



# PEAKY BLINDERS

## — DAS SPIEL —

BIS ZUM LETZTEN ATEMZUG

—  
BLUFFS UND TRICKS – ALLES IST ERLAUBT

EMF





©Robert Viglasky



Im 20. Jahrhundert, am Ende des Ersten Weltkrieges, übernimmt Thomas Shelby die Führung der Peaky Blinders. Der ambitionierte Gangster ist bereit, alles zu tun, um seine Familie zu bereichern und ihre Macht in Birmingham auszuweiten: Überfälle, Erpressungen, illegale Wetten und Schmuggelgeschäfte ... Nichts kann die Peaky Blinders aufhalten! Doch zahlreiche Feinde stehen ihnen gegenüber: erbarmungslose Polizeiermittler, Anführer der gegnerischen Banden ... Dazu zählt auch der gefährliche Billy Kimber, der vor nichts zurückschreckt, wenn es darum geht, die überheblichen Peaky Blinders zu zerstören. Der Kampf um die Macht in Birmingham beginnt!





# INHALT

 **1 SPIELBRETT**

 **1 SPIELFIGUR**

 **14 ROLLENKARTEN**

◎ **9 Mitglieder des Teams  
der Peaky Blinders**

8 Karten „Familie und Verbündete“  
+ 1 Sonderkarte „Thomas Shelby“



◎ **5 Mitglieder des  
gegnerischen Teams**

4 Karten „Handlanger“  
+ 1 Sonderkarte „Billy Kimber“



*Die Sonderkarten „Thomas Shelby“ und „Billy Kimber“ eröffnen im Spiel neue Möglichkeiten und sind an der Abbildung einer kleinen Pistole neben dem Namen der Person zu erkennen.*

 **52 AKTIONSKARTEN**

◎ **27 Geldkarten**

12 einfache Geldkarten  
10 Geldkarten „+250“  
5 Geldkarten „+500“



◎ **25 Sabotagekarten**

13 einfache Sabotagekarten  
8 Sabotagekarten „-250“  
4 Sabotagekarten „-500“



# ZIEL DES SPIELS



In diesem Täuschungsspiel stehen sich zwei gegnerische Banden gegenüber:

● **Die Peaky Blinders** (bestehend aus der Familie Shelby und ihren Verbündeten)

Sie müssen vor dem Ende der fünften Spielrunde, mithilfe der illegalen Geschäfte der Shelby Company Limited, eine bestimmte Geldsumme erwirtschaften.

● **Die gegnerische Bande** (bestehend aus der Gang von Billy Kimber)

Sie müssen verhindern, dass sich die Peaky Blinders bereichern, und deshalb die Pläne des Anführers Thomas Shelby sabotieren. Außerdem muss Billy Kimber Thomas enttarnen, um so die Beute der Peaky Blinders am Ende des Spiels zu verkleinern.

Während des Spiels geben alle Spieler vor, zur Bande der Peaky Blinders zu gehören und dieser zu Reichtum verhelfen zu wollen. Doch in Wahrheit gehören ein paar Spieler (in der Minderheit) zum gegnerischen Team und versuchen, der Familie Shelby zu schaden. Die Frage ist somit: Wem kann man vertrauen?

## SIEGVORGABEN

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Peaky Blinders nach der fünften Spielrunde eine bestimmte Geldsumme erwirtschaftet haben. Diese richtet sich nach der Anzahl der Mitspieler.

	<b>Gewinnsumme der Peaky Blinders</b>
<b>4, 5, 6 Spieler</b>	2000
<b>7, 8 Spieler</b>	2500

*Die Angaben beziehen sich jeweils auf hunderttausend britische Pfund.*





# SPIELVORBEREITUNG

## AUFBAU

Die Spieler setzen sich an einen Tisch, sodass alle das Spielbrett in der Tischmitte erreichen können. Die schwarze Spielfigur wird auf dem Feld „0“ platziert.

## ZUSAMMENSETZUNG DER TEAMS

Die Rollenkarten werden entsprechend der Mitspieleranzahl vorbereitet.

- Die Sonderkarten („Thomas Shelby“ und „Billy Kimber“) werden immer mit in den Stapel gegeben, denn sie verleihen den Spielern besondere Fähigkeiten während des Spiels.
- Die benötigte Anzahl an Karten wird entsprechend der Anzahl an Spielern ausgewählt (siehe Tabelle).
- Die restlichen Rollenkarten werden zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden nicht gebraucht.
- Die Rollenkarten werden gemischt, und jeder Spieler erhält verdeckt eine Karte, die nur er anschließend aufdecken und ansehen darf.

Anzahl Spieler	Team der Peaky Blinders (mit Thomas Shelby)	Gegnerisches Team (mit Billy Kimber)
4*	3*	2*
5	3	2
6	4	2
7	4	3
8	5	3





### **\*BESONDERHEIT BEI 4 MITSPIELERN:**

Spielen nur 4 Personen, wird eine der Rollenkarten nicht ausgeteilt, sondern zurückbehalten, um zusätzlich für Spannung zu sorgen, wenn es um die Zuordnung der Teams geht. Um sicherzugehen, dass die Sonderkarten „Thomas Shelby“ und „Billy Kimber“ ausgeteilt werden, muss Folgendes beachtet werden:

- Die Sonderkarten werden zur Seite gelegt, ebenso eine Karte der Peaky Blinders nach Wahl.
- Anschließend wird jeweils eine weitere Karte der Peaky Blinders und der Gegner ausgewählt. Diese zwei Karten werden gemischt, es wird verdeckt eine ausgewählt und zu den drei abseits liegenden, ebenfalls verdeckten Karten gegeben.
- So erhält man eine zufällige und geheime Teamaufteilung: Entweder spielen zwei Mitglieder der Peaky Blinders (inklusive Thomas Shelby) gegen zwei Mitglieder der gegnerischen Bande (inklusive Billy Kimber), oder drei Peaky Blinders (inklusive Thomas Shelby) spielen gegen Billy Kimber.

### **VERTEILUNG DER AKTIONSKARTEN**

Die Anzahl der Aktionskarten richtet sich nach der Anzahl der Mitspieler (siehe Tabelle). Die Geld- und Sabotagekarten werden gemischt, danach erhält jeder Spieler verdeckt fünf Aktionskarten. Die Karten werden so betrachtet, dass die Mitspieler sie nicht sehen können.

Anzahl der Spieler	Geldkarten			Sabotagekarten		
	Einfach	+ 250	+ 500	Einfach	- 250	- 500
<b>4</b>	6	4	1	5	3	1
<b>5</b>	7	4	2	7	4	1
<b>6</b>	8	6	2	8	4	2
<b>7</b>	8	7	3	10	5	2
<b>8</b>	10	9	3	10	6	2





## ERNENNUNG DES SPIELLEITERS

Der Spieler, der kürzlich eine Kriegsverletzung davongetragen hat (an einem Blatt Papier geschnitten, den Zeh am Schrank gestoßen ...) wird zum Spielleiter der ersten Runde ernannt. Trifft dieses Kriterium auf niemanden zu, kann der Spielleiter willkürlich bestimmt werden.



## SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus fünf Runden, jede Runde besteht wiederum aus fünf Spielphasen:

1. Aktionskarte wählen
2. Debattierphase
3. Der Spielleiter wählt die Aktionskarten aus
4. Abschluss der Spielrunde und Punktevergabe
5. Ernennung des Spielleiters der folgenden Runde





## 1. AKTIONSKARTE WÄHLEN

Die Spieler beginnen mit jeweils fünf Aktionskarten und spielen eine nach der anderen aus. Während des Spiels werden somit alle Karten ausgespielt.

Zu Beginn jeder Spielrunde wählen die Spieler eine Aktionskarte aus ihrer Hand und legen sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Je nach Teamzugehörigkeit und Karten auf der Hand können die Spieler:

- eine Geldkarte spielen, um den Peaky Blinders zu Reichtum zu verhelfen,
- eine Sabotagekarte spielen, um zu verhindern, dass Geld in der Kasse der Familie Shelby landet,
- versuchen, eine Karte abzuwerfen, die ihrem Ziel hinderlich ist.

**Die Spieler dürfen sich vor dem Auswählen der Aktionskarte nicht beraten oder absprechen. Der Spielleiter darf zu Beginn der Spielrunde keine Anweisungen an seine Mitspieler geben.**

In der vierten Spielrunde kann Thomas Shelby, sowohl am Ende dieser Spielphase als auch vor der Debattierphase, von seinem Sonderrecht Gebrauch machen und die Rollenkarte eines Spielers ansehen (siehe Absatz „Sonderrechte“).

## 2. DEBATTIERPHASE

Von den verdeckt auf den Tisch gelegten Aktionskarten werden beim Abschluss der Spielrunde **nur die Karten berücksichtigt, die der Spielleiter** (siehe Absatz „Spielleiter“) **ausgewählt hat**. Die anderen Karten werden, ohne sie aufzudecken, zurück in die Schachtel gelegt. Der Spielleiter wählt, entsprechend der Spieleranzahl, die Aktionskarten aus:

Anzahl der Spieler	Ausgewählte Karten*
4, 5, 6	3
7, 8	5

\* Einschließlich der Karte des Spielleiters





In der Debattierphase versuchen die Spieler nacheinander, den Spielleiter davon zu überzeugen, jeweils ihre Aktionskarte auszuwählen, sofern sie möchten, dass diese ausgespielt wird. Oder – im Gegenteil – sie nicht auszuwählen, wenn das Ausspielen der Karte nicht zum Ziel ihres Teams führen würde.

- **Wenn ein Peaky Blinder eine Sabotagekarte loswerden möchte**, könnte er sagen „Nimm nicht meine Karte, denn es handelt sich um eine Sabotage, die ich abwehren möchte!“
- **Ein Spieler der gegnerischen Bande** könnte argumentieren: „Nimm meine Karte, ich habe das letzte Rennen in Kempton manipuliert, damit machen wir eine Menge Geld!“

**ACHTUNG!** Um zum Zug zu kommen, müssen die Spieler ihre Argumentationen und ihre Bluffs auf den Spielleiter der jeweiligen Spielrunde abstimmen, denn dieser kann schließlich auch zur gegnerischen Bande gehören.

### 3. DER SPIELLEITER WÄHLT DIE AKTIONSKARTEN AUS

Nun wählt der Spielleiter die Spieler aus, die ihre Aktion ausführen sollen. **Auch der Spielleiter MUSS seine eigene Karte ausspielen.** Er legt seine und die anderen ausgewählten Aktionskarten verdeckt in die Mitte des Tisches, aber so platziert, dass man weiß, wem sie gehören. Die nicht ausgewählten Karten bleiben erst einmal vor den Spielern liegen.

In der zweiten Spielrunde kann Billy Kimber am Ende dieser Spielphase sein Sonderrecht einsetzen und eine nicht ausgewählte Aktionskarte gegen eine ausgewählte austauschen (siehe Absatz „Sonderrechte“).

### 4. ABSCHLUSS DER SPIELRUNDE UND PUNKTEVERGABE

Die nicht ausgewählten Karten werden nicht aufgedeckt, sondern verdeckt zurück in die Schachtel gelegt. Die ausgewählten Aktionskarten werden gemischt, aufgedeckt und die Spielrunde abgeschlossen. Dann werden die Punkte gezählt.





Die Spielrunde wird nach dem MEHRHEITSPRINZIP entschieden und abgeschlossen:

● Wenn es mehr **Geldkarten** als Sabotagekarten gibt, dann geht der Plan der Peaky Blinders auf, und ihre Beute erhöht sich automatisch um 500.

**BONUS:** Wenn es zudem unter den **Geldkarten** Bonuskarten (+250, +500) gibt, erhöht sich die Beute um 500 (aufgrund der Mehrheit) und um die entsprechende Summe der Bonuskarte(n).

● Wenn es mehr **Sabotagekarten** gibt, dann geht der Plan der Peaky Blinders nicht auf und die Beute erhöht sich nicht.

**STRAFE:** Wenn es zudem unter den **Sabotagekarten** Strafkarten (-250, -500) gibt, dann werden diese Summen von der Beute abgezogen.

Anschließend wird das Ergebnis der Spielrunde ermittelt und die Spielfigur auf das entsprechende Zahlenfeld auf dem Spielbrett gesetzt.

### ZU BEACHTEN:

- Die Bonus- oder Strafkarten, die nicht die Mehrheit haben, zählen nicht.
- Um etwas von der Beute abzuziehen, braucht man unbedingt mehr Sabotagekarten als Geldkarten und unter diesen eine Strafkarte. Eine einfache Mehrheit reicht nicht aus.
- Die Beute kann nicht kleiner als null sein.

### BEISPIELE

 **Spiel mit 4, 5 oder 6 Spielern / 3 Karten werden vom Spielleiter ausgewählt (Mehrheit somit ab 2 Karten)**

#### Einfache Mehrheit Geldkarten

- Die Beute steigt um 500.





### Einfache Mehrheit Sabotagekarten

- Der Coup gelingt nicht, die Beute erhöht sich somit nicht.



 Spiel mit 7 oder 8 Spielern / 5 Karten werden vom Spielleiter ausgewählt (Mehrheit ab 3 Karten)

### Mehrheit Geldkarten mit 2 Bonuskarten

- Die Beute erhöht sich um 1000 (500 für die Mehrheit + 2 x 250 Bonus). Die Strafkarten (-250) zählen nicht, da es weniger Sabotage- als Geldkarten gibt.





## Mehrheit Sabotagekarten mit 2 Strafkarten

● Von der Beute werden 500 abgezogen (2 x 250). Der Bonus wird nicht gezählt, da es mehr Sabotage- als Geldkarten gibt.



## 5. ERNENNUNG DES SPIELLEITERS DER FOLGENDEN RUNDE

Anhand des Ausgangs der Spielrunde äußern die Spieler Hypothesen dazu, wer zu welchem Team gehört. Wer hat gelogen? Wer hat die Wahrheit gesagt?

Der Spielleiter bestimmt seinen Nachfolger und die neue Spielrunde beginnt.

### DER SPIELLEITER

Der Spielleiter hat eine sehr wichtige Rolle, denn er wählt aus, welche Aktionskarten ausgespielt und welche abgeworfen werden. Er kann sich bei dieser Entscheidung beraten lassen, aber er allein trifft letztendlich die Entscheidung.

**Er muss seine eigene Karte ausspielen, diese kann nicht einfach abgeworfen werden.**

Der Spielleiter wechselt mit jeder Spielrunde: Nur in der ersten Runde wird er willkürlich ausgewählt, anschließend bestimmt der jeweilige Spielleiter den Nachfolger für die folgende Runde.

**Achtung!** Jemand, der bereits einmal Spielleiter war, kann innerhalb eines Spiels nicht noch einmal zum Spielleiter ernannt werden (außer bei vier Spielern, hier darf eine Person zweimal Spielleiter sein).

Der Spielleiter wird bestimmt, bevor die Spieler ihre Karten spielen.





# SONDERRECHTE

Während des Spiels haben zwei Figuren Sonderrechte:

- **Billy Kimber**, der Anführer der gegnerischen Bande (in der zweiten Spielrunde),
- **Thomas Shelby**, das Oberhaupt der Shelby-Familie (in der vierten Spielrunde).

**Die beiden Figuren machen unter denselben Bedingungen von ihrem Sonderrecht Gebrauch:** Der Spielleiter der jeweiligen Runde erklärt den Ablauf dieses Spielzugs, der vollkommen geheim bleiben muss. Alle Spieler, auch der Spielleiter, schließen dafür die Augen. Der Spielleiter ruft die entsprechende Figur auf, ihr Sonderrecht unter höchster Diskretion auszuüben, und lässt ihm dafür 15 Sekunden Zeit.

*Die anderen Spieler können währenddessen Lärm machen (sich beispielsweise räuspern oder husten), um Geräusche zu übertönen, die beim Austausch bzw. Aufdecken der Karten entstehen.*

## ABLAUF EINES SPIELS MIT SONDERRECHTEN

<b>Runde 1</b>	Normale Spielrunde
<b>Runde 2</b>	Sonderrecht von Billy Kimber
<b>Runde 3</b>	Normale Spielrunde
<b>Runde 4</b>	Sonderrecht von Thomas Shelby
<b>Runde 5</b>	Normale Spielrunde

### BILLY KIMBERS SONDERRECHT IN DER ZWEITEN SPIELRUNDE

Die zweite Spielrunde läuft bis auf die dritte Phase (der Spielleiter wählt die Aktionskarten aus) normal ab:

**Nachdem der Spielleiter die Karten ausgewählt hat und noch vor dem Abschluss der Runde**, hat Billy Kimber die Möglichkeit, eine der ausgewählten Karten gegen eine Karte, die anderenfalls abgeworfen werden würde, auszutauschen (**inklusive der eigenen**).





Anhand der von den Spielern in der Debattierphase vorgebrachten Argumente wählt Kimber eine nicht ausgewählte Karte aus, die er wieder ins Spiel bringen möchte, und sieht sie an. Er bestimmt die ausgewählte Karte, die er dafür aus dem Spiel nehmen will (ohne diese aufzudecken). Kimber muss nicht Gebrauch von diesem Sonderrecht machen. Er kann genauso gut darauf verzichten, eine Karte aufzudecken und anzusehen. Jede von ihm aufgedeckte Karte muss wieder ins Spiel gebracht werden.

*Die vom Spielleiter ausgewählten Karten werden neben das Spielbrett gelegt, die nicht ausgewählten Karten, die später abgeworfen werden, bleiben vor den Spielern auf dem Tisch liegen. Kimber muss immer erkennen können, welche Karte zu welchem Spieler gehört.*

### **BEISPIEL MIT 5 SPIELERN** (3 ausgewählte und 2 nicht ausgewählte Karten)

Der Spielleiter hat drei Karten ausgewählt, darunter die von Kimber (eine Sabotagekarte). Um eine Mehrheit an Sabotagekarten zu erhalten, braucht man somit eine weitere Sabotagekarte. Fest steht, dass die anderen zwei ausgewählten Karten Geldkarten sind. Allerdings hat einer der Spieler in der Debattierphase zu verstehen gegeben, dass er eine Sabotagekarte mit einer Strafe ausspielen könnte, und diese Karte wurde nicht ausgewählt. Somit entscheidet sich Kimber, die Karte dieses Spielers aufzudecken und anzusehen.

#### ☉ **Handelt es sich in der Tat um eine Sabotagekarte: Wunderbar!**

Er beschließt, diese gegen eine der ausgewählten Karten, von der er glaubt, es handelt sich um eine Geldkarte, auszutauschen. So stellt Kimber sicher, dass es mehr Sabotage- als Geldkarten gibt und die Beute seiner Gegner durch die Strafkarte verkleinert wird.

#### ☉ **Handelt es sich um eine Geldkarte: Pech gehabt!**

Kimber hat sich in der Debattierphase täuschen lassen. Da er nun aber die Karte aufgedeckt und angesehen hat, muss er sie ins Spiel bringen und gegen eine der ausgewählten Karten austauschen. Er kann keine Mehrheit für sich gewinnen, aber er kann versuchen, den Gewinn der Peaky Blinders zu schmälern, indem er sie gegen eine Karte austauscht, von der er glaubt, es handelt sich um eine Geldkarte mit Bonus.

Wird Kimbers Karte nicht vom Spielleiter ausgewählt, kann er diese zurück ins Spiel bringen und sie gegen eine ausgewählte Karte austauschen.





### **THOMAS SHELBY'S SONDERRECHT IN DER VIERTEN RUNDE**

Die vierte Spielrunde läuft bis auf die erste Phase (Auswählen der Aktionskarten) normal ab. Für die erste Phase gilt:

**Direkt nachdem die Spieler ihre Aktionskarte verdeckt vor sich auf den Tisch gelegt haben und noch vor der Debattierphase, kann Thomas Shelby die Karte eines Spielers aufdecken und ansehen.**

Diese Information hilft ihm, die anschließende Debatte zu beeinflussen, während der er sich natürlich so diskret wie möglich verhält, um nicht am Ende des Spiels von Kimber enttarnt zu werden.





# ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der fünften Spielphase, wenn alle Spieler ihre Aktionskarten ausgespielt haben.

Die Spieler müssen noch warten, bis sie ihre Identität preisgeben dürfen.

## FINALER PUNKTESTAND

- Wenn die Beute der Peaky Blinders niedriger als die vorgegebene Gewinnsumme ausfällt, dann hat das Team der Familie Shelby verloren. Die Bande um Billy Kimber hat gewonnen.
- Wenn die Beute der Peaky Blinders höher als die Gewinnsumme oder genauso hoch ist, dann hat das Team der Familie Shelby noch nicht gewonnen, denn Kimber hat einen letzten Coup im Ärmel, mit dem er versuchen will, die Peaky Blinders zu schlagen.

### KIMBERS LETZTER COUP

Am Ende des Spiels gibt Billy Kimber sich zu bekennen und bestimmt einen Spieler, von dem er glaubt, er sei Thomas Shelby.

- **Wenn Billy Kimber Thomas Shelby enttarnt und somit stoppt, schrumpft die Beute der Peaky Blinders um 500.**
- Wenn durch diese Strafe die Summe der Beute unter die Gewinnsumme fällt, dann verlieren die Peaky Blinders dieses Spiel. Ist dem nicht so, haben die Peaky Blinders gewonnen!





Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek.  
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation  
in der Deutschen Nationalbibliografie.

Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über  
<http://www.dnb.de/> abrufbar.

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen  
sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit aus-  
drücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags  
gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder  
Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und  
wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbeson-  
dere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfil-  
mungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in  
elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge  
wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet  
und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch  
nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des  
Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für  
Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Pro-  
dukt hinzuweisen.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2022

Alle Rechte der deutschsprachigen Ausgabe bei

© 2022 Edition Michael Fischer GmbH,  
Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Erstveröffentlicht bei

© 2020 Éditions Larousse

Titel der Originalausgabe: Peaky Blinders – Jeu de Rôle

Herausgeber: Isabelle Jeuge-Maynart  
und Ghislaine Stora

Redaktionsleitung: Emilie Franc

Grafikleitung: Géraldine Lamy

Redaktion: Marion Dellapina und Barbara Janssens

Gestaltung der Box: Aurore Elie

Gestaltung und Layout von Buch und Karten:

SKGD Création

Text: Edwina Girard und Amandine Hilt

Herstellung: Donia Faiz

Aus dem Französischen übertragen von

Annika Klapper, Rotterdam

Covergestaltung und Satz: Sonja Bauernfeind

Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers

und Janine Sauer

GTIN 4260478341487

Printed in China

[www.emf-verlag.de](http://www.emf-verlag.de)

Peaky Blinders™ © 2013 - 2021 Caryn Mandabach  
Productions Ltd. Peaky Blinders is a registered  
trademark of Caryn Mandabach Productions Ltd.  
Licensed by Endemol Shine Group.

# PEAKY BLINDERS

## DAS OFFIZIELLE ROLLENSPIEL ZUR SERIE!

Schlüpf in die Rollen der rivalisierenden Gangs und kämpft um die Macht über Birmingham!

Ein Spiel voller Täuschungen und Überraschungen – wem kannst du wirklich trauen?

Interaktives Spielerlebnis mit Thomas Shelby, Billy Kimber und den bekannten Charakteren aus der Erfolgsserie *Peaky Blinders*



Anleitungsheft

## INHALT



+ 500



THOMAS SHELBY



Spielbrett + Spielfigur

EMF



52 Aktionskarten 14 Rollenkarten

Peaky Blinders™ © 2013 - 2021 Caryn Mandabach Productions Ltd. Peaky Blinders is a registered trademark of Caryn Mandabach Productions Ltd. Licensed by Endemol Shine Group.

*Caryn Mandabach*  
Productions Ltd.

EndemolShineGroup