

# Burg Appenzell



Für 2-4 Mouseschläue ab 6 Jahren  
von Jens-Peter Schliemann und Bernhard Weber

## MATERIAL

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Dächer, Turmzinnen, Schiebe- und Sammelplättchen vorsichtig aus den Kartontafeln.

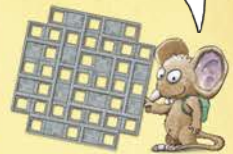


**Achtung!**

Die Kartontafel, aus der ihr die SAMMELPLÄTTCHEN herauslöst, ist euer SPIELPLAN (Siehe unten: ④). Diese Kartontafel also bitte...

- ➔ NICHT WEGWERFEN!
- ➔ NICHT KNICKEN!
- ➔ BEIM AUSBRECHEN DER PLÄTTCHEN VORSICHTIG BEHANDELN!

Ist das nicht ein netter Spielplan? Lauter Löcher drin!



## Aufbau der Burg und Vorbereitung

(beginnt mit ① unten links)

Den **Gitterspielplan** (mit 33 Löchern) legt ihr nun auf die Schiebeplättchen.  
Wenn ihr die Rückseite des Spielplans verwendet, könnt ihr BURG APPENZELL mit einer anderen Raumteilung spielen.

### 18 Dächer

In der Burg seht ihr abgegrenzte Räume. Die Räume sind entweder 2, 3 oder 4 Felder groß. Legt alle Dächer passend auf die Räume.



11 Ziegeldächer





2 Kupferdächer




5 Strohdächer

### 34 Schiebeplättchen

 21 x mit Käse (3 von jeder Käsesorte)


 10 x ohne Käse

 3 x Mausefalle mit Loch

Verteilt die Schiebeplättchen ganz beliebig auf dem Kellergewölbe, so dass auf jedem Kellerloch 1 Plättchen liegt.

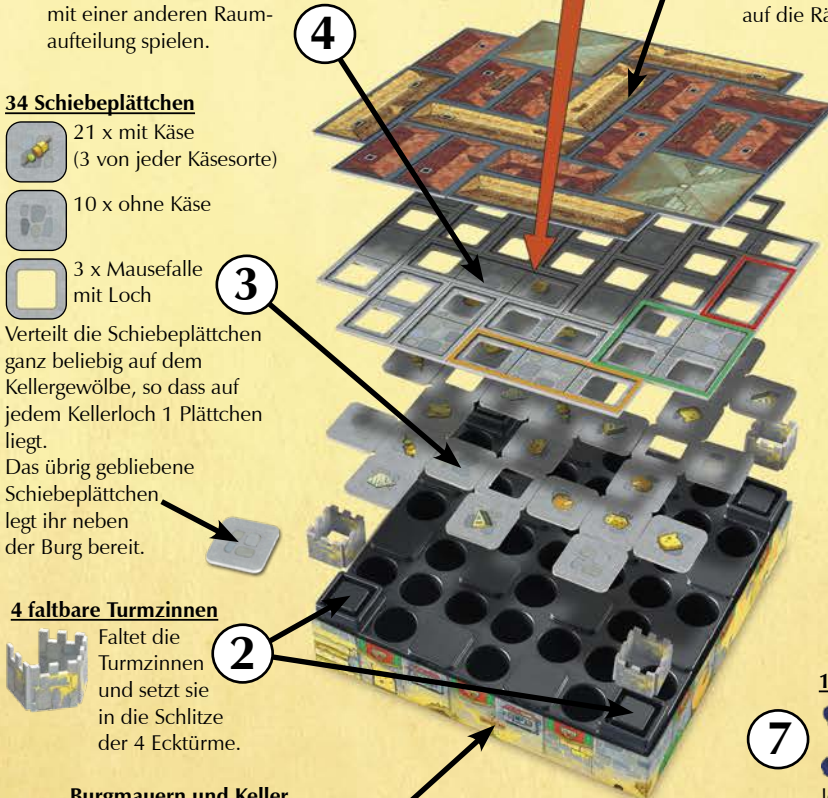
Das übrig gebliebene Schiebeplättchen legt ihr neben der Burg bereit.

### 4 faltbare Turmzinnen

 Faltet die Turmzinnen und setzt sie in die Schlitz der 4 Ecktürme.

### Burgmauern und Keller

Das Schachtelunterteil bildet die Burgmauer, worin sich das schwarze Kellergewölbe der Burg befindet.



⑥ Die **28 Sammelplättchen** legt ihr neben der Burg als Vorrat bereit. (Die 5 „Achtung“-Kärtchen werft ihr weg.)



Es gibt 7 verschiedene Käsesorten.

### 16 Mäuse in vier Farben



Jeder nimmt alle Mäuse einer Farbe und stellt sie vor sich ab.



# ZIEL

Samle mit deinen Mäusen als Erster 4 verschiedene Käsesorten!

# ABLAUF

Jeder Spieler stellt eine seiner Mäuse in einen freien Turm. Das Spiel beginnt, wer zuletzt eine echte Burg besucht hat.

Es wird reihum gespielt.

Wenn du am Zug bist, darfst du **bis zu 4 Aktionen** ausführen, die du aus folgenden drei Möglichkeiten wählen kannst: „Aufdecken“, „Laufen“ und „Schieben“.

Du darfst die Aktionen „Aufdecken“ und „Laufen“ beliebig auf deine 4 Mäuse verteilen.

Die Aktion „Schieben“ darfst du pro Zug nur ein einziges Mal ausführen. Ansonsten kannst du sowohl die Anzahl als auch die Reihenfolge der Aktionen beliebig kombinieren.

Es ist erlaubt, weniger als 4 Aktionen durchzuführen.

Wir laufen nicht über Dächer!  
Damit wir im Burginnern laufen können,  
musst du erst Dächer aufdecken.

Beim Aufdecken kommt  
leckerer Käse zum Vorschein ...  
oder fiese Mausefallen oder  
auch mal nix...

✓ Ich darf diese  
3 Dächer aufdecken!

## Aktion „Aufdecken“

Mäuse können benachbarte Räume aufdecken: Von jedem Feld (also auch vom Turm) aus, auf dem eine Maus von dir steht, darfst du **waagrecht, senkrecht oder diagonal** unmittelbar angrenzende Dächer aufdecken.

Das abgedeckte Dach legt du neben die Burg.

Jedes Aufdecken eines Daches zählt als **1 Aktion**.



## Aktion „Laufen“

Nur über die Türme gelangen die Mäuse in die Burg. Jeder Spieler darf dabei jeden Turm nutzen.

Du kannst mit deinen Mäusen von einem Feld (also auch vom Turm) auf ein **waagrecht oder senkrecht** direkt benachbartes Feld laufen (Grüne Mäuse im Bild rechts). Diagonal laufen ist nicht erlaubt.

Die Mäuse dürfen nicht auf oder über Dächer sowie Mausefallen laufen. Die Rückkehr in einen Turm oder das Verlassen der Burg ist ebenfalls nicht erlaubt (Rote Mäuse im Bild rechts).

Auf jedem Feld (also auch im Turm) darf nur eine Maus stehen.

Mäuse können Mäuse überspringen. Jedes Feld, über das dabei gezogen wird, zählt als eine Aktion „Laufen“ (Blaue Mäuse im Bild rechts).



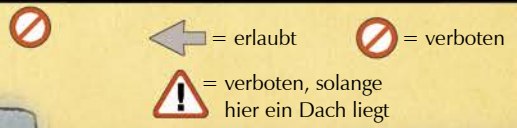
Das kostet mich  
2 Aktionen!

Mich auch!



Als **je 1 Aktion** zählt:

- jeder Schritt von außen in einen Turm,
- jeder Schritt von einem Feld (auch vom Turm) auf ein Nachbarfeld,
- jeder Schritt pro Feld beim Laufen über besetzte Felder.





## Aktion „Schieben“

An jeder Seite der Burg befinden sich oberhalb der roten Fahnen drei Schlitzze zum Einschieben des Schiebeplättchens.

Wenn du die Aktion „Schieben“ ausführen möchtest, nimmst du das **übrig gebliebene Plättchen** und steckst es in einen der **Schlitzze**. Dabei fällt am anderen Ende der Reihe ein Plättchen heraus.

Schieben ist die einzige **Aktion**, die du **nur einmal pro Zug** ausführen darfst.

Hier kannst du mir den Boden unter den Füßen wegschieben. Schieb doch am besten den leckeren Käse gleich rüber!

Auf höher gelegenen Feldern sind wir vor Fallen sicher. Aber leider gibt es hier auch keinen Käse.

Schieb die Plättchen immer so in die Burg, dass die Kante exakt mit dem Gitterplan abschließt, damit es beim Schieben nicht hakt.



Schiebeplättchen

## Mausefalle

Schiebt jemand eine Mausefalle unter eine Maus, plumpst sie in den Burgkeller und bleibt dort **bis zum Spielende** liegen.

Pass auf mich auf! Wenn ich in so eine gemeine Falle purzele, fehle ich dir bei der Jagd nach dem Käse.



## Käsestücke sammeln

Von jeder Käsesorte gibt es drei Schiebeplättchen.

Stehen **zwei deiner Mäuse auf Feldern derselben Käsesorte**, erhältst du das **Sammelplättchen** mit diesem Käse aus dem Vorrat und legst es für alle jederzeit sichtbar vor dir ab.

Das kann auch vorkommen, wenn du gar nicht selbst am Zug bist.

Manchmal ist es sogar möglich, im gleichen Zug mehr als ein Käsestück abzusammeln.



Sammelplättchen

Jede **Käsesorte** kannst du nur einmal sammeln. Ein zweites Plättchen derselben Käsesorte darfst du dir nicht nehmen.



## Ende des Spielzuges (Räume zudecken)

Am Ende deines Zuges deckst du alle leeren Räume (d.h. ohne Maus) wieder mit einem passenden Dach zu.

Dies zählt nicht als Aktion.



Auch Räume mit Maus im Keller sind leer und werden zugedeckt.

## ENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 4 unterschiedliche Käsestücke gesammelt hat. Dieser Spieler hat gewonnen.

Das Spiel endet auch dann, wenn die dritte (vorletzte) Maus eines Spielers in den Keller plumpst.

Dann gewinnt von den **anderen Spielern**, wer die meisten Käsestücke besitzt.

Haben mehrere Spieler gleichviel Käse, gewinnt unter den besten Käsesammlern derjenige, dessen Spielzug am längsten zurückliegt (aber niemals der Spieler, der nur noch eine Maus hat).



Überlege dir genau, ob du von einem Spieler die vorletzte Maus in die Falle plumpsen lässt, denn möglicherweise beendest du so das Spiel, ohne zu gewinnen.

Wer gerne länger spielen möchte, kann vor Spielbeginn festlegen, dass 5 oder sogar 6 Käsestücke gesammelt werden sollen. Au ja, lecker! Dies empfehle ich besonders beim Spiel zu zweit oder zu dritt.



## KLEINE AUFRÄUMHILFE:

Fertig gespielt? Dann packt ihr jetzt die Mäuse in den Löchern des Burgkellers. Schiebeplättchen, Sammelpfättchen, Turmzinnen, Gitterspielplan und Dächer legt ihr in die schwarze Plastikwanne, die ihr dann zwischen die vier Ecktürme setzt. Spielregel rein – Deckel zu – fertig!



Dieses Spiel ist Jens-Peter Schliemanns Patenonkel Peter gewidmet.

Verlag, Redaktion und Autoren danken allen Testspielern, Regellesern und allen anderen, die zum Gelingen des Spiels beigetragen haben.

Autoren: Jens-Peter Schliemann & Bernhard Weber  
Illustration: Victor Boden

\*\*\*\*\*

2022 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com



Art.Nr.: 60 110 5193





# The Castle of Appenzell



For 2-4 mouse witted players of 6 years and up  
by Jens-Peter Schliemann and Bernhard Weber

## MATERIALS

Before the first game, carefully remove the roofs, tower battlements, and the shoving and collecting tiles from the cardboard forms.

*Isn't that a nice gameboard? Nothing but holes in it!*



**Attention!**

The cardboard form from which you remove the COLLECTING TILES is your GAMEBOARD! (See below: ④) So please handle this cardboard form with care:

- DON'T THROW AWAY!
- DON'T FOLD OR BEND!
- TREAT CAREFULLY WHILE BREAKING OUT THE TILES!



## Building the Castle and Preparation

(starting with ① below left)

Now you lay the **grid board** (with 33 holes) on the sliding tiles.

If you use the other side of the gameboard, you can play **The Castle of Appenzell** with another room layout.

### 18 roofs

Inside the castle you see separate rooms. The rooms consist of either 2, 3 or 4 fields. Lay all roofs properly onto the rooms.



11 tiled roofs



2 copper roofs



5 thatched roofs

### 34 shoving tiles

21 x with cheese  
(3 of each kind)

10 x without cheese

3 x mousetraps with a hole

Distribute the sliding tiles in any way you like on the cellar dungeons so that one tile is placed on each cellar hole. Put the remaining sliding tile next to the castle.

### 4 foldable tower battlements

Fold the tower battlements and set them into the slots of the 4 corner towers.



### Castle walls and dungeon

The bottom section of the box forms the castle walls, inside which are the black cellar dungeons of the castle.

Put the **28 collecting tiles** next to the castle as the stock. (Throw away the 5 „Attention“ cards.)



There are 7 different kinds of cheese.

### 16 mice in 4 colors



Each player takes all mice of one color and places them in front of him.



# OBJECT OF THE GAME

Be the first to use your mice to collect 4 different kinds of cheese!

# COURSE OF THE GAME

Each player puts one of his mice in an unoccupied tower.

The player who was the last to visit a real castle goes first.

Play continues clockwise.

On your turn, you may execute up to 4 actions that you can choose from the following three possibilities:

**Uncovering**, **Running** and **Sliding**.

You may execute the 'Sliding' action only once per turn. Other than that, you may combine, in any way, the number as well as the order of actions.

You are allowed to execute fewer than 4 actions.

We don't run over roofs! First you have to uncover rooms so we can run inside the castle.

## 'Uncovering' Action

Mice can uncover neighboring rooms. From each field (that means also from the tower) where one of your mice is sitting, you may **horizontally**, **vertically**, or **diagonally** remove adjacent roofs.

Put the removed roof near the castle.

Each uncovering counts as one action.

While uncovering, tasty cheese appears ... or nasty mousetraps or sometimes not a thing ...

✓ I may remove these three roofs.



## 'Running' Action

The mice get into the castle only via the towers. In doing so, each player may use any tower.

You can run with your mice from one field (also from a tower) to a neighboring field in **horizontal** or **vertical** direction (green mice in the illustration at the right). Running diagonally is not allowed.

The mice may not run on or over roofs and mousetraps. Returning into a tower or leaving the castle is also not allowed (red mice in the illustration at the right).

There may be only one mouse in each field (including in a tower).

Mice may jump over mice. Each field passed through counts as a **Running** action (blue mice in the illustration at the right).

The towers are entrances but not exits.



Each of the following counts as one **action**:

- each step from outside into a tower,
- each step from one field (also from a tower) into a neighboring field,
- each step per field while running over occupied fields.

That costs me 2 actions!

Me too!



← = allowed

⊘ = forbidden

⚠ = forbidden, as long as a roof is lying here



## ,Sliding' Action

On each side of the castle above the red banners, there are three slots into which you can slide the sliding tiles.

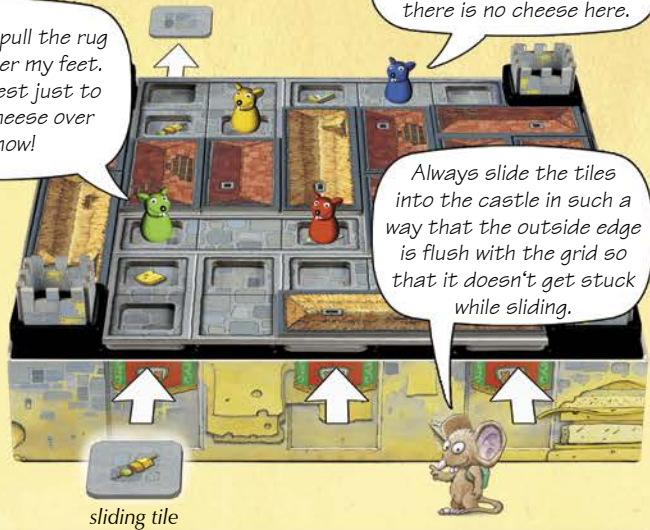
If you want to execute the **,Sliding'** action, you take the **remaining tile** and slide it into one of the **slots**. As a result, a tile drops out on the other side of the row.

Sliding is the only **action** that may be executed **only once per turn**.

Here you can pull the rug out from under my feet. It would be best just to shove the cheese over right now!

On higher positioned fields we are safe from traps. But unfortunately, there is no cheese here.

Always slide the tiles into the castle in such a way that the outside edge is flush with the grid so that it doesn't get stuck while sliding.



## Mousetrap

If somebody slides a mousetrap underneath a mouse, it plops into the castle dungeon and remains there **until the end of the game**.

Keep an eye on me! If I tumble into such a cruel trap, you'll miss me on your cheese hunt.



## Collecting Pieces of Cheese

There are three sliding tiles of each kind of cheese.

If **two of your mice** are on fields with the **same kind of cheese**, you get the collecting tile with this kind of cheese from the stock and put it in front of you, visible to all players at any time.

This may also happen if it is not your turn.

Sometimes it's even possible to sink your teeth into more than one piece of cheese in the same turn.



You can collect each **kind** of cheese only once. You may not take a second tile of the same kind of cheese.



## End of the Turn (Covering Up Rooms)

At the end of your turn you re-cover all empty rooms (that means, without a mouse) with the appropriate roof.

This does not count as an action.



Rooms with a mouse in the cellar dungeon are also empty and are covered.

## END OF THE GAME

The game ends as soon as a player has collected 4 different pieces of cheese. This player has won the game.

The game also ends if a player's third (next to last) mouse plops into the cellar dungeon.

In this case, the winner among the **other players** is the one who owns the most pieces of cheese.

If several players have the same number of cheese pieces, the player among the best cheese collectors who has been waiting longest since his last turn, wins (excluding a player who has only one mouse left).



Consider carefully whether you want a player's next to last mouse to plop into the trap, since in doing so you might end the game without winning it.

*If you want to play longer, you can determine before you start that 5 or even 6 pieces of cheese have to be collected. Ah, yes, delicious! In particular, I recommend this for the two- or three-player game.*



## A Little Help Putting the Game Away:

Are you finished playing? Then pack away the mice in the holes of the cellar dungeon. Place sliding tiles, collecting tiles, grid board, the tower battlements and roofs in the same way as in the beginning in the black plastic trough. Then put this trough between the four towers. Rules inside, close the box, done!



This game is dedicated to Jens-Peter Schliemann's godfather, Peter.

The company, editorial staff and authors thank all test players, rule readers, and all others who contributed to the successful realization of the game.

Authors: Jens-Peter Schliemann & Bernhard Weber  
Illustration: Victor Boden

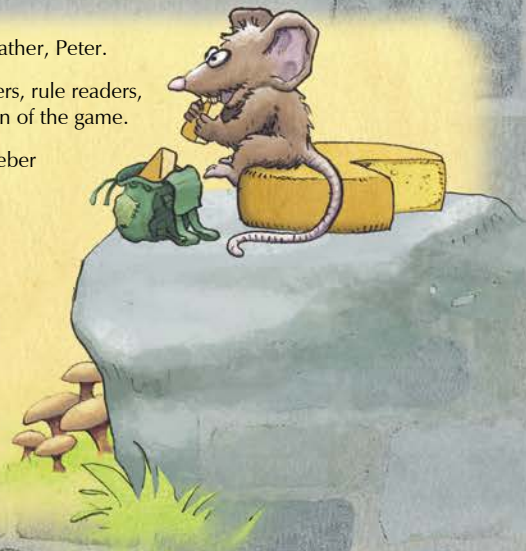
\*\*\*\*\*

2022 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1, D-90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com

English translation by Sybille and Bruce Whitehill, „Word for Wort“



Art.Nr.: 60 110 5193





# Château Roquefort



Pour 2 à 4 souris rusées à partir de 6 ans  
de Jens-Peter Schliemann et Bernhard Weber

## Le matériel

Avant de commencer la première partie, détacher soigneusement de la planche prédécoupée les toits, les créneaux, les tuiles coulissantes et les tuiles de collection.

*C'est un joli plateau de jeu, n'est ce pas ? Avec tous ces trous...*



**ATTENTION :** la planche prédécoupée dont vous détachez les **TUILES DE COLLECTION** sert de plateau de jeu (voir l'illustration n° 4 ci-dessous). Aussi :

➔ **NE PAS LA JETER !**

➔ **NE PAS LA PLIER !**

➔ **EN PRENDRE SOIN AU MOMENT DE DÉTACHER LES TUILES !**

**Attention!**




## Montage du château et préparatifs


(Commencer avec le numéro 1 en bas à gauche.)


Placer le **plateau de jeu en forme de grille** (avec 33 trous) au-dessus des tuiles coulissantes. Avec le verso du plateau de jeu, on peut jouer une variante du CHÂTEAU D'APPENZELL, avec une autre disposition des pièces.

**4**

### 34 tuiles coulissantes

 21 x avec fromage (3 de chaque espèce de fromage)


 10 x sans fromage

 3 x souricières avec trou

Répartir les tuiles coulissantes d'une manière quelconque dans les voûtes de la cave, de manière à ce que chaque trou de la cave soit recouvert par une tuile. Placer la tuile coulissante restante à côté du château.

**3**

### 4 créneaux pliables

 Plier les créneaux et les glisser dans les fentes des 4 tours d'angle.

**2**

### Les murs du château et la cave

La partie inférieure de la boîte, ce sont les murs du château qui abritent les voûtes de la cave.

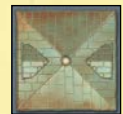
**1**

### 18 toits

Le château comprend plusieurs pièces qui peuvent s'étendre sur 2, 3 ou 5 cases. Recouvrir chaque pièce avec un toit de taille adéquate.



11 toits de tuiles



2 toits de cuivre



5 toits de paille

**6**

Placer les **28 tuiles de collection** à côté du château. Elles constituent la pioche. (Jetez les 5 tuiles avec le texte « Achtung / Attention »).



Il y a 7 variétés de fromage différentes.

**16 souris** de quatre couleurs différentes

**7**



Chaque joueur prend toutes les souris de sa couleur et les place devant lui sur la table.



# But du jeu

Être le premier à réunir 4 variétés de fromage à l'aide de ses souris.

## Déroulement de la partie

Chaque joueur place l'une de ses souris dans une tour libre.

Le joueur qui a visité un vrai château en dernier commence.

On joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun à son tour peut exécuter de **1 à 4 des actions** suivantes : « retourner une tuile », « déplacer » et « pousser », dans l'ordre qu'il veut.

L'action « **Pousser** » est la seule action qu'on ne peut exécuter qu'**une seule fois par tour**. Les joueurs peuvent toujours combiner selon leur choix le nombre et l'ordre des actions qu'ils exécutent.

On peut aussi exécuter moins de 4 actions.

Nous ne courrons pas sur les toits ! Pour nous permettre de nous déplacer à l'intérieur du château, il faut retourner les toits.



Quand tu retournes un toit, un appétissant fromage apparaît... des souricières assez vaches... et quelquefois même, rien du tout...

✓ Je peux retourner ces 3 toits !

### Action « Retourner »

Les souris peuvent enlever les toits des pièces voisines. A partir de chaque case sur laquelle se trouve l'une de tes souris (donc aussi depuis les tours), tu peux enlever les toits des cases qui la touchent directement **à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale**.



Le toit enlevé se place à côté du château.

Chaque toit enlevé compte pour une action.

### Action « Déplacer »

Les souris ne peuvent entrer dans le château qu'en passant par les tours.

Tous les joueurs peuvent utiliser toutes les tours.

Quand une souris se trouve dans une tour ou sur une case, elle peut passer sur toutes les cases directement voisines. Elle peut donc se déplacer **à la verticale ou à l'horizontale** (voir les souris vertes à droite).

Il n'est pas possible de se déplacer en diagonale.

Les souris n'ont pas le droit de passer sur un toit ou sur une souricière. Il est aussi interdit de revenir dans une tour et de quitter le château (voir les souris vertes à droite).

Il ne peut y avoir qu'une seule souris sur chaque case, et donc dans chaque tour.

Les tours sont des entrées, pas des sorties.



Si une case est occupée, on peut la sauter : chaque case traversée lors d'un saut compte pour une action « **se déplacer** » (voir les souris bleues à droite).

A chaque fois que

- tu entres dans une tour,
- tu passes d'une case ou d'une tour à une case voisine,
- tu sautes une case occupée, cela compte pour une action.



← = Autorisé

⊘ = Interdit

⚠ = Interdit tant qu'il y a un toit



## Action « Pousser »

De chaque côté du château, au-dessus des drapeaux rouges, il y a trois fentes où glisser une tuile coulissante.

Pour « **Pousser** », prendre la **tuile restante** et la glisser dans l'une des fentes. Cela fait tomber la tuile située à l'autre bout de la rangée.

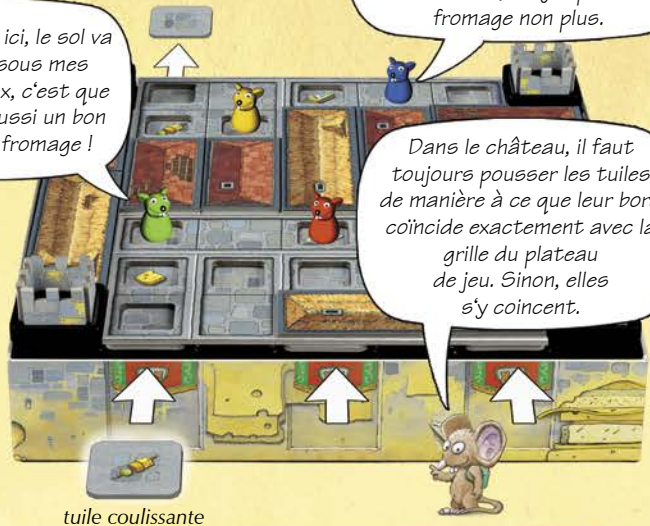
Introduire une tuile coulissante dans une des 12 fentes au-dessus des drapeaux rouges.

Pousser est la seule action qu'on ne peut exécuter qu'**une seule fois par tour**.

*Si tu pousses ici, le sol va se dérober sous mes pieds. Le mieux, c'est que tu pousses aussi un bon morceau de fromage !*

*Sur les cases les plus haut placées, aucun risque de tomber dans une souricière. Mais hélas, il n'y a pas de fromage non plus.*

*Dans le château, il faut toujours pousser les tuiles de manière à ce que leur bord coïncide exactement avec la grille du plateau de jeu. Sinon, elles s'y coincent.*



## Souricière

Si un joueur pousse une souricière sous une souris, celle-ci tombe dans la cave et y reste **jusqu'à la fin de la partie**.

*Fais attention ! Si je tombe dans un de ces pièges vaches, je vais te manquer pour la suite de ta course au fromage.*



## Ramasser des morceaux de fromage

Pour chaque variété de fromage, il y a trois tuiles coulissantes.

Si **deux de tes souris se trouvent sur des cases indiquant le même fromage**, tu pioches la tuile de collection de ce fromage et tu la places face visible sur la table.

Cela peut aussi arriver pendant le tour d'un autre joueur.

*Quelquefois, on peut même rafler plusieurs morceaux de fromage en un seul tour.*



Tu ne peux ramasser chaque **variété** de fromage qu'une seule fois. Tu ne dois donc pas prendre une deuxième tuile de la même variété de fromage.



tuile de collection





## Fin d'un tour (Couvrir les pièces)

Quand tu as fini de jouer, recouvre toutes les pièces vides (c'est-à-dire sans souris) avec un toit de taille adéquate.

Cela ne compte pas pour une action.



*S'il y a une souris dans la cave d'une pièce, cette pièce est quand même considérée comme vide et donc couverte par un toit.*

## Fin de la partie

La partie est finie dès qu'un joueur a réuni 4 morceaux de fromage différents. Ce joueur a gagné.

La partie se termine aussi si la troisième et avant-dernière souris d'un joueur tombe dans la cave. On compte alors les morceaux de fromage **des autres joueurs**. Celui qui en a le plus gagne la partie.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de morceaux de fromage, le gagnant est celui d'entre eux dont le tour remonte le plus loin (mais ce n'est jamais le joueur qui ne possède plus qu'une seule souris).



*Réfléchis à deux fois avant de faire tomber l'avant-dernière souris d'un joueur dans la cave : tu vas peut-être mettre fin à la partie, sans la gagner.*

*Pour jouer plus longtemps, vous pouvez fixer à 5 ou 6 le nombre de morceaux de fromage à réunir. Miam miam ! C'est une bonne idée si vous jouez à deux ou à trois.*



## Pour ranger le jeu :

Vous avez fini ? Remettez les souris dans les trous de la cave. Placez les tuiles coulissantes, les tuiles de collection, les quatre tours, le plateau de jeu en forme de grille et les toits dans leur position initiale dans le bac en plastique noir. Vous placez cette baignoire entre les quatre tours. Mettez les règles du jeu dans la boîte, fermez le couvercle – et voilà, c'est fini !



Ce jeu est dédié à Peter, le parrain de Jens-Peter Schliemann.

L'éditeur, la rédaction et les auteurs remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu, les lecteurs des règles et tous ceux et celles qui permis à ce jeu de voir le jour.

Auteurs: Jens-Peter Schliemann & Bernhard Weber

Illustration: Victor Boden

\*\*\*\*\*

2022 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1, D-90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com

Traduction : Birgit Irgang



Art.Nr.: 60 110 5193

