

PANIC TOWER!





1



CARTE DE BASE 1
 BASIS-KARTE 1
 BASIS KAART 1
 BASIC CARD 1
 TARJETA BASICA 1
 CARTÃO BÁSICO 1

2



CARTE DE BASE 2
 BASIS-KARTE 2
 BASIS KAART 2
 BASIC CARD 2
 TARJETA BASICA 2
 CARTÃO BÁSICO 2

3



CARTE DE BASE 3
 BASIS-KARTE 3
 BASIS KAART 3
 BASIC CARD 3
 TARJETA BASICA 3
 CARTÃO BÁSICO 3

4



CHANGEMENT DE SENS
 UMKEHR-KARTE
 VERANDERING SPEELRICHTING
 REVERSE DIRECTION
 CAMBIO DIRECCION
 MUDANÇA DE DIRECÇÃO

5



DEPLACER SUR
 BEWEGUNGS-KARTE
 PLAATS BOVENOP
 PLACE ON TOP
 MUEVE ENCIMA
 MOVE PARA CIMA

6



DEPLACER SOUS
 UNTERWANDERUNGS-KARTE
 PLAATS ERONDER
 PLACE UNDER
 MUEVE DEBAJO
 MUEVE PARA DEBAIXO

7



CARTE X2
 MAL-2-KARTE
 SPEEL 2 MAAL
 PLAY TWICE
 TARJETA X2
 CARTÃO X 2

8



BIG TOWER
 RIESENTURM-KARTE
 PLAATS OP HOOGSTE TOREN
 PLACE ON BIGGEST TOWER
 GRAN TORRE
 GRANDE TORRE

9



PASSE
 RELAX-KARTE
 BEURT OVERSLAAN
 PASS
 SALTA-TURNO
 SALTA-TURNO

10



VICTIME
 OPFER-KARTE
 KIES EEN SLACHTOFFER
 CHOOSE A VICTIM
 VICTIMA
 VÍCTIMA

Contenu :

60 bûchettes (20 petites, 20 moyennes, 20 grandes), 104 cartes mission, 17 jetons Panic Tower, un plateau de jeu, la règle du jeu.

But du jeu :

Suivre les indications données par les cartes sans faire tomber les tours.

Le premier joueur qui récolte 3 jetons perd la partie.

Mise en place :

Placez le plateau de jeu au centre de la table et posez aléatoirement une bûchette sur chacun des 9 emplacements (soit : 3 petites, 3 moyennes, 3 grandes).

Mélangez les cartes et placez-les, face cachée, à côté du plateau. Formez un pot avec les jetons.

Déroulement de la partie :

Décidez qui commence. Ce joueur pioche une carte et effectue l'action demandée (voir description des cartes).

Puis, c'est le tour du joueur sur sa droite qui retourne une carte et effectue l'action demandée, et ainsi de suite.

Si la carte indique un coup impossible à jouer (ex : déplacer la pile de la case jaune sur la pile de la case rouge alors qu'il n'y a pas de bûchettes sur la case jaune), le joueur passe alors son tour.

Il est permis :

- de se déplacer autour de la table pour pouvoir jouer plus facilement.

Il est interdit :

- de réarranger les bûchettes d'une tour avant de jouer.

- de faire glisser une tour. Il faut toujours la soulever dans son intégralité et la jouer comme indiqué sur la carte.

Chute d'une tour :

Quand un joueur fait tomber une tour, il prend un jeton.

On retire alors seulement les bûchettes tombées et la partie continue en l'état.

C'est ce même joueur qui commence le nouveau tour.

Fin de la partie:

Dès qu'un joueur obtient un troisième jeton, la partie est finie. Ce joueur a perdu.

Précisions :

Les bûchettes doivent être jouées une à une.

Les bûchettes doivent être jouées en position verticale.

S'il ne reste plus de bûchette de la taille indiquée par la carte, le joueur n'a pas besoin de jouer cette bûchette. Cependant, les autres coups possibles doivent être effectués.

Si le stock de bûchettes est épuisé, les joueurs doivent, à tour de rôle, prendre une bûchette sur la tour de leur choix et la jouer sur la tour la plus haute jusqu'à ce que celle-ci s'écroule.

Description des cartes :

1. CARTE DE BASE

Jouez les trois bûchettes, les unes sur les autres, sur la case de la bonne couleur comme indiqué.

2. CARTE DE BASE 2

Jouez chaque bûchette sur la/les case(s) de la bonne couleur comme indiqué.

3. CARTE DE BASE 3

Jouez chaque bûchette sur la case de la bonne couleur comme indiqué.

4. CHANGEMENT DE SENS

Le jeu change de sens. Vous n'avez pas besoin de jouer.

5. DEPLACER SUR

Exemple : Déplacez l'intégralité de la tour de la case bleue au sommet de la case jaune.

6. DEPLACER SOUS

Exemple : Déplacez l'intégralité de la tour de la case bleue sous la tour de la case jaune.

Si la case jaune est vide, déplacez simplement la tour.

7. CARTE X 2

Jouez cette carte deux fois.

8. BIG TOWER

Jouez 3 bûchettes (une de chaque taille) sur la plus haute tour.

9. PASSE

Passez votre tour

10. VICTIME

Passez votre tour et choisissez le prochain joueur.

Inhalt:

60 Turmelemente (20 kleine, 20 mittlere, 20 große), 104 Aufforderungskarten (bitte unten stehende Beschreibung beachten), 17 PANIC TOWER Strafmünzen, 1 Spielbrett, Spielregel.

Für:

2 bis 8 Spieler ab 6 Jahren.

Spieldauer:

+/- 20 Minuten

Spielziel:

Die Anforderungen der Aufgabenkarten zu erfüllen, ohne dass die Türme einstürzen.

Spielvorbereitung:

Spielbrett auf den Tisch legen und im Zufallsprinzip auf jedes der 9 Felder einen Turm stellen (3 kleine, 3 mittlere, 3 große). Aufmerksam die Karten studieren ... wie unten beschrieben.

Karten mischen und als ein Stapel mit der Abbildung nach unten neben das Spielbrett legen.

Die Strafmünzen in die Bank legen.

Das Spiel beginnt:

Der jüngste Spieler darf beginnen, das Spiel setzt sich im Uhrzeigersinn fort.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel, legt sie offen ab und führt die Anweisung aus. (siehe Karten-Beschreibung).

Dann kommt der links sitzende Spieler dran, nimmt wieder die oberste Karte, führt die Anweisung aus usw.

Sollte eine Aufgabe unmöglich sein (z. B. Bewege den Turm vom gelben Feld zum roten Feld, und es stehen keine Türme auf dem gelben Feld), kommt sofort der nächste Spieler an die Reihe.

Es ist erlaubt, dass die Spieler aufstehen und um den Tisch gehen, wenn dies nötig ist.

Ein mehrstöckiger Turm darf nicht begradigt werden, selbst wenn er etwas schief ist. Es ist auch nicht erlaubt, die Türme zu schieben. Man muss sie vom Brett hochheben und den kompletten Turm je nach Kartenanweisung umplatzieren.

Ein Turm bricht zusammen:

Wenn der Spieler einen Einsturz verursacht, muss er eine Strafmünze nehmen.

Dieser Spieler muss die eingestürzten Turmteile vom Spielbrett nehmen. Die nicht betroffenen Türme bleiben stehen.

Spielende:

Sobald ein Spieler seine dritte Strafmünze kassiert, ist das Spiel zu Ende und dieser Spieler hat verloren.

Neue Runde:

Alle Strafmünzen in die Bank zurücklegen, alle Türme vom Spielbrett nehmen. Spiel wieder von vorne beginnen – analog dieser Spielregel.

Hinweise:

Die Türme müssen nacheinander bewegt werden.

Türme müssen in aufrechter Position bewegt werden.

Wenn es keine Türme in der auf der Karte abgebildeten Größe gibt, muss diese Aufgabe nicht ausgeführt werden.

Alle anderen genannten Aufgaben der Karte müssen aber ausgeführt werden.

Wenn es keine Türme mehr im Vorrat gibt, nimmt der Spieler einen Turm vom Spielbrett und stellt ihn auf den höchsten Turm. Das geht solange reihum, bis ein Turm zusammenfällt.

Die Spieler dürfen beide Hände benutzen, um die Türme zu bewegen.

Die Spieler dürfen andere Türme bewegen um an die mittleren Türme des Spielbretts zu kommen.

Kartenbeschreibung:**1. BASIS-KARTE 1**

Je drei Türme auf die Türme stellen, die bereits auf den Feldern mit den angegebenen Farben stehen.

2. BASIS-KARTE 2

Wie abgebildet jeden Turm auf die entsprechenden Farbfelder stellen.

3. BASIS-KARTE 3

Wie abgebildet jeden Turm auf die entsprechenden Farbfelder stellen.

4. UMKEHR-KARTE

Die Spielreihenfolge wird umgekehrt. Du darfst aussetzen.

5. BEWEGUNGS-KARTE

Beispiel: Bewege den ganzen Turm vom blauen Feld zum gelben Feld und stelle ihn auf den Turm, der bereits auf dem gelben Feld steht. Sollte das gelbe Feld leer sein, dann bewege den Turm nur vom blauen Feld zum gelben Feld.

6. UNTERWANDERUNGS-KARTE

Beispiel: Setze den ganzen Turm des blauen Feldes unter den Turm des gelben Feldes. Sollte das gelbe Feld leer sein, dann musst du den Turm vom blauen nur auf das gelbe Feld setzen.

7. MAL-2-KARTE

Die Aufgaben dieser Karte zweimal ausführen.

8. RIESENTURM-KARTE

Setze 3 Türme (einen in jeder Größe) auf den höchsten Turm.

9. RELAX-KARTE

Du darfst aussetzen.

10. OPFER-KARTE

Du darfst aussetzen und bestimmen, wer als Nächster an der Reihe ist.

Inhoud:

60 blokken (20 klein, 20 middel, 20 groot), 104 opdrachtkaarten, 17 Panic Tower tokens, 1 spelbord, De spelregels

Voor:

2 – 8 spelers vanaf 6 jaar.

Spelduur:

+/- 20 minuten.

Doel van het spel:

Voer de opdrachten op de kaarten uit zonder dat er een toren valt. De eerste speler met drie tokens verliest het spel.

Voorbereiding:

Leg het spelbord op de tafel en plaats willekeurig een blok op alle 9 vakken (3 klein, 3 middel en 3 groot).

Schud de kaarten en leg ze naast het spelbord (met de afbeelding naar beneden). Leg de tokens in de bank.

Wie begint?:

De jongste speler begint. Het spel vervolgt zich kloksgewijs.

De eerste zet:

De jongste speler pakt een kaart en voert de opdracht uit (zie ook omschrijving van de kaarten).

Om het spel voort te zetten pakt de volgende speler een kaart, voert de opdracht uit en zo verder.

Wanneer een opdracht onmogelijk is (bv. Verplaats de toren van het gele vak naar het rode vak, maar er staan geen blokken op geel), gaat het spel meteen door naar de volgende speler.

Spelers mogen opstaan en om de tafel lopen wanneer dit nodig is.

Het is niet toegestaan om een toren eerst recht te zetten voordat er gespeeld wordt.

Ook mogen de torens niet worden verschoven. Het is de bedoeling dat de torens daadwerkelijk worden opgetild.

Vallende toren:

Wanneer een speler een toren laat vallen moet hij een token pakken.

Deze speler begint de nieuwe ronde door alle omgevallen blokken van het spelbord te halen.

De overgebleven blokken moeten op het bord blijven staan.

Einde van het spel.

Zodra een speler zijn derde token ontvangt eindigt het spel en verliest deze speler.

Advies:

Blokken moeten één voor één en in verticale positie gespeeld worden.

Wanneer er geen blokken over zijn van de maat die wordt aangegeven op de kaart, hoeft deze opdracht niet uitgevoerd te worden. Alle andere opdrachten op de kaart die wel mogelijk zijn moeten gespeeld worden.

Zijn er geen blokken meer op voorraad? Pak dan een blok van het bord en plaats deze bovenop de hoogste toren.
Ga hiermee door tot de toren valt.

Omschrijving van de kaarten:

1. BASIS KAART 1

Plaats alle drie blokken boven op elkaar in het juiste gekleurde vak.

2. BASIS KAART 2

Plaats elk blok op de toren in het vak dat wordt aangegeven.

3. BASIS KAART 3

Plaats elk blok op de toren in het vak dat wordt aangegeven op de kaart.

4. VERANDERING SPEELRICHTING

Spelrichting verandert en sla een beurt over.

5. PLAATS BOVENOP

Vb: Plaats de gehele toren van het blauwe vak bovenop de blokken in het gele vak.

6. PLAATS ERONDER

Vb : Zet de hele toren van het blauwe vak onder de toren van het gele vak.

Wanneer het gele vak leeg is kan je de toren gewoon optillen en verplaatsen.

7. SPEEL 2 MAAL

Speel deze kaart 2 keer.

8. PLAATS OP HOOGSTE TOREN

Plaats 3 blokken (van elke maat één) op de hoogste toren.

9. BEURT OVERSLAAN

Sla een beurt over.

10. KIES EEN SLACHTOFFER

Sla een beurt over en wijs de volgende speler aan.

Contents:

60 blocks (20 small, 20 medium, 20 large), 104 instruction cards (see Description of cards) ,
17 Panic Tower penalty tokens, 1 game board, 1 set of rules.

For:

2 – 8 players age 6 years and up.

Duration:

+/- 20 minutes.

Object of the game:

Follow the instructions on the cards without the towers tumbling down.

Set up:

Place the board on the table and randomly place one block on each of the 9 squares
(3 small, 3 medium, 3 big). Shuffle the cards and place them face down next to the board.
Place the tokens in the bank. Before you start to play, please look carefully at the explanation
of cards below.

Start of the game:

The youngest player starts the game. Continue playing clockwise.

Playing the game:

The youngest player takes a card and performs the instruction by placing the blocks on the game board
(see description of cards).

Blocks must be played one at a time and blocks must be played in vertical position.

Players are allowed to stand up and move around the table if they need to.

Players are allowed to hold towers with both hands.

Players are allowed to move towers to be able to reach the middle tower

A tower of blocks cannot be straightened before playing. It is also not permitted to slide the towers.

You must lift towers off the board and place the complete tower in accordance with the instruction card.

Continuation of the game:

The next player takes a card and follows the instructions.

Fall of a tower:

When a player causes a tower to fall over, he takes a penalty token.

The same player starts the new round by clearing the fallen blocks from the board.

The remaining blocks must stay on the board.

End of the game:

When a player obtains a third token, the game ends and this player loses.

New Round:

Return all tokens to the bank, clear all the blocks from the board,

Repeat the game play as per instructions (see Set up)

Remarks:

If a task is impossible (i.e.: move the tower from yellow square to red square, but there are no blocks on yellow), the play immediately moves on to the next player.

If there are no blocks left of the size shown on the card, this task doesn't have to be performed. Any other instructions on that card that are possible must be performed.

If there are no blocks left in the stock, players take turns taking a block from the lowest tower on the board and place it on top of the highest tower until it falls down.

Explanation of cards:

1. BASIC CARD

Place all three blocks on top of each other on the correct colored square.

2. BASIC CARD 2

Place each block on their respective colors as shown.

3. BASIC CARD 3

Place each block on their respective colors as shown.

4. REVERSE DIRECTION

Reverse the order of play. You don't need to play.

5. PLACE ON TOP

For example: Move the whole tower from the blue square to the top of the yellow square. If the yellow square is empty, just move the tower from the blue square to the yellow square.

6. PLACE UNDER

For example: Move the whole tower from the blue square under the tower of the yellow square. If the yellow square is empty, just move the tower from the blue square to the yellow square.

7. PLAY TWICE

Play this card twice

8. PLACE ON BIGGEST TOWER

Play 3 blocks (one of each size) on the highest tower

9. PASS

Skip your turn

10. CHOOSE A VICTIM

Skip your turn and choose the next player

Contenido:

60 bloques (20 pequeños, 20 medianos y 20 grandes), 104 tarjetas de acción, 17 fichas Panic Tower, 1 tablero de juego, Instrucciones.

Para :

2-8 jugadores. Más de 6 años.

Duración de juego:

+/- 20 minutos.

Objetivo del juego:

Realizar las acciones indicadas por las tarjetas sin que se caigan las torres.

Preparación:

Coloca el tablero en la mesa y disponer de manera aleatoria 9 bloques en las casillas (3 grandes, 3 medianos y 3 pequeños). Observa con cuidado en las tarjetas... sigue leyendo.

Comienzo del juego:

Empieza el jugador de menor edad. Se continúa jugando en sentido de las agujas del reloj.

Como se juega:

El primer jugador coge una tarjeta y realiza la acción indicada. Continúa el jugador a su izquierda. La tarjeta usada se devuelve al fondo del montón.

Si la acción indicada es imposible (ej. Mueve la torre de la casilla amarilla a la roja, y no hay bloques en la amarilla) pasa el turno al siguiente jugador.

Se permite que los jugadores se levanten o se muevan alrededor de la mesa si fuese necesario.

Una torre de bloques no se puede enderezar o alinear antes de jugar. Tampoco se permite deslizar las torres. Hay que levantarlas del tablero y realizar la acción indicada.

Caida de una torre:

Cuando un jugador provoca la caída de una torre, coge una ficha de penalización.

Ese mismo jugador continúa la partida, quitando solamente los bloques caídos.

El resto de bloques permanecen en su sitio.

Fin de la partida:

Cuando un jugador consigue su tercera ficha, el juego termina y este jugador pierde.

Nueva ronda:

Se devuelven todas las fichas, se quitan los bloques del tablero y se vuelve a empezar.

Notas:

Los bloques se mueven de uno en uno.

Los bloques siempre se han de jugar en posición vertical.

E

Si no quedan bloques del tamaño indicado por la tarjeta, esa acción no se realizará, pero el resto indicado en la tarjeta sí.

Cuando no quede ningún bloque y la partida no haya terminado, los jugadores elegirán por turnos, un bloque de una de las torres y los irán colocando encima de la torre más alta, hasta que caigan los bloques.

Los jugadores pueden usar ambas manos a la vez para realizar las acciones.

Los jugadores pueden mover bloques de otras torres para poder jugar en la torre central.

Descripción de las tarjetas:

1. TARJETA BASICA.

Coloca los 3 bloques, uno encima del otro, en la casilla coloreada señalada.

2. TARJETA BASICA 2.

Coloca cada bloque en su color respectivo, como señala la figura.

3. TARJETA BASICA 3.

Coloca cada bloque en su color respectivo, como señala la figura.

4. CAMBIO DIRECCION.

Cambia la dirección del juego. No has de colocar bloques.

5. MUEVE ENCIMA.

(ej) Coloca toda la torre de la casilla azul encima de la casilla amarilla. Si la casilla amarilla está vacía, simplemente cambia la torre desde la casilla azul hasta la amarilla.

6. MUEVE DEBAJO.

(ej) Coloca toda la torre de la casilla azul debajo de la torre de la casilla amarilla. Si la casilla amarilla está vacía, simplemente cambia la torre desde la casilla azul hasta la amarilla.

7. TARJETA X2.

Realiza 2 veces la acción señalada.

8. GRAN TORRE.

Coloca 3 bloques (uno de cada tamaño) encima de la torre más alta.

9. SALTA-TURNO.

No necesitas hacer nada.

10. VICTIMA.

Salta tu turno y decides quién es el siguiente en jugar.

Mezcla bien las tarjetas y colócalas en un montón boca abajo. Pon las fichas al su lado.

Conteúdo:

60 blocos (20 pequenos, 20 médios e 20 grandes), 104 cartões de acção, 17 fichas Panic Tower, Tabuleiro, Instruções

De:

2 a 8 jogadores. Mais de 6 anos.

Duração do jogo:

+/- 20 minutos

Objectivo do jogo:

Realizar as acções indicadas nos cartões sem que as torres caiam.

Preparação:

Coloca o tabuleiro numa mesa e, de maneira aleatória (ao calhas...) põe 9 blocos nos quadrados (3 grandes, 3 médios e 3 pequenos). Observa os cartões cuidadosamente... continua a ler...

Começa o jogo:

Começa o jogador mais pequeno e o jogo continuará no sentido dos ponteiros do relógio.

Como se joga:

O jogador que começa apanha um cartão do monte e faz a acção nele indicada. Continua o jogador que esteja à sua esquerda. O cartão usado coloca-se debaixo de todos os do monte, também para baixo.

Se é impossível realizar a acção indicada (por ex.: mover a torre que está no quadrado amarelo para o quadrado vermelho e não há blocos no quadrado amarelo), joga o seguinte jogador.

Está permitido que os jogadores se levantem e/ou se movem ao redor da mesa quando seja necessário.

Uma torre de blocos não pode ser endireitada ou alinhada antes de começar a jogar. Também não está permitido deslizar as torres. É preciso levantá-las do tabuleiro e realizar a acção indicada no cartão.

Caída de uma torre:

Quando um jogador provoca a caída de uma torre, receberá uma ficha de penalização.

Esse mesmo jogador continua o jogo, retirando somente os blocos caídos.

O resto dos blocos permanecerá onde estava.

Fim do jogo:

Quando um jogador receber a sua terceira ficha de penalização, o jogo termina e este jogador perde.

Novo jogo:

Todos os jogadores devolvem as suas fichas, retiram-se os blocos do tabuleiro, baralham-se os cartões e começa-se de novo.

Dicas:

Os blocos movem-se de um em um.

Os blocos devem ser sempre colocados na posição vertical.

Se já não houver blocos do tamanho indicado no cartão, essa acção não se realizará mas o resto indicado no cartão será realizado.

Quando já não houver nenhum bloco e o jogo não tenha terminado, os jogadores escolherão, por turnos, um bloco de uma das torres e colocá-los-ão sobre a torre mais alta até que esta caia.

Os jogadores poderão usar ambas as mãos ao mesmo tempo para realizar as acções indicadas.

Os jogadores poderão retirar blocos de outras torres para poder jogar na torre central.

■ Descrição dos cartões:

1. CARTÃO BÁSICO.

Coloca os 3 blocos, um encima do outro, no quadrado da cor indicada.

2. CARTÃO BÁSICO 2.

Coloca cada bloco na sua respectiva cor, como se indica na figura.

3. CARTÃO BÁSICO 3.

Coloca cada bloco na sua respectiva cor, como se indica na figura.

4. MUDANÇA DE DIRECÇÃO.

A direcção do jogo muda agora. Não deves colocar blocos.

5. MOVE PARA CIMA.

Ex.: põe toda a torre que está no quadrado azul encima da torre do quadrado amarelo. Se este estiver vazio é só mudar a torre desde o quadrado azul.

6. MUEVE PARA DEBAIXO.

Ex.: põe toda a torre que está no quadrado azul debaixo da torre do quadrado amarelo. Se este estiver vazio, é só mover a torre do quadrado azul para o amarelo.

7. CARTÃO X 2 .

Deverás realizar 2 vezes a acção indicada.

8. GRANDE TORRE.

Coloca 3 blocos (um de cada tamanho) sobre a torre mais alta.

9. SALTA-TURNO.

No necessitas fazer nada.

10. VÍCTIMA.

Salta o teu turno e decides tu mesmo quem joga a seguir.

Baralha bem os cartões e coloca-os para baixo num monte. Coloca as fichas ao lado do monte.



© Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. © Andrew and Jack Lawson. Under license: Peter Raymond International. © Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. © Goliath Games Iberia. Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia). España/Espanha. Email Atención consumidor/ Atencão ao Consumidor: ac@goliathgames.es visite www.goliathgames.es © Goliath Games, LLC 346 E. Belt Line Rd. Coppel, TX 75019 USA © Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Strasse 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Für Fragen und Service: +49(0) 6103/ 45918-0. Ⓢ ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement. Informations à conserver. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Inde. Ⓢ Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Hergestellt in Indien. Ⓢ Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Made in India. Helpdesk?!... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030. Ⓢ No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Conservar esta información para referencias futuras. Los colores y el contenido pueden variar de los mostrados en las ilustraciones. Fabricado en India. GARANTIA: Goliath garantiza este producto conforme a la legislación vigente. Ⓢ Não indicado para crianças com menos de 36 meses. Contém pequeninas partes que podem ser engolidas. Conservar a informação para referência. As cores e o conteúdo podem variar. Produzido em Índia. GARANTIA: Goliath B.V. garante este produto conforme as leis locais. Ⓢ Not suitable for children under 3 years, due to small parts. Keep this information for future reference. Colours and contents may vary from those illustrated. Made in India.

PANIC TOWER!

The text "PANIC TOWER!" is rendered in a bold, red, sans-serif font with a thick white outline. The letters have a cracked, distressed texture. The text is slanted upwards from left to right. The background is a vibrant blue with a radial gradient and several bright white light rays emanating from behind the text, creating a dramatic, high-energy effect.