pozione è pronta!



Art.Nr.: 60 110 5117

Autori: Thomas Daum e Violetta Leitner
Illustrazione: Andreas Besser
Traduzione: Sara Pirovino
Gabbia: Matthias Holländer

© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

