

# Trainsylvania

by  
Paco Yanez



*How does Dracula actually get home in the morning?*

*By the Trainsylvania Night Express, of course!*

*It's just too bad if all seats have already been taken, since werewolves and mummies want to get home as well. There is a lot of pushing and shoving, until many a Frankenstein tumbles out of the train car at a totally wrong station. So it's high time for you to get all monsters and vampires to their home locations. Next stop: Mummy Valley... or ... wait a moment... doesn't Moonshine Hut come first?!*

## Object of the Game

Get three of your monsters to their home stations with the Trainsylvania Night Express!

## Game Materials

- 1 gameboard
- 1 Trainsylvania Night Express (to be put together)
- 36 train tickets
- 16 seats in four colors
- 16 monster stickers

## Set-up

### Before the first game...

- Put the Night Express together, as described on the last page of the instruction booklet.
- Attach one monster sticker to the bottom of each seat – so that each monster is attached to seats in each color.



### Before every game...

- Unfold the gameboard and place it in the middle of the table.
- Put the Night Express on the tracks in Dracula's station.
- Each player gets the 9 train tickets in their chosen color (card backs), shuffles them, takes 3 of them into their hand and keeps the remaining cards in front of them as a face-down draw pile.
- Each player gets the 4 seats in their chosen color and puts them in front of them.

### Important:

Do not peek under the seats. It's best to let the neighbor to your right "remix" them. Initially, nobody is allowed to know where which monster is!

## The Monsters

Each player has four seat tokens with different monsters.



Dracula (592 years)  
Place of residence: Bat Mansion

favorite food: vegan blood sausage



Wolfgang (313 months)  
Place of residence: Moonshine Hut

favorite food: poppy-seed pastry



Frank N. Stein (37-86 years)  
Place of residence: Pumpkin Seed Castle

favorite food: anything sweet or sour



Sand-Ra (15, for many years)  
Place of residence: Mummy Valley

favorite food: marble cake

### Important:

You may **never** peek at monsters that are **in front of you** or **at the Night Express**. Only **at stations** may you **look** at your monsters anytime. But **never** show them to other players!



## Course of the Game

Players play in turn. On your turn, you select **1 card** (train ticket) from your hand and place it **face up** in front of you. Then you carry out the **action of this card**. If your card shows two actions, you may carry out **one or both** of them in any order – but **never both actions with the same monster**. If you can't carry out any action of the card you have played, all monsters and the Night Express stay where they are. Finally, you **draw one card** from your draw pile, and the next player has his or her turn.

If you can no longer draw a third new hand card at the end of your turn, you shuffle **all** your cards (including the two cards that you still had in your hand) and form a new draw pile. Then you draw **three new** cards.

### These are the actions on the train ticket cards:



Advance the Night Express to the **next station** in a clockwise direction.



Advance the Night Express in a clockwise direction – **1, 2 or 3 stations**, as you wish.



Let one of your monsters – either standing in front of you or at the same station as the Night Express – **enter the train**. Put it in the **front position** and move all seats that already are on the train one seat towards the back. If a monster is moved beyond the rearmost position, it has to leave the Night Express: This seat is placed at the station where the train is currently standing.



Let one of your monsters **exit the train** by placing its seat at the station where the Night Express is currently standing. All monsters staying on the train move forward to unoccupied positions.



**Relocate** a monster of your choice (it doesn't have to be yours) that already is on the train by moving it to the front position. Move all monsters sitting in front of this monster one place back.



The pumpkin is a **wild card!** Carry out **any one action** (of the actions described above).

**Course example:**

**Mina** plays the “Exit” card, takes her seat token out of the train and places it at the station; there, she may peek at her monster hidden at the bottom of the token anytime. **Elisa’s** monster moves one place forward.



**Remus** uses the “Enter/Exit” card. He takes a monster from his supply and places it on the train. With this, the other two monsters move one place back. Since he doesn't have another monster on the train, he can't carry out the “Exit” action.



**Elisa** plays a pumpkin card. She uses it for the “Riding 1, 2 or 3 stops” action, advancing 3 stations.



**Rick** plays the “Move a monster to the front” card in order to relocate **Elisa’s** monster from the last to the front position. With this, the other two monsters move one place back.



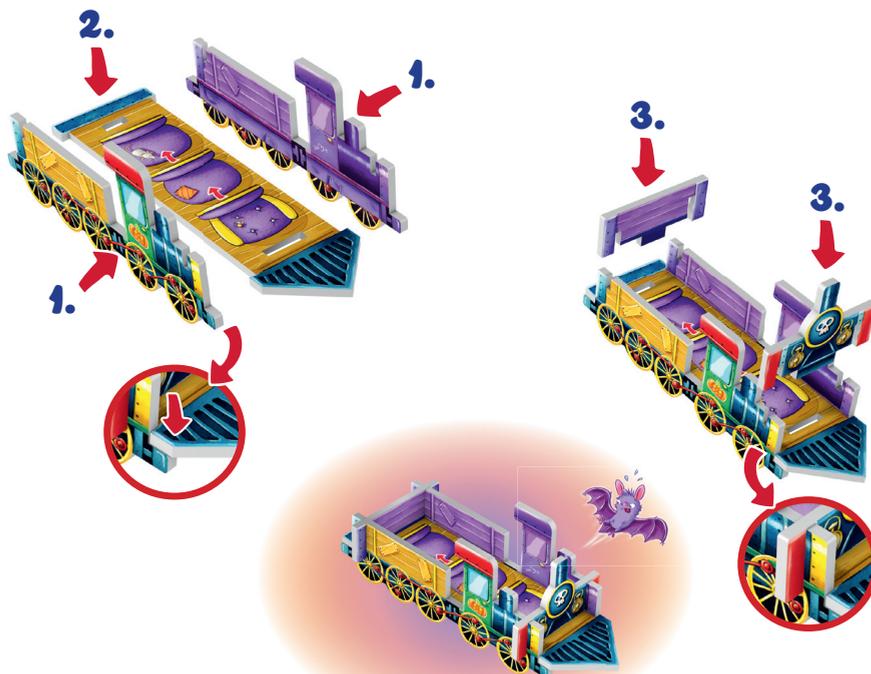
**Mina** plays the “Ride and enter” card. She rides one stop on the train and re-boards her monster from there. With this, **Rick’s** monster is pushed off the train; since it is now standing at the station, he may have a peek at it.



## End of the Game

Are 3 of your monsters standing at the right station? Are you totally sure? **Have you checked again?** In this case, you reveal them now and end the game (even if it's not your turn). Congratulations – you win! And now you can say, "Good morning, Dracula, sleep well."

## Building instructions for the Night Express:



Art.Nr.: 601105170006

Author: Paco Yanez

Illustration: Gabriele Silveira

Setting & layout: Stephanie Geßler

English translation: Sybille & Bruce Whitehill



2025 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1, 90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com



# Trainsilvania

by  
Paco Yanez



*Mit gondolsz? Drakula hogyan megy reggelente haza?  
Hát persze, a Trainsilvania Éjszakai Expressszel! A baj csak az,  
hogy már minden hely foglalt a vonaton! Frank N. Stein és Vendel a vérfarkas,  
Homoki Hédi a múmia is szeretne minél előbb hazaérni. Nagy lökdösődés és tolongás  
veszi kezdetét, mindennek a tetejébe Drakula rossz megállóhelyen szállt le a vonatról!  
Legfőbb ideje hát, hogy az összes szörny hazajusson! Beszállás! Következő megálló:  
Múmia Kúria...vagy...várjunk csak,...nem a Denevér Palota következik?*

## Játék célja

Segíts a három szörnyednek eljutni a Trainsilvania Éjszakai Expressszel, saját állomására!

## Játék tartozékai

- 1 db Játéktábla
- 1 db Trainsilvania Éjszakai Expressz (összeállítandó)
- 36 db Vonatjegy
- 16 db Ülés, 4 színben
- 16 db Szörny matrica

## Összeszerelés

### Az első játék előtt ...

- Rakd össze az Éjszakai Expresszt a használati útmutató utolsó oldala szerint.
- Ragassz minden ülés alá egy szörny matricát - úgy, hogy minden szörny minden színben megtalálható legyen.



## Játék előkészítése ...

- Hajtsd ki a játéktáblát, és helyezd az asztal közepére.
- Állítsd az Éjszakai Expresszt a sínekre Drakula állomására.
- Minden játékos 9 vonatjegyet kap a kiválasztott színben (kártyák hátlapja). Megkeveri őket, elvesz 3 darabot belőlük, a maradék kártyákat pedig képpel lefelé fordított húzópakliként tartja maga előtt.
- Minden játékos megkapja a 4 ülést a kiválasztott színben, és maga elé rakja őket.

**Fontos:** Ne kukucskálj az ülések alá! A legjobb, ha a jobb oldali szomszédod „újrakeveri” őket. Kezdetben senki sem tudhatja, hogy melyik szörny hol található!

## A szörnyek:

Minden játékosnak négy különböző szörnyeteggel ellátott ülése van.



Drakula (592 éves)  
Lakhelye: Denevér Palota

kedvenc étele: vegán véres hurka



Vendel, a vérfarkas (313 hónapos)  
Lakhelye: Holdfény Kunyhó

kedvenc étele: Vaníliás Telihold tallér



Frank N. Stein (37-86 éves)  
Lakhelye: Tökmag Vár

kedvenc étele: Bármi ami édes vagy savanyú



Homoki Hédi (sok- sok éves...)  
Lakhelye: Múmia Kúria

kedvenc étele: Márványtorta

**Fontos:** Ne feledd, nem nézheted meg az előtted lévő, vagy az Éjszakai Expresszen utazó szörnyeket! Kizárólag az állomásokon van lehetőség felfordítani és meglesni őket. Játékosársaidnak sem mutathatod meg, mely ülés alatt ki rejtőzik.

## A játék menete:

A játékosok felváltva játszanak. Amikor te következelsz, válassz ki egy kártyát (vonatjegyet) a kezében lévőek közül, és képpel felfelé rakd magad elé. Ezután végrehajthatod a kártyához tartozó akciót. Ha a kártyád két akciót mutat, egyet, de akár mindkettőt végrehajthatod, tetszőleges sorrendben. Ügyelj arra, hogy nem végezheted el mindkettőt ugyanazzal a szörnyeteggel. Ha nem tudod végrehajtani a kijátszott kártya egyik akcióját sem, mindegyik szörny, valamint az Éjszakai Expressz is ott marad, ahol van. Végezetül húzz egy kártyát a húzópakliról, majd a soron lévő játékos következik.

Ha a köröd végén nem tudsz harmadik kártyát húzni( beleértve a két megmaradt lapot is, amely még a kezében van), keverd meg a kártyáidat. Ezzel egy új húzópaklit képezelsz, majd húzz belőle három új kártyát!

## Kártyákon szereplő műveletek:



Haladj az Éjszakai Expressszel a következő állomásig, a vonatot az óramutató járásával megegyező irányban mozgathatod.



Mozgasd az Éjszakai Expresszt tetszés szerint 1, 2 vagy 3 állomással tovább az óramutató járásával megegyező irányban.



Engedd felszállni az egyik szörnyedet – amely még előtted várakozik, vagy ugyanazon az állomáson áll, mint az Éjszakai Expressz. Ültesd őt az első helyre, a vonaton lévő összes ülést pedig told egy hellyel hátrébb. Az a szörny, amely az utolsó pozícióról kiszorul, el kell hagynia a vonatot: az így „kipottyant” ülés arra az állomásra kerül, ahol a mozdony éppen áll.



Hagyd, hogy az egyik szörnyed kiszálljon a vonatból, és helyezd az ülését az állomásra, ahol az Éjszakai Expressz éppen áll. A vonaton maradó összes utas, előre léphet a szabad helyekre.



Helyezz át egy általad választott szörnyet (nem kell, hogy a tiéd legyen), amely már a vonaton van, a legelső helyre. Így mindenki, aki korábban előtte ült, egy hellyel hátrébb kerül.



A sütőtök Joker! Bármelyik akciót választhatod a fent leírt akciók közül.

## Példák a játékra:

**Mira** kijátssza az „Kiszállás” kártyát, és az (zöld) ülését a vonatról az állomásra helyezi. Ott megnézheti az alatta rejtőző szörnyet. Elza szörnye (piros ülés) egy helyet előre csúszik.



**Roland** a „Beszállás/Kiszállás” kártyát választja. Elvesz egy szörnyet a készletéből, és ráteszi a vonatra. Ezáltal a másik két szörny egy hellyel hátrébb csúszik. Mivel nincs másik szörny a vonaton, nem tudja végrehajtani a „Kiszállás” akciót.



**Elza** kijátsszik egy sütőtök kártyát. Ezt „az 1, 2 vagy 3 megállónyi utazás” akcióhoz használja, így 3 állomással előre halad.



**Ricsi** a „Mozgass egy szörnyet az elejére” kártyát választja, hogy **Elza** figuráját az utolsó helyről az első helyre tegye. Így a másik két szörny egy hellyel hátrébb kerül.



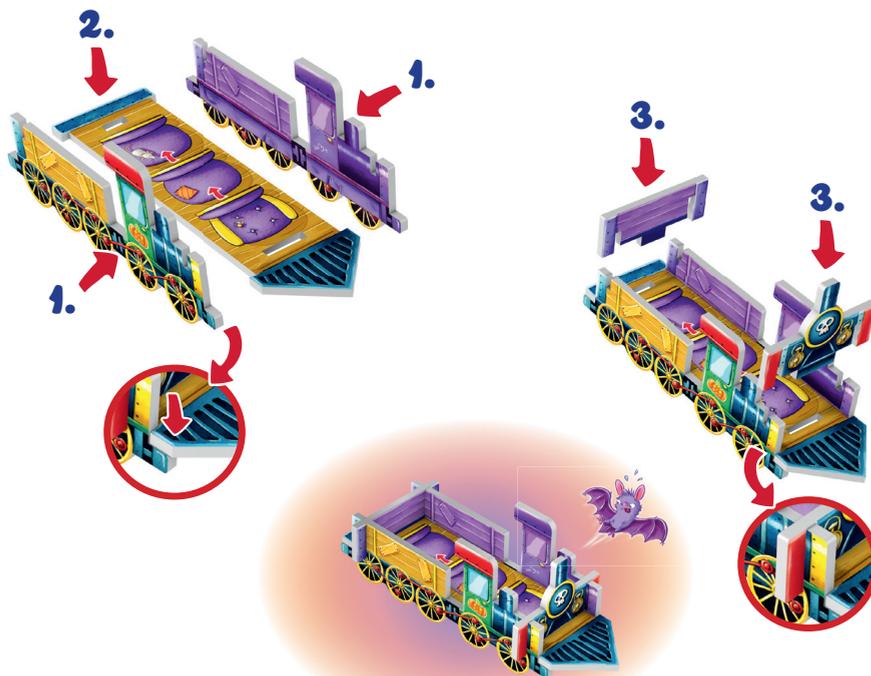
**Mira** kijátssza az „Utazás és Beszállás” kártyát. Vagyis a vonatot a soron következő állomásra teszi, így lehetősége nyílik, hogy az állomáson várakozó bábuját a vonatba ültesse. Ezzel egyidőben **Ricsi** szörnyét lelöki a vonatról, akinek mivel így most az állomáson áll a figurája, megnézheti mely szörny van az alján.



## Játék vége :

Három szörnyed a megfelelő állomáson áll? Teljesen biztos vagy benne? Ellenőrzöd még egyszer? Ha biztos vagy a döntésedben, fedd fel az üléseket, és fejezd be a játékot (még akkor is, ha nem te következzel). Gratulálók! Nyertél! Így már mondhatod: „Jó reggelt, Drakula! Aludj jól!”

## Éjszakai Expressz összeszerelése:



Art.Nr.: 601105170006



SIMBA TOYS HUNGÁRIA KFT  
Vendel Park, Budai u.4  
2051 Biatorbágy; Hungary



# Trainsilvania

De  
Paco Yanez



*Cum ajunge Dracula acasă dimineața?  
Cu Trainsilvania Expresul de Noapte, desigur!  
Este păcat dacă toate locurile au fost deja ocupate, deoarece vârcolacii și mumiiile vor  
să ajungă și ei acasă. Sunt multe împingeri și înghionțeli, până când mulți Frank N.  
Stein se prăbușesc din vagon într-o stație total greșită. Așa că este timpul să aduci toți  
monștrii și vampirii în locațiile lor de acasă. Următoarea oprire: Valea Mumiei... sau...  
așteaptă o clipă... Cabana în lumina lunii nu este pe primul loc?!*

## Scopul jocului

Adu trei dintre monștrii tăi la stațiile lor de acasă cu Trainsilvania Expresul de Noapte!

## Materialele de joc

- 1 tablă de joc
- 1 trenuleț Trainsilvania Expres de Noapte (a se asambla)
- 36 bilete de tren
- 16 scaune pion în patru culori
- 16 autocolante cu monștri

## Asamblare

### Înainte de primul joc...

- Asamblează Expresul de Noapte, așa cum este descris pe ultima pagină a broșurii de instrucțiuni.
- Atașează un autocolant monstru pe fundul fiecărui scaun - astfel încât fiecare monstru să fie atașat la scaunele din fiecare culoare.



## Înainte de fiecare joc...

- Desfă tabla de joc și pune-o în mijlocul mesei.
- Pune Expressul de Noapte pe șine în stația lui Dracula.
- Fiecare jucător primește cele 9 bilete de tren în culoarea aleasă (spatele cărților), le amestecă, ia 3 dintre ele în mână și păstrează cărțile rămase în fața lui într-un teanc cu fața în jos.
- Fiecare jucător primește cele 4 locuri în culoarea aleasă și le pune în fața lui.

### Important :

Nu te uita sub scaune. Cel mai bine este să-l lași pe vecinul din dreapta să le „remixeze”. Inițial, nimeni nu are voie să știe unde este fiecare monstru!

## Monștrii :

Fiecare jucător are patru scaune pion cu diferiți monștri.



Dracula (592 ani)  
Locul de reședință: Palatul Liliecilor

mâncare preferată: cârnați vegani



Lupul vârcolac (313 luni)  
Locul de reședință: Cabană în lumina lunii

mâncare preferată: produse de patiserie cu semințe de mac



Frank N. Stein (37-86 ani)  
Locul de reședință: Castelul cu semințe de dovleac

mâncarea preferată: orice dulce sau acru



Mumilică (15, de mulți ani)  
Locul de reședință: Valea Mumiei

mâncare preferată: prăjitură de marmură

### Important :

Este posibil să nu te uiți **niciodată** la monștrii care se află **în fața ta** sau **în Expressul de Noapte**. Numai în stații poți să **te uiți** oricând la monștrii tăi. Dar nu le arătați **niciodată** altor jucători!



## Derularea jocului

Jucătorii joacă pe rând. La rândul tău, selectezi **1 carte** (bilet de tren) din mână și o așezi cu **fața în sus** în fața ta. Apoi efectuezi **acțiunea acestei cărți**. În cazul în care, cartea ta prezintă două acțiuni, poți efectua **una sau amândouă** în orice ordine – dar **niciodată ambele acțiuni cu același monstru**. Dacă nu poți efectua nicio acțiune a cărții pe care ai jucat-o, toți monștrii și Expressul de Noapte rămân acolo unde sunt. În cele din urmă, tragi o carte din teancul tău, și vine rândul următorului jucător.

Dacă nu mai poți trage o a treia carte când se termină rândul tău, amesteci **toate** cărțile tale (inclusiv cele două cărți pe care le aveai încă în mână) și formezi un nou teanc din care poți trage cărți. Și acum poți trage **trei cărți noi**.

### Acestea sunt acțiunile de pe biletele de tren :



Avansează cu Expressul de Noapte până la **următoarea stație** în sensul acelor de ceasornic.



Avansează cu Expressul de Noapte în sensul acelor de ceasornic – 1, 2 sau 3 stații, după cum dorești.



Lasă-l pe unul din monștrii tăi – fie în fața ta, fie în aceeași stație cu Express-ul de Noapte – să **urce în tren**. Puneți-l în **poziția din față** și mută toate scaunele care sunt deja pe tren cu un loc mai în spate. Dacă un monstru este mutat dincolo de cea mai din spate poziție, trebuie să părăsească Expressul de Noapte: Acest scaun pion este lăsat în stația în care se află trenul în prezent.



Lasă unul din monștrii tăi să **iasă din tren**, așezându-și scaunul pion în stația în care se află în prezent Expressul de noapte. Toți monștrii care stau în tren se deplasează în poziții neocupate.



**Mută** un monstru la alegere (nu trebuie să fie al tău) care se află deja în tren, în poziția din față. Mută toți monștrii care stau în fața acestui monstru cu un loc înapoi.



Dovleacul este un **Joker!** Efectuați **orice acțiune** (dintre acțiunile descrise mai sus).

### Exemplu de joc:

*Mina* joacă cartea „Leșire”, își ia scaunul pion din tren și îl plasează în gară; acolo, ea poate arunca o privire la monstrul ei ascuns în partea de jos a jetonului oricând. Monstrul Elisei se deplasează cu un loc înainte.



*Remus* folosește cardul „Intrare/leșire”. El ia un monstru din rezerva lui și îl pune în tren. Cu aceasta ocazie, ceilalți doi monștri se mută cu un loc înapoi. Deoarece nu are un alt monstru în tren, nu poate efectua acțiunea „leșire”.



*Elisa* joacă o carte de dovleac. Ea o folosește pentru acțiunea „călătoria cu 1, 2 sau 3 opriri”, avansând 3 stații.



*Rick* joacă cartea „Mută un monstru în față” pentru a muta monstrul *Elisei* din ultima poziție în cea din față. Cu această acțiune, ceilalți doi monștri se mută cu un loc înapoi.



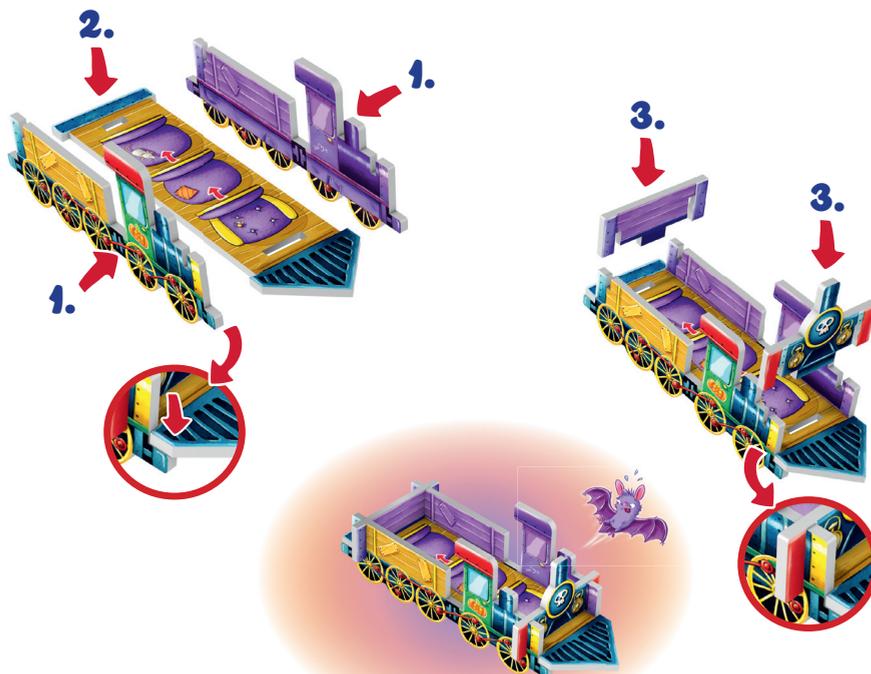
*Mina* joacă cartea „Intră și călătorește”. Ea face o oprire cu trenul și își urcă din nou monstrul ei în tren. Cu această ocazie, monstrul lui *Rick* este împins din tren; din moment ce acum stă în stație, el poate arunca o privire să vadă ce monstru e.



## Sfârșitul jocului

Sunt 3 dintre monștrii tăi în stația potrivită? Ești absolut sigur? Ai verificat din nou? În acest caz, le arăți tuturor și închei jocul (chiar dacă nu e rândul tău). Felicitări – ai câștigat! Și acum poți spune: „Bună dimineața, Dracula, dormi bine.”

## Instrucțiunile de asamblare a Expresului de Noapte :



Art.Nr.: 601105170006



Simba Toys Romania SRL  
Baneasa Business Center  
sos. Bucuresti-Ploiesti,  
19-21 (etaj 6) - Sector 1 -  
013694 - Bucuresti Romania  
T +40 31 4362516



# Trainylvania

От  
Пако Янез



*А как всъщност Дракула се прибира у дома сутрин?  
Разбира се — с Нощния Експрес на Трансилвания!*

*Само че е доста неприятно, ако всички места вече са заети, защото и върколаците, и мумиите искат да се приберат. Започва голямо бутане и блъскане, докато някой Франкенщайн не се строполи от вагона на съвсем грешната гара. Така че е крайно време ти да помогнеш на всички чудовища и вампири да стигнат до домовете си. Следваща спирка: Долината на Мумията... или... чакай малко... нали първо беше Лунната хижа?!*

## ЦЕЛ НА ИГРАТА:

Заведи трима от своите чудовища до техните домашни гари с Нощния Експрес на Трансилвания!

## МАТЕРИАЛИ ЗА ИГРАТА:

- 1 игрално табло
- 1 Нощен Експрес Трансилвания (за сглобяване)
- 36 влакови билета
- 16 седалки в четири цвята
- 16 стикера с чудовища

## ПОДГОТОВКА:

### Преди първата игра ...

- Сглобете Нощния Експрес, както е описано на последната страница на инструкциите.
- Прикрепете по един стикер с чудовище на дъното на всяка седалка – така че всяко чудовище да бъде прикрепено към седалките във всички цветове.



## Преди всяка игра ...

- Разгънете игралното табло и го поставете в средата на масата.
- Поставете Нощния Експрес на релсите на станцията на Дракула.
- Всеки играч получава 9 влакови билета в избрания от него цвят (гръб на картите), разбърква ги, взема 3 от тях в ръка и оставя останалите карти пред себе си като тесте с лицето надолу.
- Всеки играч получава 4 седалки в избрания от него цвят и ги поставя пред себе си.

### ВАЖНО:

**Не надничай под седалките. Най-добре е съседът от твое дясно да ги „разбърка“ отново. В началото никой не трябва да знае кое чудовище къде е!**

## ЧУДОВИЩАТА:

Всеки играч разполага с четири дървени седалки, всяка с различно чудовище.



Дракула (592 години)  
Местожителство: Имението на прилепа

Любима храна: Веганска кървавица



Върколак (313 години)  
Местожителство: Лунната хижа

Любима храна: сладкиш с маково семе



Франкенщайн (37-86 години)  
Местожителство: Замъкът на тиквените семки

Любима храна: всичко сладко или кисело



Нефертити (на много, много години)  
Местожителство: Долината на мумията

Любима храна: мраморна торта

### ВАЖНО:

**Нямаш право да поглеждаш чудовищата, които се намират пред теб или пътуват в Нощния Експрес, както и да показваш на другите играчи кое чудовище къде се крие! Имаш възможност да обърнеш и надникнеш под седалките само на гарите.**

## ПОДГОТОВКА:

Играчите се редуват. Когато е твоят ред, избери 1 карта (влаков билет) от ръката си и я постави с лицето нагоре пред себе си. След това изпълни действието на тази карта. Ако картата показва две действия, можеш да изпълниш едно или и двете, в произволен ред – но никога не изпълнявай и двете действия с едно и също чудовище. Ако не можеш да изпълниш нито едно от действията на изиграната карта, всички чудовища и Нощният Експрес остават на местата си. Накрая изтегли една нова карта от тестето си, и следващият играч е на ход.

Ако в края на своя ход вече не можеш да изтеглиш трета нова карта в ръката си, разбъркай всички свои карти (включително и двете карти, които още са били в ръката ти) и създай ново тесте за теглене. След това изтегли три нови карти.

## Това са действията на картите с влакови билети:



Премести Нощния Експрес към следващата станция по посока на часовниковата стрелка.



Премести Нощния Експрес по посока на часовниковата стрелка – 1, 2 или 3 станции, както пожелаеш.



Нека едно от твоите чудовища – независимо дали е стоящо пред теб или на същата станция като Нощния Експрес – да влезе във влака. Постави го на предната позиция и премести всички седалки, които вече са в Експреса, с едно място назад. Ако чудовището бъде преместено извън най-задната позиция, трябва да напусне Нощния Експрес: тази седалка се поставя на станцията, на която в момента се намира влакът.



Нека едно от твоите чудовища напусне влака, като поставиш неговата седалка на станцията, на която Нощният Експрес в момента спира. Всички чудовища, които остават в Експреса, преминават напред към незаетите позиции.



Премести избрано от теб чудовище (не е задължително да бъде твое), което вече е в Експреса, на предната позиция. Премести всички чудовища, които седят пред това чудовище, с едно място назад.



Тиквеният фенер е универсална карта! Можеш да избереш и да изпълниш което и да е от описаните по-горе действия.

### Пример за ход:

Мария изиграва картата „Слизане“ и премества зелената си седалка от влака на гарата. Там тя може да види чудовището, скрито под нея. Чудовището на Елена (червена седалка) се придвижва с едно място напред.



Георги избира картата „Качване/Слизане“. Той взема едно жълто чудовище от своя резерв и го поставя във влака. Поради това другите две чудовища се придвижват с едно място назад. Тъй като няма друго чудовище във влака, той не може да изпълни действието „Слизане“.



Елена изиграва карта с тиквен фенер. Тя използва за действието „Пътуване с 1, 2 или 3 спирки“ и напредва с 3 спирки.



Росен избира картата „Премести едно чудовище най-отпред“, за да премести фигурката на Елена от последното на първото място. Така другите две чудовища се придвижват с едно място назад.



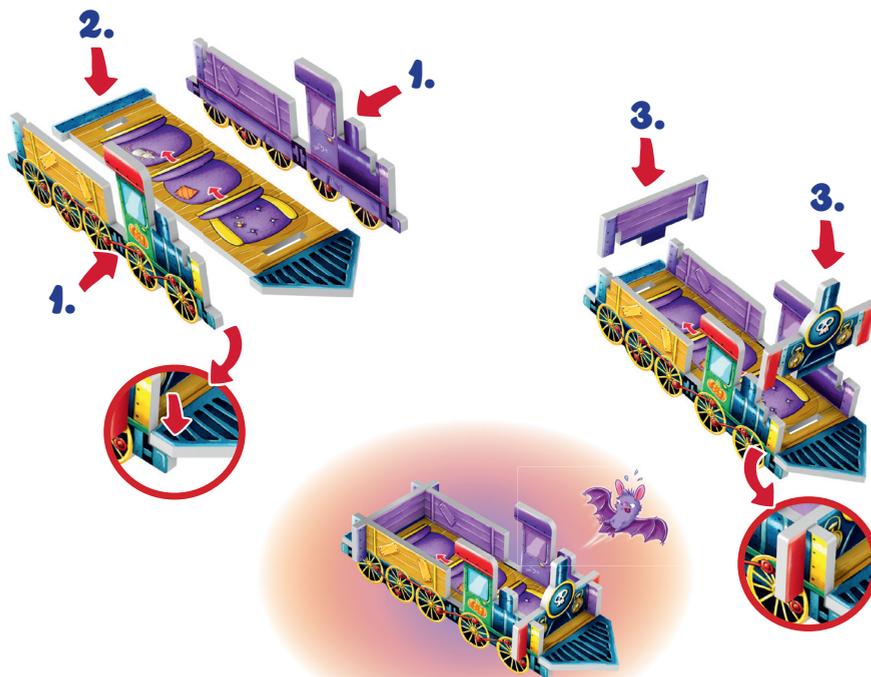
Мария изиграва картата „Пътуване и Качване“. Тоест, премества влака до следващата спирка, с което получава възможност да качи на влака своята фигурка, която чака на гарата. Едновременно с това тя избутва чудовището на Росен от влака (синята седалка), чиято фигурка сега вече се намира на гарата – затова той може да погледне кое чудовище се крие отдолу.



## КРАЙ НА ИГРАТА:

Стоят ли 3 от твоите чудовища на правилната станция? Сигурен ли си? Провери ли отново? В такъв случай, разкрий ги сега и завърши играта (дори, ако не е твоят ред). Честито – ти спечели! А сега можеш да кажеш: „Добро утро, Дракула, спи спокойно.“

## ИНСТРУКЦИИ ЗА СГЛОБЯВАНЕ НА НОЩНИЯ ЕКСПРЕС:



Art.Nr.: 601105170006



СИМБА ТОЙС БЪЛГАРИЯ ЕООД  
Ул. Розова Градина 17, ВГ-1588,  
с. Кривина (Обл.София),  
тел.+359 (2) 9625859

