



JOHN DEERE

FUNNY FARMER



GAMEPLAY
VIDEO



FUNNY FARMER

Ein lustiger Erntetag mit original SIKU Traktor für 2-4 Spieler ab 5 Jahren
von Carlo A. Rossi

Es ist Erntezeit und alle Bauern, ob jung oder alt, sind auf den Beinen und in bester Laune. Die glücklichen Farmer feiern ein gutes Erntejahr. Hilf ihnen, ihre reiche Ernte einzubringen. Mit Traktor Johnny geht es raus auf das Feld. Doch wie erfolgreich ihr beim Ernten seid und wieviel Gemüse ihr ins trockene bringen könnt, hängt davon ab, wie gut ihr Johnny steuern könnt. Aber Achtung! Zieht ein Gewittersturm auf, verdirbt eure Ernte. Ein lustiger Erntetag kann beginnen...

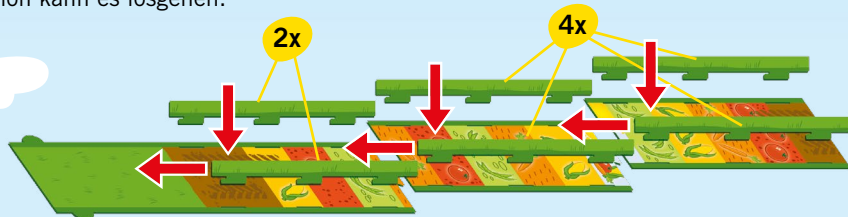


Spielmaterial

- 1 SIKU Traktor
- 24 Ernte-Aufträge
- 8 Gewittersturm-Karten
- 72 Gemüse-Chips (18 x Möhren, Zuckerschoten, Tomaten, Mais)
- 1 Erntefeld (bestehend aus mehreren Teilen, inklusive Rampe)

Spielvorbereitungen

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln. Baut das Erntefeld wie abgebildet auf. Mischt die Ernte-Aufträge zusammen mit den Gewittersturm-Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben das Erntefeld. Deckt dann die obersten 3 Karten auf und legt sie offen neben das Erntefeld (sollte eine Gewittersturm Karte aufgedeckt werden, legt ihr diese unter den Stapel und deckt eine neue Karte dafür auf). Die Gemüse-Chips legt ihr als Vorrat ebenfalls neben dem Erntefeld bereit. Nun muss nur noch Johnny neben der Rampe geparkt werden, und schon kann es losgehen.



Spielziel

Der Spieler, der als Erster 4 (bei 4 Spielern) oder 5 (bei 2 und 3 Spielern) Ernte-Aufträge erfüllt hat, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Jeder Zug besteht aus zwei Schritten:

1. Gemüse ernten

Wenn du am Zug bist, hebst du die Rampe an und lässt Johnny von einer beliebigen Position darauf starten, indem du ihn frei rollen lässt. Danach erntest du so viele Gemüse-Chips aus dem Vorrat, wie auf dem Feld unterhalb der Einstiegsleiter des Traktors zu sehen sind. Sollte die Einstiegsleiter exakt zwischen zwei Feldern liegen, darfst du dich für eines der beiden Felder entscheiden.



Beispiel:

Bleibt Johnny auf dem Feld stehen, auf dem 2 Tomaten abgebildet sind, erntet er 2 Tomaten-Chips. Du darfst dir 2 Tomaten-Chips aus dem Vorrat nehmen.

Achtung:

Wenn du die Kontrolle über Johnny verlierst und er über das Spielfeld hinaus fährt, verfällt dein Zug und du kannst kein Gemüse ernten.

2. Auftrag erfüllen

Kannst du einen ausliegenden Ernte-Auftrag erfüllen, legst du die dazu nötigen Gemüse-Chips aus deinem Vorrat, wieder zurück zu dem übrigen Gemüse neben dem Erntefeld. Du darfst den erfüllten Ernte-Auftrag vor dir ablegen. Es wird eine neue Auftrags-Karte vom Stapel aufgedeckt (es müssen immer 3 Ernte-Aufträge offen liegen). Kannst du keinen Auftrag erfüllen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Oh, oh, es zieht ein Gewitter auf...

Solltet ihr eine Gewittersturm-Karte aufgedeckt haben, wird das auf der Karte abgebildete Gemüse von dem Sturm erfasst. Alle Spieler müssen ihr bereits geerntetes, aber noch nicht für einen Auftrag eingelöstes Gemüse, zurück zu dem Gemüse-Chip Vorrat legen. Nachdem ihr euer verdorbenes Gemüse abgelegt habt, wird die Gewittersturm-Karte aus dem Spiel genommen, und es wird ein neuer Ernte-Auftrag aufgedeckt.



Sonderfeld Sonne

Bleibt Johnny auf diesem Feld stehen, kannst du ein Gemüse deiner Wahl ernten.



Die Ernte-Aufträge, die ihr bereits erfüllt habt, sind sicher und werden nicht von dem Gewitter erfasst.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler 4 Ernte-Aufträge (bei 4 Spielern) oder 5 Ernte-Aufträge (bei 2 oder 3 Spielern) erfüllt hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel!



FUNNY FARMER

Une journée de récolte amusante avec le tracteur original SIKU pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans de Carlo A. Rossi

Voici arrivée la période des récoltes. Qu'ils soient jeunes ou âgés, tous les cultivateurs s'agitent et sont de bonne humeur. Ils sont heureux de fêter une année de bonnes récoltes. Aidez-les à rentrer leur abondante récolte. Le tracteur Johnny se met en route vers le champ. Votre réussite au ramassage de la récolte et la quantité de légumes que vous pouvez mettre à l'abri dans l'entrepôt dépendent cependant de votre habileté à piloter Johnny. Mais attention ! Si une tempête se lève, votre récolte est ruinée. Et c'est parti pour une journée de récolte amusante ...



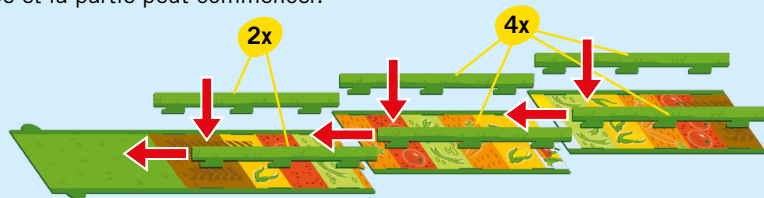
Matériel du jeu

- 1 tracteur SIKU
- 24 ordres de récolte
- 8 cartes de tempête
- 72 jetons de légumes (18 x carottes, pois gourmands, tomates, maïs)
- 1 champ de récolte (se composant de plusieurs pièces, rampe comprise)

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution toutes les pièces des planches prédécoupées.

Assemblez le champ de récolte comme le montre l'illustration. Mélangez bien les cartes d'ordre et les cartes de tempête et posez-les, face cachée, sous forme de pile à côté du champ de récolte. Retournez les 3 premières cartes du haut de la pile et posez-les, face visible, à côté du champ (au cas où une carte de tempête serait retournée, glissez-la sous la pile et retournez une autre carte à la place). Disposez également les jetons de légumes en tant que réserve à côté du champ. Il ne reste plus qu'à stationner Johnny à côté de la rampe et la partie peut commencer.



But du jeu

Le joueur réussissant le premier à remplir 4 (dans le cas de 4 joueurs) ou 5 (dans le cas de 2 et 3 joueurs) ordres de récolte, remporte la partie.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence, après quoi le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour regroupe deux séquences :

1. Récolter des légumes

Une fois ton tour venu, tu soulèves la rampe et tu y laisses Johnny librement rouler à partir d'une position quelconque. Ensuite, tu récoltes à partir de la réserve autant de jetons de légumes que représentés sur la case située en-dessous de l'échelle d'accès du tracteur. Si l'échelle d'accès se trouve exactement à cheval sur deux cases, tu as le droit d'opter en faveur de l'une des deux cases.



Exemple :

Si Johnny s'immobilise sur la case illustrant 2 tomates, il récolte 2 jetons de tomates. Tu as alors le droit de prendre 2 jetons de tomates dans la réserve.

Attention :

Si tu perds le contrôle de Johnny et qu'il sort de la planche de jeu, tu perds ton tour et tu ne peux pas récolter de légumes.

2. Mission accomplie

Si tu réussis à accomplir ton ordre de récolte, tu prends les jetons de légumes correspondants dans ta réserve et tu les remets avec les autres légumes, à côté du champ de récolte. Tu as le droit de poser devant toi la carte de ta mission accomplie. Une nouvelle carte d'ordre est tirée de la pile, puis retournée (3 cartes d'ordre de récolte, face visible, doivent toujours se trouver retournées). Si tu n'as pas réussi à accompli ta mission, c'est alors au tour du joueur suivant.

Oh, oh, une tempête se lève...

Si vous retournez une carte de tempête, les légumes illustrés sur la carte sont pris dans la tempête. Tous les joueurs doivent alors remettre dans la réserve de jetons de légumes tous les légumes qu'ils ont déjà récoltés pour un ordre pas encore achevé. Après avoir reposé vos légumes pourris, la carte de tempête est retirée du jeu et une nouvelle carte de récolte est retournée.



Champ spécial Soleil

Si Johnny s'immobilise sur ce champ, tu peux récolter le légume qui te convient.



Les ordres de récolte que vous avez déjà remplis sont à l'abri et ne seront pas saisis par la tempête.

Fin du jeu

Le jeu s'achève immédiatement dès qu'un joueur a réussi à remplir 4 ordres de récolte (pour une partie avec 4 joueurs) ou 5 ordres de récolte (pour une partie à 2 ou 3 joueurs). Ce joueur sort vainqueur de la partie !



FUNNY FARMER

Una divertente giornata di raccolta con trattore originale SIKU,
per 2-4 giocatori a partire dai 5 anni di età di Carlo A. Rossi

È tempo di raccogliere la verdura, e tutti i contadini, giovani e vecchi, sono già in piedi e di ottimo umore. I contadini felici festeggiano la buona annata. Devi aiutarli a mettere al sicuro il ricco raccolto! Si arriva al campo con il trattore Johnny. La vostra bravura e la quantità di verdura messa al sicuro dipendono però anche da come saprete guidare Johnny. Ma attenzione! Se arriva una tempesta, il vostro raccolto sarà irrimediabilmente rovinato. Una divertente giornata di raccolta può cominciare...

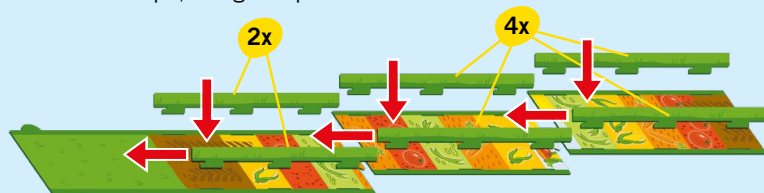


Materiale del gioco

- 1 trattore SIKU
- 24 carte-ordini di raccolta
- 8 carte-tempesta
- 72 chip-verdura (18 x carote, taccole, pomodori, mais)
- 1 campo di raccolta (composto da diversi parti, inclusa rampa)

Preparativi

Prima di giocare per la prima volta, staccate con attenzione tutte le parti del gioco dalle tavole prefustellate. Allestite il campo di raccolta come illustrato in figura. Mescolate le carte-ordini di raccolta insieme alle carte-tempesta, formate un mazzetto e posatelo coperto accanto al campo di raccolta. Ora scoprite le prime 3 carte del mazzetto e posatele scoperte accanto al campo di raccolta (se una delle carte scoperte è una carta-tempesta, rimettetela nel mazzetto al fondo e prendete un'altra carta dal mazzetto scoprendola). Disponete anche le chip-verdura che costituiranno le vostre provviste accanto al campo di raccolta. Ora manca solo più il trattore Johnny parcheggiato accanto alla rampa, e il gioco può cominciare.



Obiettivo del gioco

Vince il giocatore che per primo completa 4 (se i giocatori sono 4) o 5 (se i giocatori sono 2 o 3) ordini di raccolta.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane inizia il gioco, che si svolgerà in senso orario. Ogni turno è composto da due fasi:

1. Raccolta della verdura

Il giocatore di turno solleva la rampa e fa rotolare liberamente il trattore Johnny da una posizione qualsiasi. Dopodiché il giocatore raccoglie dalle provviste il numero di chip-verdura corrispondenti a quelle raffigurate nel settore sottostante la scala di accesso del trattore. Se la scala di accesso si trova esattamente tra due campi diversi, il giocatore dovrà decidere quale campo considerare.



Esempio:

Se Johnny rimane fermo sul campo in cui sono raffigurati 2 pomodori, il giocatore potrà raccogliere 2 chip-pomodoro, e preleverà quindi 2 chip-pomodoro dalle provviste.

Attenzione:

Se il giocatore perde il controllo di Johnny e quest'ultimo esce dal campo di gioco, il giocatore perderà il turno e non potrà raccogliere la verdura.

2. Completamento dell'ordine di raccolta

Se un giocatore completa l'ordine di raccolta, questi potrà togliere le corrispondenti chip-verdura dalle sue provviste e rimetterle insieme a quelle rimanenti accanto al campo di raccolta. Il giocatore potrà deporre davanti a sé l'ordine di raccolta completato. A questo punto si scopre una nuova carta-ordine di raccolta prelevandola dal mazzetto (devono sempre esserci 3 ordini di raccolta scoperti). Se il giocatore non riesce a completare un ordine di raccolta, il turno passa al giocatore successivo.

Oh, oh, si avvicina una tempesta!

Se il giocatore scopre una carta-tempesta, la verdura raffigurata sulla carta-tempesta sarà coinvolta nella tempesta. Tutti i giocatori dovranno rimettere nelle provviste le verdure già raccolte ma non ancora utilizzate per un ordine. Dopo aver tolto le chip corrispondenti alla verdura rovinata, la carta-tempesta estratta sarà tolta dal gioco, e verrà scoperto un nuovo ordine di raccolta.



Gli ordini di raccolta già completati sono al sicuro e non saranno rovinati da un'eventuale tempesta.

Campo speciale Sole

Se Johnny rimane fermo su questo campo, il giocatore potrà raccogliere la verdura a scelta.



Fine del gioco

Il gioco terminerà immediatamente non appena un giocatore completa 4 (se i giocatori sono 4) o 5 (se i giocatori sono 2 o 3) ordini di raccolta, vincendo così il gioco!



FUNNY FARMER

**A fun day of harvesting with an original SIKU tractor,
for 2-4 players from 5 years of age by Carlo A. Rossi**

It is harvest time and all the farmers, young and old alike, are out and about and in a great mood. The happy farmers are celebrating a good harvest. Help them to bring in their abundant harvest. Take Johnny the tractor out to the field. However, how successful you are at bringing in the harvest and how many vegetables you can safeguard depend on how well you can drive Johnny. Watch out! A thunderstorm can ruin your harvest! A fun day of harvesting can commence...

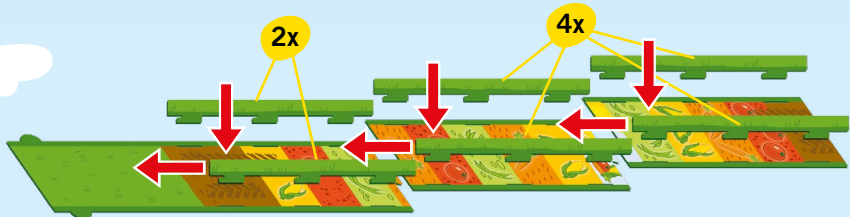


Game material

- 1 SIKU tractor
- 24 harvesting jobs
- 8 thunderstorm cards
- 72 vegetable chips (18 x carrots, mangetouts, tomatoes, sweetcorn)
- 1 harvest field (comprising several parts, including ramp)

Preparing to play

Before playing for the first time, carefully remove all parts from the punched boards. Assemble the harvest field as illustrated. Shuffle the harvest orders with the thunderstorm cards and place them in a pile face-down next to the harvest field. Uncover the top three cards and position them face-up next to the harvest field (if a thunderstorm card is uncovered, place it at the bottom of the pile and uncover a new card in its place). Also place the vegetable chips next to the harvest field as your stocks. Now all you need to do is park Johnny next to the ramp, and you are ready to start harvesting!



Objective of the game

The first player to complete 4 harvesting jobs (4 players) or 5 harvesting jobs (2 or 3 players) wins the game.

How to play

The youngest player starts the game, continuing in a clockwise direction. Each turn comprises two steps:

1. Harvesting vegetables

When it is your turn, lift the ramp up and let Johnny set off from any position on it you like by letting him free-wheel. Then harvest as many vegetable chips from the stocks as you can see on the field beneath the access steps of the tractor. If the access steps are located precisely between two fields, you can pick either of the two fields.



Example:

If Johnny stops on a field where 2 tomatoes are illustrated, he harvests 2 tomato chips. You can then take two chips from the stocks.

Watch out!

If you lose control of Johnny, and he stops at a position off the game board, you lose your turn and you cannot harvest any vegetables.

Completing the job

If you complete the harvesting job to be performed, place the necessary vegetable chips from your stock back onto the other vegetables next to the harvest field. Place the completed harvesting job down in front of you. A new order card is uncovered from the pile (3 harvesting orders must always be uncovered). If you cannot perform a job, it the next player's turn.

Oh no, a thunderstorm is on its way!

If you have uncovered a thunderstorm card, the vegetable on the card is blown away by the storm. All players have to return the chips of this vegetable they have already harvested yet not used to complete a job, to the stock of vegetable chips. After you have put down your spoilt vegetables, the thunderstorm card is removed from the game and a new harvesting job is uncovered.



Special field Sun

If Johnny lands on this field, you can harvest the vegetable of your choice.



The jobs you have already completed are safe and cannot be blown away by the storm.

End of the game

The game ends as soon as a player has completed 4 harvesting jobs (4 players) or 5 harvesting jobs (2 or 3 players). This player wins the game!



FUNNY FARMER

Een drukke oogstdag met originele SIKU-tractor voor 2-4 spelers vanaf 5 jaar van Carlo A. Rossi

Het is oogsttijd en alle boeren, jong en oud, zijn op de been en in een opperbeste stemming. De gelukkige boeren vieren een goed oogstjaar. Help hun om hun oogst binnen te halen. Met tractor Johnny gaat het snel op het veld. Hoe succesvol je bij het oogsten bent en hoeveel groenten je droog binnen kunt brengen, hangt ervan af hoe goed je Johnny kunt besturen. Maar let op! Als er een onweersstorm aankomt, gaat de oogst verloren. Een drukke oogstdag kan beginnen...

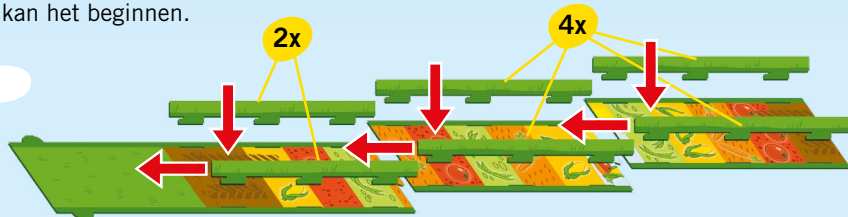


Spelmateriaal

- 1 SIKU-tractor
- 24 oogstopdrachten
- 8 onweerskaarten
- 72 groentechips (18 x wortels, peultjes, tomaten, mais)
- 1 oogstveld (bestaande uit meerdere delen, inclusief oprit)

Spelvoorbereiding

Voor het eerste spel haal je voorzichtig alle delen los uit de stansplaatsen. Bouw het oogstveld op zoals is afgebeeld. Schud de oogstopdrachten samen met de onweerskaarten en leg deze als afgedekte stapel naast het oogstveld. Leg dan de bovenste 3 kaarten open naast het oogstveld (als er een onweerskaart tussen zit, leg je deze onderop de stapel en pak je een nieuwe kaart). De groentechips leg je als voorraad eveneens naast het oogstveld klaar. Nu moet alleen nog Johnny naast de oprit worden geparkeerd en dan kan het beginnen.



Doel van het spel

De speler die als eerste 4 (bij 4 spelers) of 5 (bij 2 of 3 spelers) oogstopdrachten heeft vervuld, wint het spel.

Spelverloop

De jongste speler begint het spel, daarna is de speler rechts aan de beurt, etc. Elke beurt bestaat uit twee stappen:

1. Groente oogsten

Als je aan de beurt bent, til je de oprit op en laat je Johnny vanaf de oprit op een gewenste positie starten, zodat hij vrij kan rollen. Daarna oogst je net zoveel groentechips uit de voorraad, zoals deze op het veld onder de instaptrap van de tractor te zien zijn. Als de instaptrap exact tussen twee velden ligt, mag je voor een van de beide velden kiezen.



Voorbeeld:

Als Johnny op het veld blijft staan, waarop 2 tomaten zijn afgebeeld, oogst je 2 tomatenchips. Dan mag je 2 tomatenchips uit de voorraad halen.

Let op:

Als je de controle over Johnny verliest en hij het speelveld uitrijdt, vervalt jouw beurt en kan je geen groente oogsten.

2. Opdracht vervullen

Als je een openliggende oogstopdracht kan vervullen, leg je de bijbehorende groentechips uit de voorraad weer terug bij de overige groenten naast het oogstveld. Je mag de vervulde oogstopdracht voor je neerleggen. Er wordt een nieuwe opdrachtkaart van de stapel open neergelegd (er moeten altijd 3 oogstopdrachten open liggen). Als je geen opdracht kan vervullen, is de volgende speler aan de beurt.

Oh, oh, er komt een storm aan

Als je een onweerskaart open hebt neergelegd, wordt de op de kaart afgebeelde groente door de storm meegenomen. Alle spelers moeten deze al geoogste, maar nog niet voor de opdracht ingeleverde groente, terug leggen bij de groentechips. Nadat je jouw verloren gegane groente hebt weggelegd, wordt de onweerskaart uit het spel gehaald en wordt er een nieuwe oogstkaart opgelegd.



Speciaal veld Zon

Als Johnny op dit veld blijft staan, kun je een groente naar keuze oogsten.



De opdrachten, die je al hebt vervuld, zijn veilig en worden niet door de storm meegenomen.

Einde van het spel

Het spel eindigt direct als een speler 4 oogstopdrachten (bij 4 spelers) of 5 oogstopdrachten (bij 2 of 3 spelers) heeft vervuld. Deze speler wint het spel!



FUNNY FARMER

Un entretenido día de cosecha con tractor SIKU original,
para 2 a 4 jugadores desde los 5 años de Carlo A. Rossi

Llegó la época de cosecha y todos los campesinos, tanto los jóvenes como los viejos, están de pie y de excelente ánimo. Los granjeros felices están celebrando un buen año de cosecha. ¡Ayúdales a recoger su abundante cosecha! Con el tractor Johnny van directo al campo. De su capacidad de controlar a Johnny depende qué tan exitosos resultan en la cosecha y cuántas hortalizas podrán guardar sin que se mojen. ¡Tengan cuidado! La cosecha se echará a perder cuando se acerca una tormenta. Un entretenido día de cosecha está por comenzar...

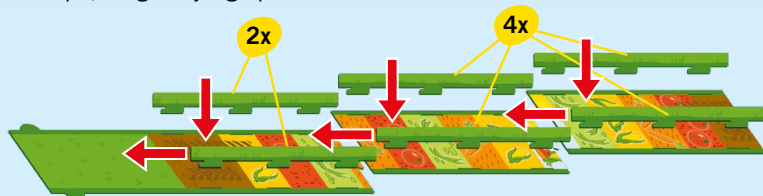


Material de juego

- 1 tractor SIKU
- 24 encargos de cosecha
- 8 tarjetas de tormenta
- 72 chips de hortalizas (18 x zanahorias, tirabeques, tomates, maíz)
- 1 campo de cosecha (compuesto por varias secciones, incl. rampa)

Preparación del juego

Antes del primer juego hay que soltar cuidadosamente todas las piezas de las tablas estampadas. Luego deben preparar el campo de cosecha según las indicaciones en la ilustración. Mezclen los encargos de cosecha con las tarjetas de tormenta para colocarlos como pila de tarjetas con la cara arriba junto al campo de cosecha. Luego deben abrirse las primeras 3 tarjetas para colocarlas cara abajo junto al campo de cosecha (en caso de haber sacado una tarjeta de tormenta, debe guardarse debajo de la pila para luego sacar una nueva tarjeta). Los chips de hortalizas deben guardarse como reserva también junto al campo de cosecha. Lo único que falta aún es estacionar Johnny junto a la rampa, luego el juego puede comenzar.



Objetivo del juego

Gana aquel jugador que cumple primero con 4 encargos de cosecha (en caso de 4 jugadores) o bien con 5 encargos de cosecha (en caso de 2 o 3 jugadores).

Desarrollo del juego

Comienza el jugador más joven. Luego siguen los demás jugadores, en el sentido de las manecillas del reloj. Cada tirada se compone de dos pasos:

1. Cosechar hortalizas

Cuando te toca a ti, levantas la rampa y dejas que Johnny arranque libremente desde cualquier posición dejándolo andar sin intervenir. A continuación cosechas tantos chips de hortalizas de la reserva como se pueden ver en el campo debajo de la escalera de acceso del tractor. En caso que la escalera de acceso se encuentre exactamente entre dos campos, podrás decidirte a favor de uno de los dos.



Ejemplo:

Cuando Johnny se queda en el campo en el cual se visualizan 2 tomates, debes cosechar 2 chips de tomates. Es decir, podrás tomarte 2 chips de tomates de la reserva.

Atención:

Cuando pierdes el control sobre Johnny y sigues andando fuera del campo de juego, pierdes tu tirada y no podrás cosechar las hortalizas.

2. Cumplir el encargo

Cuando puedes cumplir con un encargo de cosecha, agregas los chips necesarios de hortalizas desde tu reserva a las demás hortalizas que se encuentran junto al campo de cosecha. Luego puedes guardar el encargo cumplido de cosecha al lado tuyo y se abre una nueva tarjeta de encargo (siempre deben haber 3 encargos de cosecha a la vista). Cuando no puedes cumplir con un encargo, sigue jugando el siguiente jugador.

Oh, oh, se acerca una tormenta

Cuando han sacado una tarjeta de tormenta, ésta se llevará todas las hortalizas indicadas en la tarjeta. Todos los jugadores deben devolver sus hortalizas previamente cosechadas, pero aún no entregadas a un encargo, a la reserva de chips de hortalizas. Después de haber dejado sus hortalizas que se echaron a perder, se quita la tarjeta de tormenta del juego y se abre una un nuevo encargo de cosecha.



Los encargos de cosecha ya cumplidos están a salvo y la tormenta no se los puede llevar.

Campo especial Sol

Cuando Johnny se queda en este campo, podrás cosechar la hortaliza que tú elijas.



Fin del juego

El juego termina inmediatamente cuando un jugador ha cumplido 4 encargos de cosecha (con 4 jugadores) o bien 5 encargos de cosecha (en caso de 2 ó 3 jugadores). ¡Este es el ganador del juego!





Landwirtschaft spielerisch erleben mit SIKU und John Deere

Découvrir l'agriculture de façon ludique avec SIKU et John Deere

Aprender de forma lúdica el mundo agrícola con SIKU y John Deere

Landbouw spelenderwijs ontdekken met Siku en John Deere

Experience agriculture play - fully with SIKU and John Deere



Unter www.siku.de finden Sie die gesamte Auswahl an SIKU Modellen von John Deere
Sous www.siku.de vous trouverez la gamme entière des modèles SIKU de John Deere.
En el enlace www.siku.de encontrarán la gama completa de modelos SIKU de John Deere
On www.siku.de you will find the complete range of SIKU models from John Deere.

www.JohnDeereShop.com

Weitere Puzzles aus der Schmidt-Kollektion • Autres gammes de produits de Schmidt
 Altri prodotti della collezione Schmidt • Andere producten uit de Schmidt-collectie
 Further products from the Schmidt Collection • Otros productos de la Colección Schmidt



55625 Puzzle 40



55626 Puzzle 60



55627 Puzzle 100



55628 Puzzle 200



55590 Puzzles



51264 Spiel/jeu/gioco/game



LET'S
GO!



JOHN DEERE
LICENSED PRODUCT

www.JohnDeere.com

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

Art-Nr.: 40568

