

fordította: **Beorn** (2018)

lektorálta: **Profundus Librum**

nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás!

A game by **Antoine Bauza**

OCEANOS™

SZABÁLYOK



2-5



8+



30min



Art by **Jérémy Fleury**





A játék összefoglalása

Az **Oceanos** társasjátékban egy expedíció kapitányaként fogsz lemerülni az óceán mélyére a tengeralattjáróddal.

Gyűjtsd össze a megfelelő állatfajokat, te fedezd fel a legnagyobb korallzátonyt, és a bűváraid segítségével hozz fel a mélyből minél több rég elfeledett kincset!

Az utad során ne felejtse el fejleszteni a tengeralattjáródat sem, ha minden szerzeményedet szeretnéd a partra juttatni.

És talán a legfontosabb: óvakodj a Kráken átkától!



Összetevők

75 TENGERALATTJÁRÓ RÉSZELEM (5 színben 15-15 db)

tengeralattjárónként
5-5 db 1-es szintű



tengeralattjárónként
5-5 db 2-es szintű



tengeralattjárónként
5-5 db 3-as szintű



135 FELFEDEZÉSKÁRTYA



40 db 1. sor
kártya

45 db 2. sor
kártya

50 db 3. sor
kártya

15 ÜZEMANYAGJELZŐ (5 színben 3-3 db)



9 KRÁKENJELZŐ



3 kicsi

3 nagy

3 közepes

15 BŰVÁRJELZŐ (5 színben 3-3 db)



30 KINCSJELZŐ



1 VÁSZONZSÁK



5 JÁTÉKOS SEGÉDLET



eleje

hátlja

1 PONTOZÓFÜZET





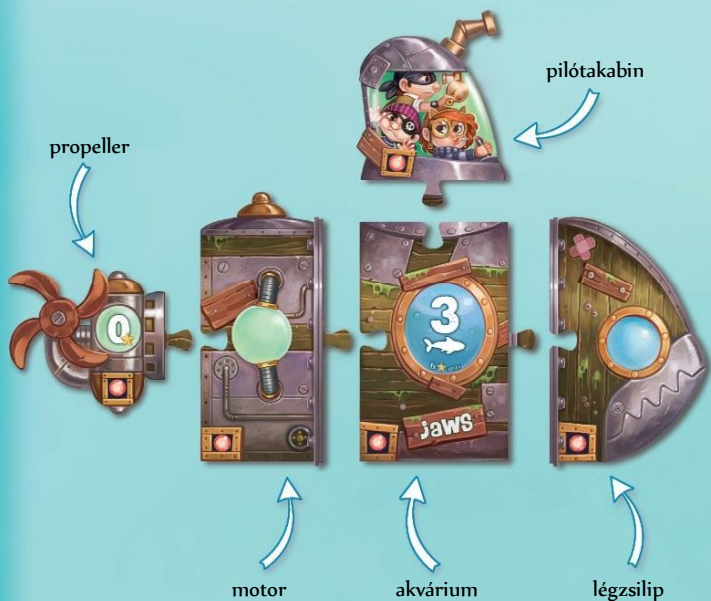
Áttekintés és a játék megnyerése

Minden játékos az expedíciójának előrehaladását a maga elé három külön sorba kijátszott felfedezéskártyákkal jeleníti meg (fordulónként 1-1 sor). Minden körben az expedíció kapitánya felfedezéskártyákat oszt a többi játékosnak, akik ezek közül egyet kiválasztanak, amit megtartanak (ezt maguk elé teszik az aktuális sorukba), a többit pedig visszaadják a kapitánynak. A felfedezéskártyákon számos szimbólum található, melyek segítségével pontokat szerezhettek, vagy fejleszthetitek a tengeralattjáróitokat. A játék végén a legtöbb győzelmi pontot (★) szerző játékos győz.

A játék elemei

A TENGERALATTJÁRÓD

A tengeralattjáród segítségével merülhetsz alá az óceán mélyére, annak felfedezése céljából. Minden tengeralattjáró 5 fejleszthető részből áll, és minden résznek 3-3 fejlesztési szintje létezik: ●, ●● és ●●●.



A tengeralattjáród összes része valamilyen képességgel is rendelkezik, az aktuális fejlesztési szintjétől függően:

propeller

- ▶ nincs hatása
- ▶ 2 ★ -ot kapsz a játék végén
- ▶ 5 ★ -ot kapsz a játék végén

motor

- ▶ 1 üzemanyagjelzőt kapsz fordulónként
- ▶ 2 üzemanyagjelzőt kapsz fordulónként
- ▶ 3 üzemanyagjelzőt kapsz fordulónként

pilótakabin

- ▶ 1 periszkópod van
- ▶ 2 periszkópod van
- ▶ 3 periszkópod van

akvárium

- ▶ 3 különböző állatot pontozhatsz le
- ▶ 5 különböző állatot pontozhatsz le
- ▶ 8 különböző állatot pontozhatsz le

légszilip

- ▶ 1 bűvárjelződ lehet
- ▶ 2 bűvárjelződ lehet
- ▶ 3 bűvárjelződ lehet

A FELFEDEZÉSKÁRTYÁK

A felfedezéskártyák az expedíció során az óceán mélyén felfedezett dolgokat jelképezik. Az összes felfedezéskártyán szereplő szimbólum 3 különböző kategóriába sorolható be:



1 Pozitív szimbólumok (fehér keretben)



ÁLLATOK: a forduló végén 2-2 ★-ot kapsz az aktuális sorokban lévő minden különböző állatod után. Figyelj oda, hogy az akváriumod szintjétől függ, hogy maximum hány különböző állatot pontozhatsz le!



KORALLOK: a játék végén 1-1 ★-ot kapsz a felfedezéskártyáidon lévő legnagyobb összefüggő korallzónyod minden egyes korallja után.



KINCSEK: a játék végén annyi ★-ot kapsz, amennyi az összes kincsjelződön szerepel. Minden kincsjelzőn 2-4 ★ van.



2 Negatív szimbólum (piros keretben)



A KRÁKEN SZEME: minden forduló végén az a játékos, akinek a legtöbb krakenszeme van az aktuális sorában, az ★-ot veszít. Az elvesztett győzelmi pont a jelző méretétől függ, és a hátoldalán szerepel (0, -1, -2, -3, vagy -4).



3 Fejlesztő szimbólumok (fehér keretben)



BÁZIS: fejlesztheted a tengeraltjáródat, de csak akkor, ha már kijátszottál kristály szimbólumos felfedezéskártyát is.



KRISTÁLYOK: meghatározzák a tengeraltjáród fejlesztési lehetőségeit.

PONTOSÍTÁS AZ ÁLLATOKHOZ

A nyolcféle állat két különböző méretet képvisel:

A **KIS ÁLLATOK** gyakoriak, és rendszeresen feltűnnek a felfedezéskártyákon.



A **NAGY ÁLLATOK** ritkák, és csak néhány felfedezéskártyán találkozhatsz velük.



JÁTÉKOS SEGÉDLET

A játékos segédletnek két oldala van: az első oldalát az 1. és 2. fordulóban, míg a hátsó oldalát a 3. fordulóban fogjátok használni. A játékos segédlet tulajdonképpen bázis is, és a szabályok követésére is szolgál. Megmutatja, hogy miket kell lepontoznod a fordulók-, illetve a játék végén.



Előkészület

1

Minden játékos válasszon 1-1 szint, és vegye el az összes tengeralttjáró részét, bűvárjelzőjét és üzemanyagjelzőjét.



Mindenki kap 1-1 játékos segédletet is.

2

Mindenki állítsa össze a saját tengeralttjáróját az 1. szintű részekből, a többi részt pedig tegye valahova félre.



3

Mindenki tegyen 1-1 bűvár- és üzemanyagjelzőt a tengeralttjárója megfelelő részeire, a többi jelzőjét pedig tegye félre.



4

Véletlenszerűen húzzatok 1-1 krákenjelzőt mind a három méretből, és tegyék őket az asztal közepére úgy, hogy a legnagyobb legyen alul és a legkisebb felül. A megmaradt krákenjelzőket nem fogjátok használni ebben a játékban.



5

Válogassátok szét a felfedezéskártyákat 3 külön pakliba (a fordulóknak megfelelően), és keverjétek meg képpel lefelé mindet.



6

Tegyétek az összes kincsjelzőt a vászonzsákba, és tegyék a zsákot valahová az asztalra.



The last player to visit an aquarium becomes the next Expedition Captain (see next page).

5



Játékmenet

A játék 3 fordulón keresztül tart, fordulónként 5-5 körrel.

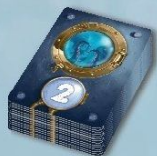
1. forduló

Az óceán felfedezése a felszín közelében.



2. forduló

Az óceán felfedezése kis mélységben.



3. forduló

Az óceán felfedezése nagy mélységben.



Megjegyzés: ha esetleg bizonytalan lennél, hogy éppen hányadik körben is jártok, egyszerűen csak számold össze az adott sorban lévő, üzemanyagjelző nélküli kártyáidat.



Minden forduló ugyanolyan szabályok szerint zajlik, a végén pontozással. A harmadik forduló végén egy második pontozás is lesz, ami már figyelembe veszi a játék egésze során begyűjtött dolgaidat.

EGY KOMPLETT FORDULÓ ÁTTEKINTÉSE

Minden forduló 5-5 körből áll, az alábbiak szerint:

1

Az expedíció aktuális kapitánya minden más játékosnak (önmagának nem) felfedezéskártyákat oszt. Minden játékos egyel több felfedezéskártyát kap, mint ahány periszkóp van éppen a tengeralattjáróján.

PÉLDÁUL:

Ha a tengeralattjáród pilótakabinja jelenleg -es fejlesztési szintű, akkor 1 periszkópja van, így 2 felfedezéskártyát fogsz kapni (a periszkóp száma + 1). Ha a pilótakabinod -as fejlesztési szintű, akkor 3 periszkópja van, így 4 felfedezéskártyát fogsz kapni (a periszkópok száma + 1).

2

Minden játékos titokban kiválaszt egyet a kapott felfedezéskártyái közül, azt képpel lefelé maga elé teszi, és a többi kártyát (továbbra is képpel lefelé) visszaadja az expedíció aktuális kapitányának.

3

Minden játékos egyszerre fedi fel az előtte fekvő kártyáját, majd elhelyezi azt képpel felfelé maga előtt az aktuális sorában, az alábbi szabályokat követve:

- ▶ A felfedezéskártyák csak sorban, balról jobbra helyezhetők el az aktuális sor végén. A letett kártyák sorrendje a játék során már nem változtatható meg.



- ▶ Minden komplett fordulóban egy-egy új sornyi kártyát fogtok megkezdeni: az 1. fordulóban az 1. sorba rakod a kártyáidat, a 2. fordulóban középre, a 2. sorba, és a 3. fordulóban legalulra, a 3. sorba.



4

Az expedíció aktuális kapitánya szintén egy kártyát választ ki azon felfedezéskártyák közül, amiket a többi játékostól visszakapott, és ezt képpel felfelé, a fenti szabályokat betartva, elhelyezi az előtte lévő aktuális sora jobb végén.

Ha az expedíció aktuális kapitánya kevesebb kártyát kap vissza a többi játékostól, mint a tengeralattjárója periszkópjainak száma + 1, húzzon a pakliból még kiegészítő lapokat, amíg csak nem lesz nála elegendő számú lap.

5

Ez után az aktuális kapitány bal oldalán ülő játékos lesz a következő körben az expedíció kapitánya.



6

Minden fordulóban végrehajthatod még az alábbi kiegészítő akciókat is:



ÜZEMANYAGJELZŐ FELHASZNÁLÁSA

Felhasználhatsz egy üzemanyagjelzőt, hogy a kapott felfedezéskártyáid közül még egyet megtarthass az aktuális körben (ugyanúgy tedd képpel magad elé a 2. fázisban, és fedd fel a 3. fázisban). Ezt a kártyát is a már leírt szabályok szerint kell elhelyezned az aktuális sorodban, csak ezután tedd erre a kártyára az üzemanyagjelzőt.



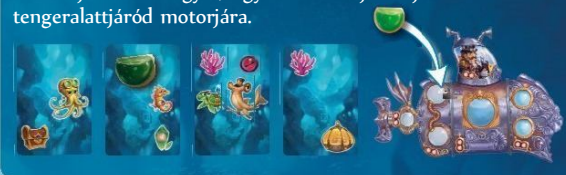
Ha képes vagy rá, akár ugyanabban a körben több üzemanyagjelzőt is felhasználhatsz, hogy még újabb extra kártyákat tarts meg (tedd rájuk az elköltött jelzőket). Tetszőleges sorrendben játszhatod ki az összes lapodat, de miután letetted őket a sor végére, többé már nem változtathatsz a sorrendjükön.

A fordulóban rendelkezésre álló üzemanyagjelzőid száma, a tengeralattjáród motorjának fejlesztési szintjétől függ: Az 1-es motor után 1 üzemanyagot kapsz a fordulóra, a 2-es után kettőt, a 3-as után pedig hármat.

Ha fejlesztetted a motorodat, akkor további üzemanyagjelzőket kapsz, amiket tegyél a tengeralattjáród megfelelő helyére.

PÉLDÁUL:

Az 1-es szintű motorod miatt 1 üzemanyagjelző van. Ezt arra használod fel, hogy egy extra felfedezéskártyát tarthass meg és játszhass ki (tedd a jelzőt az extra kártyára). Ezután fejlesztetted a motort 2-es szintre, ezért ebben a fordulóban 2 üzemanyagjelzőt játszhatnál ki. Mivel már kijátszottál egyet, így csak 1 újabb jelzőt tehetsz a tengeralattjáród motorjára.



BÚVÁRJELZŐ FELHASZNÁLÁSA

Csak akkor játszhatod ki egy bűvárjelzőt, amikor egy kincset tartalmazó felfedezéskártyát játszol ki a sorodba. Ekkor tedd a bűvárjelzőt a kincset tartalmazó kártyára. A játék végén a bűvár összegyűjt minden kincset a saját oszlopában, miközben a felszínre emelkedik.

Minden kincset csak egyszer lehet begyűjteni, hiába játszol ki ugyanabba az oszlopba több bűvárjelzőt.

PÉLDÁUL:

A harmadik fordulóban kijátszol egy kincset tartalmazó felfedezéskártyát, és úgy döntesz, kiküldesz egy bűvart is. Tedd a kijátszott bűvárjelzőt a kincses kártyára. A játék végén a bűvár visszatér a felszínre, és eközben 2 kincset gyűjt össze.

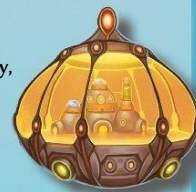




A TENGERALATTJÁRÓD FEJLESZTÉSE

Ha egy olyan felfedezéskártyát játszol ki, amin egy bázis szimbólum van, és ha már kijátszottál egy, vagy több kristályt előtte a sorodba, akkor fejlesztheted a tengeralattjáród egy, vagy két részét.

Megjegyzés: ha a tengeralattjáród motorját, vagy légszilipét fejleszted, akkor a fejlesztés után azonnal kapsz egy új üzemanyagjelzőt (motor), vagy egy új búvárjelzőt (légszilip). Az így megszerzett új jelzőt csak a következő körben használhatod leghamarább.



PÉLDÁUL:

- ▶ A bázis szimbólumos kártya előtt még nem játszottál ki kristályt, így nem fejleszthetsz.



- ▶ A bázis szimbólumos kártya előtt már kijátszottál egy zöld kristályt, így fejleszthetsz.



A fejleszthető összes szintet a bázis előtt kijátszott kristályaid határozzák meg.

Ha csak **egyféle színű** (zöld VAGY sárga) **kristályt** játszottál ki a bázis előtt, **1** szinttel fejlesztheted a tengeralattjáród egyik részét (akárhány kristályt is játszottál ki eddig ebből az egy színből).



Ha **két különböző színű** (zöld ÉS sárga) **kristályt** játszottál ki a bázis előtt, **2** szinttel fejlesztheted a tengeralattjáród egyik részét, egészen a maximális **4**-es szintig, ha tudod. Ha az már eleve **2**-es szintű volt, akkor egy másik részt is fejleszthetsz **1** szinttel.



Egy bázis csak egy fejlesztést tesz lehetővé. Egy fejlesztés akcióval nem fejlesztheted a tengeralattjáród két különböző **1**-es szintű részét **2**-es szintűvé, függetlenül attól, hogy hány kristályt játszottál ki a bázis előtt.

Egy újabb bázis kijátszásakor csak a két bázis közt kijátszott újabb kristályok számítanak. A többlet, vagyis a feleslegesen kijátszott kristályok elvesznek.

PÉLDÁUL:

Az első bázisodat 2 olyan felfedezéskártya után játszottad ki, amelyek mindegyikén volt 1-1 zöld kristály. Ezáltal **2** szintet tudsz fejleszteni a tengeralattjáród egyik részén. A második bázisod előtt azonban nem játszottál ki egyetlen újabb kristályt sem, így ezt a fejlesztési lehetőséget nem használhatod.



egy fejlesztés **1** szinttel ← nincs kristály, nincs fejlesztés ←





Egy forduló vége

Minden forduló végén a tengeralattjáród visszatér a bázisára, ahol lerakodod az összegyűjtött kincseidet, és a legénységed is kicsit kipihen magát, mielőtt az óceán mélyebb részére hatolnátok. Mindez három lépésben történik:



1

Fektesd a **játékos segédlet kártyádat** az aktuális sorod legvégére. Ez a kártya is kijátszott bázisnak számít, így ha a legutolsó bázisod óta volt eddig fel nem használt kristályod, most a szabályok szerint fejlesztheted a tengeralattjáródat.



3

A pontozás végétével mindenki vegyen el annyi **üzemanyagjelzőt**, hogy a motorján feltüntetett összes üres mezőn legyen 1-1 ilyen jelzője.



Búvárjelzőt csak a légszilipéd fejlesztéskor kapsz újat, azok a játék végéig a légszilipeden, vagy a kártyáidon maradnak.

2

Gyűjtsd be az adott fordulóban neked járó győzelmi pontjaidat (★) a játékos segédlet segítségével. A forduló végén győzelmi pontot kapsz / veszítesz az alábbiak után:

- ▶ **Begyűjtött állatok:** 2-2 ★-ot kapsz minden különböző állatod után, ami az aktuális sorodban szerepel. Fontos: maximum csak annyi állatot vehetsz figyelembe a sorodban, amekkora az akváriumod aktuális kapacitása!
- ▶ **Propeller mérete:** a propellered aktuális fejlettségi szintje után 0, 2, vagy 5 ★-ot kapsz.
- ▶ **A legtöbb krakenszemmel rendelkező:** akinek a legtöbb krakenszem szimbólum szerepel az aktuális sorában lévő kártyáin, az vegye el a legfelső krakenjelzőt, majd fordítsa meg, hogy megtudja, hány ★-ot veszít emiatt.



Döntetlen esetén minden érintett játékos elveszíti a jelző hátoldalán feltüntetett ★-ot.

9



A játék vége (a végső pontozás)

A játék a 3. forduló pontozásával ér véget, miután minden játékos visszatért a felszínre. Az előzőeken túl pontot ér az alábbi két dolog is:

1 A LEGNAGYOB B KORALLZÁTONY



A felfedezéskártyáidon lévő legnagyobb összefüggő korallzátonyodban lévő összes korallod után 1-1 ★-ot kapsz. A korallzátonyba tartozó összes kártyának szomszédosnak kell lennie egymással (vízszintesen, vagy függőlegesen) - a csak átlósan szomszédos kártyák nem számítanak egy zátonyban lévőnek.

PÉLDÁUL:

A legnagyobb összefüggő korallzátonyod 3 egymással szomszédos kártyából áll, amin összesen 3 korall látható, így ez után 3 ★-ot kapsz.



ez a 2 kártya nem szomszédos egymással, így nem tartoznak egy zátonyba

a korallzátonyodat ez a 3 kártya alkotja

2 A BÚVÁROK BEGYÚJTJ K A KINCSEKET



Az expedíció aktuális kapitányával kezdve, játéksorrendben mindenki annyi kincsjelzőt húz a vászonzsákból, ahány kincset a bűvárai összegyűjtöttek a felszínre emelkedés közben. A kincsjelzőkön lévő ★-okat add hozzá az eddig összegyűjtött győzelmi pontjaid számához.

PÉLDÁUL:



Egy bűvárod volt csak a játék végén, aki emelkedés közben 2 kincset gyűjtött össze, így 2 kincsjelzőt húzhatsz a vászonzsákból. A jelzők 7 ★-ot adnak neked.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz.

Döntetlen esetén az győz, akinek több 🍀-ja van a tengeralattjárója részein. Ha is egyforma, mind győznek.



Variáció 1.

KÉT JÁTEKOS MÓD

Két játékos esetén a játék előkészítés lépései változatlanok, és ugyanúgy 3 fordulót játszottok 5-5 játék körrel. Csak a játékkörök menete fog változni.



Az ellenfeleddel egyidejűleg kell megtenned az alábbi lépéseket:

- ▶ Húzz felfedezéskártyákat a pakliból, amíg egynél több lap nem lesz a kezekben, mint a tengeralattjáródon lévő periszkópjaid száma.
- ▶ Titokban válassz ki egyet a kezekben lévő kártyák közül, amit meg akarsz tartani (illetve többet, ha használod az aktuális körben üzemanyagjelzőt), és tedd a kiválasztott kártyát (kártyákat) képpel lefelé magad elé.
- ▶ Fedd fel a kártyádat (kártyáidat), és játszd ki őket az aktuális sorod végére, a már ismert szabályok szerint.
- ▶ Ha akarsz, eldobhatsz egy kártyát a kezedből (anélkül, hogy megmutatnád azt az ellenfelednek). Az eldobott kártyát csúsztasd be a pakli legaljára.
- ▶ Add át a kezekben megmaradt kártyákat az ellenfelednek, aki az átadott kártyákat a kezébe veszi.

A komplett fordulók végén, és a játék végén a pontozások szabályai nem változnak.



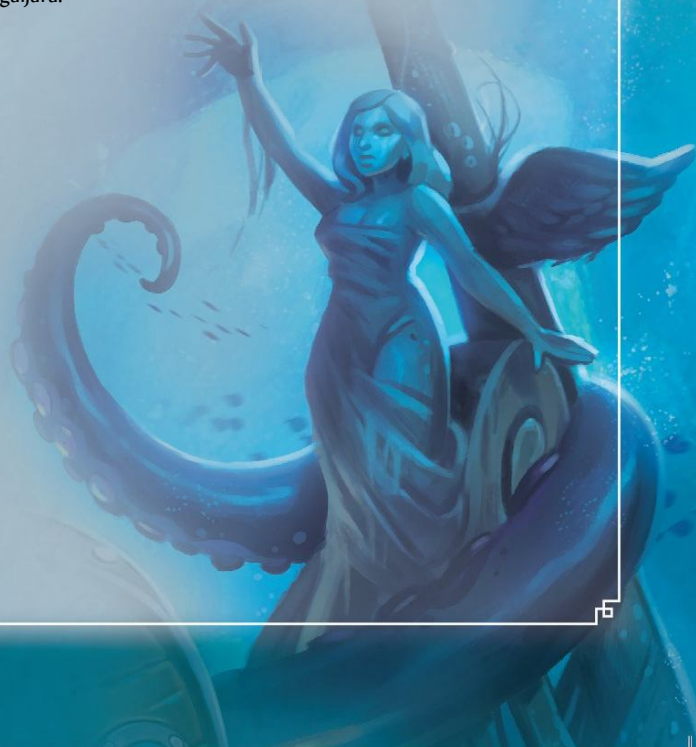
Variáció 2.

ZAVAROS VIZEK MÓD

Ezt a módot csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk, különösen akkor, ha 5-en játszottok egyszerre.



- ▶ Ha már minden játékos (az expedíció aktuális kapitányát kivéve) kiválasztotta a kártyáját (kártyáit), amit majd ki szeretne játszani a körben, az expedíció aktuális kapitánya véletlenszerűen húz 1-1 kártyát az összes többi játékos megmaradt (nem kiválasztott) lapjai közül.
- ▶ Ha az expedíció aktuális kapitányának így nem lesz annyi kártya a kezében, mint a periszkópjai száma + 1, akkor a megszokott szabályok szerint kiegészítő kártyákat húz a pakliból.
- ▶ A játékosoknál maradt többi kártyát vissza kell tenni a pakli legaljára.



Bibliográfiák



ANTOINE BAUZA TERVEZŐ

Az 1978-ban Valenciában született Antoine Bauza mára termékeny és nemzetközileg elismert játéktervezővé vált. Már három éve tanított egy iskolában, miközben játékokat tervezett a szabadidejében, mikor is úgy döntött, hogy ettől kezdve minden idejét a játéktervezésre akarja fordítani. Mint eklektikus tervező, hamar sikereket ért el a Ghost Stories és a Monster Chase játékokkal. Az igazi elismerést viszont 2010-ben a 7 Csoda és a Hanabi hozta meg a számára, miután mindkettő nemzetközileg elismert bestsellerré vált. Az Oceanos az első játéka, amit az IELLO ad ki, bár részt vett a Welcome Back to the Dungeon tervezésében, és a kiadó Mini Games projektjében is. Fiatal felnőtteknek szóló regények, szerepjátékok és videójátékok szerzője.

www.antoinebauza.fr

[@toimoto](https://twitter.com/toimoto)



JÉRÉMIE FLEURY GRAFIKUS

Jérémie Fleury 2010-ben, közvetlenül az Émile Cohl illusztrációs iskola elvégzése után, mint videójátékok koncepciók művésze kezdett el dolgozni, majd egyre szaporodó projektjei között fiatal felnőtteknek szóló irodalmi művek is felbukkantak (Azuro le dragon bleu, Malenfer, L'Enfant-dragon...). Szenvédélye a szórakoztatva oktatás, mint a 2015-ben bemutatott Red Riding Hood (Purple Brain) és az Oceanos (IELLO). A képzeletbeli, fantasztikus és rég letűnt időköt részesíti előnybe az általa teremtett univerzumokban, talán épp ezért szeretnek elmélyülni a játékosok és az olvasók az általa készített illusztrációkban.

www.trefle-rouge.fr

[@Trefle_Rouge](https://twitter.com/Trefle_Rouge)



Tervező: Antoine Bauza
Grafika: Jérémie Fleury
Projektmenedzser: Ludovic Papais
Fordítás: Danni Loe-Sterphone

Játékesztelők: Ludovic Maublanc, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Bruno Faidutti és a La Cafetière összes játékos...

Köszönet: A tervező köszönetét fejezi ki a fiának, Estebannak, aki önkéntelenül meghílette az Oceanost, miközben nyugodtan játszadozott a kádban egy gyönyörű műanyaggal csikóhallal...



SZIMBÓLUMOK



Pozitív szimbólumok (fehér keretben)



ÁLLATOK: a forduló végén 2-2 ★-ot kapsz az aktuális sorokban lévő minden különböző állatod után. Figyelj oda, hogy az akváriumod szintjétől függ, hogy maximum hány különböző állatod pontoszthatod le!



KORALLOK: a játék végén 1-1 ★-ot kapsz a felfedezéskártyáidon lévő legnagyobb összefüggő korallzónáid minden egyes korallja után.



KINCSEK: a játék végén annyi ★-ot kapsz, amennyi az összes kincsjelződön szerepel. Minden kincsjelzőn 2-4 ★ van.

Negatív szimbólum (piros keretben)



A KRÁKEN SZEME: minden forduló végén az a játékos, akinek a legtöbb kráakenszeme van az aktuális sorában, az ★-ot veszít. Az elvesztett győzelmi pont a jelző méretétől függ, és a hátoldalán szerepel (0, -1, -2, -3, vagy -4).

Fejlesztő szimbólumok (fehér keretben)



BÁZIS: fejlesztheted a tengeralattjáródat, de csak akkor, ha már kijátszottál kristály szimbólumos felfedezéskártyát is.



KRISTÁLYOK: meghatározzák a tengeralattjáród fejlesztési lehetőségeit.

© 2011-2016 IELLO USA LLC. IELLO, OCEANOS, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC.
Warning: This product contains small parts that can be swallowed and may not be suitable for use by children under 36 months.
THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 3 YEARS OF AGE OR YOUNGER.
Made in Medemblik, Netherlands by NFS. Jeu en anglais.
Importé au Canada par IELLO USA LLC, 5550 Painted Mirage Rd., Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA.
Phone: 702-818-1789. info@iellogames.com
Lot: OCEEN062016



iello™