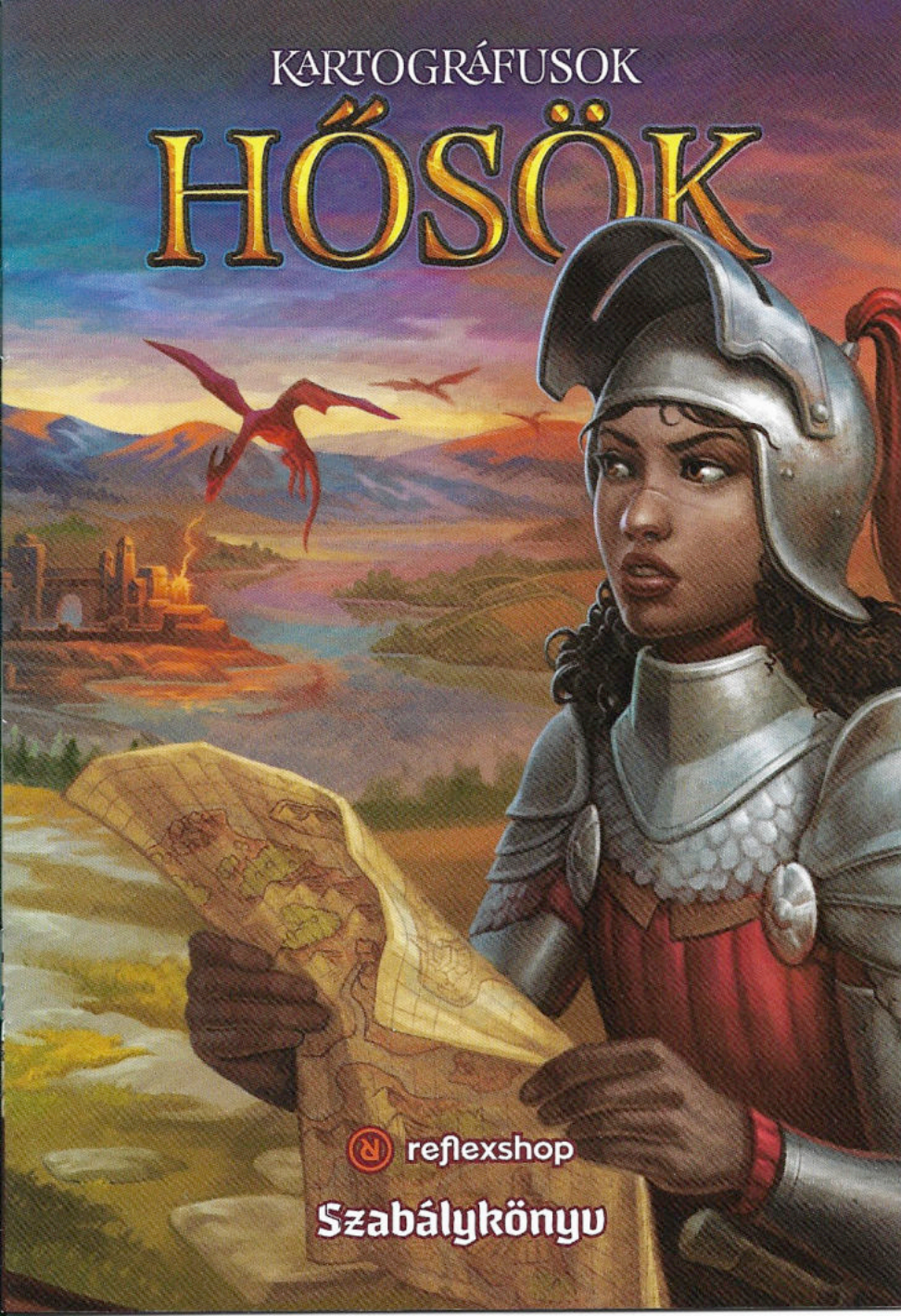
KARTOGRÁFUSOK

HŐSÖK



reflexshop

Szabálykönyv

Bevezetés

A nyugati országrészbe expedíciót vezetni olyan kitüntetés, ami még a királyi kartográfusok életében is csak egyszer adódik.

Azonban veszélyes idők ezek. Háború pusztít e vidéken, és biztos lehetsz abban, hogy szembe kerülsz majd Dragul seregeivel, akik elszántan igyekeznek keresztülhúzni Gimnax királynő hódító törekvéseit nyugaton.

Szerencsére a Nalos védelmére felesküdött bátor hősökből sincs hiány. Jegyezd fel hőstetteiket, érvényesítsd a királynő rendeleteit és írd be magad a történelembe!

Áttekintés

A ***Kartográfusok: Hősökben*** a játékosok egymással versengve próbálnak a lehető legtöbb hírnévhez jutni egy év (négy évszaknyi idő) alatt.

A játékosok az évszakok során rajzokkal bővítik a térképüket, és a királynői rendeletek alapján minden évszak végén csillagokat szerezhetnek, ezzel növelve hírnevüket.

A játék végén a legtöbb csillaggal (hírnévvel) rendelkező játékos a győztes.

Impresszum

Tervezők: John Brieger és Jordy Adan
Fejlesztő: Keith Matejka
Illusztrátor: Lucas Ribeiro és Davey Baker
Látványtervező: Luis Francisco
Szövegíró: James Ryan
Szerkesztő: Dustin Schwartz

Ha további információkra, segítségre van szükséged, látogass el a **www.thunderworksgames.com** *vagy a* **www.reflexshop.hu** *oldalra!*

© 2021 Thunderworks Games LLC. All Rights Reserved.

Impresszum

Reflexshop Kft. | 1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5. | Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859 | E-mail: office@reflexshop.hu | **www.reflexshop.hu**

reflexshop

Játékelemek

100 TÉRKÉPLAP
(kétoldalasak)

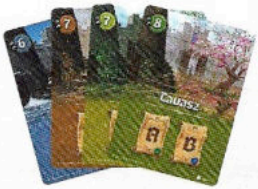
4 CERUZA

4 RENDELETKÁRTYA

16 PONTKÁRTYA

11 FELFEDEZÉSKÁRTYA

4 ÉVSZAKKÁRTYA



4 HŐSKÁRTYA

4 RAJTAÜTÉSKÁRTYA

Előkészületek

1. Adjatok minden játékosnak egy-egy üres **térképlapot**! Döntsétek el közösen, hogy a lapok vadon *(C)* vagy pusztaság *(D)* oldalát használjátok-e mindannyian!

2. Adjatok minden játékosnak egy-egy **ceruzát**! Amennyiben négynél többen játszotok, szükségetek lesz további írószerekre.

3. Találjatok ki egy **nevet** a térképészetek számára, és írjátok le a térképlap tetejére! Továbbá, ha szeretnétek, kitalálhattok számára rangot, és elkészíthetitek a címerét is.

4. Rendezzétek a **rendeletkártyákat** ábécé sorrendben (A, B, C, D) egymás mellé képpel felfelé a játéktér közepén!

5. Válogassátok szét a **pontkártyákat** a hátlapjuk alapján négy pakliba képpel lefelé! Külön-külön keverjétek meg a paklikat, majd mindegyikből húzzatok egy-egy kártyát véletlenszerűen! A kiválasztott pontkártyákat helyezzétek egy-egy rendeletkártya alá képpel felfelé, így négy rendeletkártya-pontkártya páros lesz. A többi pontkártyát tegyétek vissza a játék dobozába!

Ha először játszotok a Kartográfusok: Hősökkel, azt javasoljuk, hogy használjátok az alábbi négy pontkártyát ebben a sorrendben: Faunrejtő bozót (A rendelet), Gnóm kolónia (B rendelet), Ulem lápja (C rendelet), Törperődök (D rendelet).

6. Helyezzétek a négy **évszakkártyát** képpel felfelé egy pakliba úgy, hogy a tetején a tavasz, alatta a nyár, majd az ősz, legalul pedig a tél legyen!

7. Keverjétek meg a **rajtaütéskártyákat**, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit, majd helyezzétek ezt a rajtaütéspaklit a játéktér szélére!

8. Keverjétek meg a **hőskártyákat**, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit, majd helyezzétek ezt a hőspaklit a játéktér szélére!

9. Anélkül, hogy felfednétek, keverjétek a **rajtaütéspakli** és a **hőspakli** felső kártyáját a **felfedezéskártyák** közé, majd képezzetek ezekből a kártyákból egy képpel lefelé fordított paklit! Helyezzétek ezt a felfedezéspaklit az évszakpakli mellé!

10. Készen álltok a játékra.

Játékmenet

A játék négy **évszakon** át tart. Minden évszak több **körből**, egy kör pedig három **fázisból** áll: felfedezés, rajzolás, ellenőrzés. Minden évszak végén a játékosok csillagokhoz juthatnak, mellyel hírnevüket növelik.

1. FÁZIS: FELFEDEZÉS

Fordítsátok meg a felfedezéspakli felső kártyáját, és helyezzétek azt mindenki számára jól láthatóan a játéktér közepére! Helyezzétek az újonnan megfordított kártyát a már játéktéren lévő felfedezéskártyákra egy kicsit elcsúsztatva, hogy a kártyák tetején lévő értékek mind láthatók legyenek.

2. FÁZIS: RAJZOLÁS

A játékosok az újonnan felfedett felfedezéskártyáról kiválasztanak egy **tereptípust** és egy **formát**, majd a térképükre rajzolják azt. A játékosok ezt egyidejűleg, egymástól függetlenül teszik, tehát bárki bármilyen terep-forma kombinációt választhat az adott felfedezéskártyáról.

Tereptípusok

erdő falu farm víz

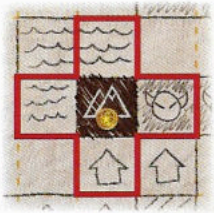
szörny hős hegy

Megjegyzés: A legtöbb felfedezéskártyán egy vagy kettő választható tereptípus, továbbá egy vagy kettő választható forma látható. Kethra kapuja azonban kivétel ez alól.

A FORMÁK RAJZOLÁSA

- A kiválasztott forma nem fedhet le már teli mezőt, illetve nem lóghat le egy része sem a térképről. A hegy- illetve pusztaságmezők teli mezőnek számítanak.
- A kiválasztott formával le lehet takarni üres rommezőt. A romoknak csak akkor van jelentőségük, ha a *Kartográfusok: Hősök* és a *Kartográfusok* játékelemeit keveritek, a romkártyák az utóbbiban találhatók.

- A kiválasztott forma a rajzolás előtt tetszőlegesen forgatható, tükrözhető.
- A kiválasztott formát nem kötelező már a térképen lévő formával szomszédosan megrajzolni.
- A kiválasztott forma megrajzolása után ki kell tölteni a formában szereplő mezőket a választott tereptípussal.
- Amennyiben egy játékos a felfedezéskártyán szereplő formák egyikét sem tudja szabályosan berajzolni a térképére, helyette köteles egyetlen négyzetnyi mezőt lefedni a térképén, tetszőleges tereptípussal (*hegy azonban ilyenkor sem választható*).



ÉRMÉK SZERZÉSE

- Minden hegymezőn érme található, a hegymezőket pedig négy szomszédos mező veszi körül (az átlósan elhelyezkedő mezők nem számítanak szomszédosnak). Amikor egy játékos valamelyik hegymező minden szomszédos mezőjét kitölti (tereptípustól függetlenül), azonnal ki kell töltenie az érmesáv következő üres mezőjét is.
- A felfedezéskártyákon bizonyos formák mellett érme is látható. Ha egy játékos érmés formát választ, az érmesáv következő üres mezőjét is ki kell töltenie.
- Az érmesávon látható érmék száma véges. Ha egy játékos az összes érmemezőt kitölti, minden további érmét, amit kapna, figyelmen kívül kell hagynia!

RAJTAÜTÉSEK VÉGREHAJTÁSA

Amikor rajtaütéskártya kerül felfedésre, nézzétek meg a kártyán látható nyilak irányát! Minden játékos azonnal adja tovább a térképlapját az adott irányban ülő szomszédjának!

A játékosoknak be kell rajzolnia a rajtaütéskártyán látható formát a szomszédjuk térképlapjára, majd szörny tereptípussal kell kitölteniük azt, emellett pedig a szörny kezdőbetűjét is be kell írni a mezőkre.

Amennyiben egy játékos nem tudja szabályosan berajzolni ezt a formát a szomszéd térképébe, helyette köteles egyetlen négyzetnyi mezőt lefedni a térképen, szörny tereptípussal kitöltve, de ilyenkor a szörny kezdőbetűjét nem szabad a mezőre írni.

Amikor ezzel mindenki végzett, adja vissza a tulajdonosának a térképlapot, a rajtaütéskártyát pedig helyezzétek a közelbe, hogy emlékeztessen benneteket az érvényben lévő hatásra.

HŐSÖK VÉGREHAJTÁSA

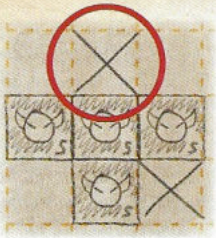
Amikor hőskártya kerül felfedésre, minden játékos rajzoljon a saját térképén bárhova, egyetlen négyzetnyi mezőre hős tereptípust!

Ezt követően a játékosok jelöljék meg a hős által megtámadott mezőket a hősük helyzetét figyelembe véve! A támadási formák teli mezőkre is kerülhetnek, illetve a térkép szélén is túllóghatnak.

A hősök kétféleképpen pusztíthatnak el szörnyeket: Amikor hőskártya kerül felfedésre, minden olyan szörnymező, amit a támadási forma lefed, elpusztul. A játék további részében pedig minden olyan szörnymező, amit egy játékos támadási formára rajzol, elpusztul.

Amikor ezzel mindenki végzett, helyezzétek vissza a hőskártyát a játék dobozába!

MEZŐK ELPUSZTÍTÁSA



A térkép bizonyos mezői elpusztulhatnak a játék során. Amikor egy mező elpusztul, rajzolj egy nagy X-et arra a mezőre! Az X-et tartalmazó mezők teli mezőnek számítanak, de nem rendelkeznek tereptípussal. Ha hősmező pusztul el, attól még a támadási formája aktív marad.

3. FÁZIS: ELLENŐRZÉS

Ellenőrizzétek, hogy véget ért-e az aktuális évszak! Minden évszakkártya bal felső sarkában látható a határérték, ami megmutatja, mennyi ideig tart az évszak. Például a tavasz esetében 8 a határérték.

Adjátok össze az aktuálisan felfedett felfedezéskártyák bal felső sarkában látható időértékeket!

- Ha az összesített időérték eléri, vagy meghaladja az évszak határértékét, az aktuális évszak véget ér. Ekkor végezzétek el az „egy évszak vége" részben olvasható teendőket!
- Ha az összesített időérték alacsonyabb az aktuális évszak határértékénél, kezdjetek új kört a felfedezés fázissal!

Egy évszak vége

Minden évszak végén csillagokat kaphattok a királynő rendeletei alapján.

A KIRÁLYNŐ RENDELETEINEK PONTOZÁSA

Az aktuális évszakkártyán látható, hogy melyik két pontkártyát kell érvényesíteni. Tavasszal például az A és B rendeletkártyák alatti pontkártyákat kell figyelembe venni.

- Minden játékosnak a saját térképét kell kiértékelni az **aktuális évszakhoz tartozó két pontkártya alapján**, az elért csillagok értékét a megfelelő mezőbe kell beírni.
  (*A 11-13. oldalon olvashatók a pontkártyák részletei.*)
- Minden játékos a saját érmesávjának **minden kitöltött érme mezőjéért** 1-1 csillagot kap, ezt a számot az érmével jelölt mezőbe kell beírni.
- Minden játékos 1-1 csillagot veszít a **saját térképén található szörnymezőkkel szomszédos üres mezők mindegyikéért**, ezt a számot a szörnnyel jelölt mezőbe kell beírni, mínusz előjellel.
  - ***Megjegyzés:*** A játékosok azokért a mezőkért, amelyek több szörnymezővel is szomszédosak, 1-1 csillagot veszítenek összesen.
  - ***Megjegyzés:*** A játékosok az elpusztított szörnymezőkkel szomszédos üres mezőkért nem veszítenek csillagot.

Bizonyos rajtaütéskártyáknak folyamatos hatásuk van, amit minden évszakban a pontozás után kell érvényesíteni. Ha van ilyen felfedett rajtaütéskártya, hajtsátok végre a hatását most! Ha több ilyen hatással bíró kártyát is végre kell hajtani, hajtsátok végre a hatásokat egyesével a kártyák felfedésének sorrendjében!

Amennyiben a tél ér véget, a játék is véget ér, és "a játék vége" részben olvasható teendőket kell végrehajtani. Amennyiben a játék még nem ér véget, készüljetek fel a következő évszakra!

FELKÉSZÜLÉS A KÖVETKEZŐ ÉVSZAKRA

Helyezzétek vissza az **évszakpakli felső kártyáját** a játék dobozába, ezzel felfeditek a pakli következő évszakkártyáját.

Anélkül, hogy felfednétek, keverjétek a **rajtaütéspakli** és a **hőspakli** felső kártyáját az előző évszak során **felfedett kártyák** és a **felfedezéspakliban** maradt kártyák közé, majd képezzetek ezekből a kártyákból egy képpel lefelé fordított paklit! Helyezzétek ezt a felfedezéspaklit az évszakpakli mellé!

Megjegyzés: Amennyiben egy évszak során nem kerül felfedésre rajtaütéskártya vagy hőskártya, az továbbra is a felfedezéspakli része marad a következő évszakban is, de ettől függetlenül minden évszak elején egy új rajtaütéskártya és hőskártya kerül a felfedezéspakliba. Így tehát elképzelhető, hogy egy későbbi évszakban több rajtaütéskártyát és hőskártyát is tartalmaz a felfedezéspakli.

A játék vége

Amikor a tél véget ér, és a játékosok negyedszer is kiértékelik az aktuális pontkártyák alapján a térképüket, a játék véget ér.

Minden játékos adja össze a négy évszak során elért csillagait (kivonva a szörnymezőkkel szomszédos üres mezők miatt elvesztett pontokat), és írja le a végeredményt a térképlapjára a megfelelő mezőbe! A legtöbb csillaggal rendelkező játékos szerezte a legtöbb hírnevet, így ő a győztes.

Döntetlen esetén a döntetlenben érintett játékosok közül az lesz a győztes, aki kevesebb csillagot vesztett a szörnymezők miatt a négy évszak során. Amennyiben még így is holtverseny állna fenn, az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

Pontkártyák

A pontozások során vegyétek figyelembe az alábbi általános szabályokat:

- Azok a mezők számítanak szomszédosnak, amelyeknek van közös oldala (oldalszomszédosak), tehát az egymással átlósan elhelyezkedő mezők nem számítanak szomszédosnak.
- Az egymással szomszédosan összefüggő ugyanolyan tereptípusú mezőket régiónak nevezzük. Egy régió bármennyi mezőből állhat, akár egyből is.
- Minden mező, amin rajzolt tereptípus van, teli mezőnek számít, még az elpusztítása esetén is. A hegy- és pusztaságmezők is teli, kitöltött mezőnek számítanak. A támadási formák és a rommezők nem számítanak teli mezőnek, csak akkor, ha egy tereptípussal ki vannak töltve.

Faunrejtő bozót: A leghosszabb, függőlegesen megszakítás nélkül egybefüggő erdőmezők mindegyikéért kettő-kettő csillagot kapsz.

Ennek a bozótnak az ágai észak felé nyúlnak, Brizoor Waal felé, mintha Azema visszatérését vágynák.

Mélyerdő: Minden olyan legalább öt erdőmezőt tartalmazó régiódért, ami nem szomszédos faluval, hat-hat csillagot kapsz.

Ködszerű lények leselkednek ebben a sötét erdőben. Nem tudom biztosra mondani, hogy szellemekről van-e szó, vagy magukról a fákról.

Az erdő szíve: A négy szomszédos oldalán erdőmezőkkel, vagy a térkép szélével körülvett erdőmezőidért kettő-kettő csillagot kapsz.

Egy napsütötte tisztáson egy derékmagasságú hajtáson egyetlen alma termett. A maró éhség ellenére sem mertem leszakítani ezt a varázslatos gyümölcsöt.

Álmos-völgy: Minden olyan sorodért, amelyben legalább három erdőmező van, négy-négy pontot kapsz.

A fekete föld élettel tölti meg az összes gyümölcsfát. Ma még a sabeki nemeseknél is fejedelmibb lakomában volt részem.

Craylund: Minden olyan farmrégiódért, ami legalább három vízmezővel szomszédos, hét-hét csillagot kapsz.

A rizsföldek gyökeret, gabonát növesztenek, édesvízi halakat, kagylóféléket táplálnak. A craylundi kocsmában pedig olyan ragut szolgálnak fel, amiért akár meghalni is érdemes.

Ulem lápja: Minden vízmezőért, ami legalább két farmmezővel szomszédos, négy-négy csillagot kapsz.

A helyiek szerint a pocsolyák fenekén furcsa lények alszanak. Tehenek és kalandvágyó farmerek tűnnek el minden tavasszal.

Karomsír csúcsok: Minden hegymezőért, ami vízrégió által összeköttetésben áll legalább egy farmmezővel, öt-öt csillagot kapsz.

A hegyre szállított gabonából, illetve a hegyről a völgybe szállított kövekből csinos summát szerezhetsz. Legalábbis addig, amíg Dragul el nem süllyeszti a csónakodat.

Jorekburg: Minden olyan oszlopodért, amelyben a farm- illetve a vízmezők száma megegyezik, négy-négy csillagot kapsz. Mindkét tereptípusból legalább egy-egy mezőnek lennie kell az oszlopban ahhoz, hogy csillagot kaphass érte.

Számos félszerzetet láttam már sertésfarmot tartani e mocsaras vidéken. Azt állítják, hogy a mocsári fűnek köszönhető a világ legfinomabb szalonnája.

Traylo kolostor: Minden olyan falurégiódért, amelyben legalább 4 egybefüggő, egymás melletti vagy egymás feletti falumező van, hét-hét csillagot kapsz.

Az itt élő elfeknek furcsa szokásaik vannak. Arra ébredek, hogy a hátizsákom tücskökkel, a cipőim pedig kukacokkal vannak tele. Keshtore-nak hódolnak ezzel, úgy hiszem.

Gnóm kolónia: Minden olyan falurégiódért, amiben legalább egyszer 4 falumező 2x2-es elrendezésben van, hat-hat csillagot kapsz.

Ó, milyen csodás volt a saját népem között lenni! Itt minden rendezett és pont megfelelő méretű, legyen szó utcáról, étkezésről, bármiről.

Törperődök: Minden olyan teli sorért vagy oszlopért, amely legalább egy hegymezőt tartalmaz, hét-hét csillagot kapsz.

Amikor a lenti vidéken baj van, minden csúcson tűz gyúl. Így hívják harcba Nalos hőseit, hogy megvédjék országukat.

Sávos hegyek: Minden legalább öt különböző tereptípust tartalmazó sorért négy-négy csillagot kapsz.

Az ösvény kanyarogásától és a terep meredekségétől függetlenül a megbízható ezüst iránytűm mindig hazafelé mutat.

Külső enklávé: Válaszd ki az egyik falurégiódat! A kiválasztott falurégióval szomszédos minden üres mezőért egy-egy csillagot kapsz.

Ott, a feltérképezetlen pusztaságban, nagy csapatnyi csavargó és törvényen kívüli él, akiknek a rablás, Dragúl tanyáinak kifosztása a megélhetésük.

Lakókaraván: Válaszd ki az egyik falurégiódat! Minden olyan oszlopért és sorért, amely a kiválasztott falurégió legalább egy mezőjét tartalmazza, egy-egy csillagot kapsz.

Az északi területet átszelő korábbi királyi kereskedőutak mentén a kocsik elvesztették kerekeiket, és otthonokká váltak.

Silók: Minden páratlan sorszámú teli oszlopodért tíz-tíz csillagot kapsz.

Többé nem szükséges, hogy a folyók és a hegyek határozzák meg a földterületeink határát. Alkidádémmal egyenes vonalat húzhatok Vorkheim hatótávolságán át.

Csillagfényű rúna: Minden olyan pontosan három üres mezőből álló régióért, amit minden oldalról teli mezők vagy a térkép széle határol, négy-négy csillagot kapsz.

A kartográfusoknak olykor a céhnél magasabb szintről jövő utasításoknak kell engedelmeskedniük. És ez minden, amit ezekről a különös mulasztásokról elmondhatok.

A játékok kombinálása

A *Kartográfusok: Hősök* és a *Kartográfusok* játékelemeit szabadon keverhetitek. Amikor mindkét játék játékelemeit szeretnétek használni, kövessétek a következő szabályokat:

Térképlapok: Minden játékos ugyanolyan térképoldalt kell, hogy válasszon a játékhoz! A választott térképlap bármelyik *Kartográfusok* kiadványból származhat.

Évszakkártyák: Döntsétek el, hogy melyik kártyakészletet használjátok! Egyetlen különbség van csupán, a nyár határértéke.

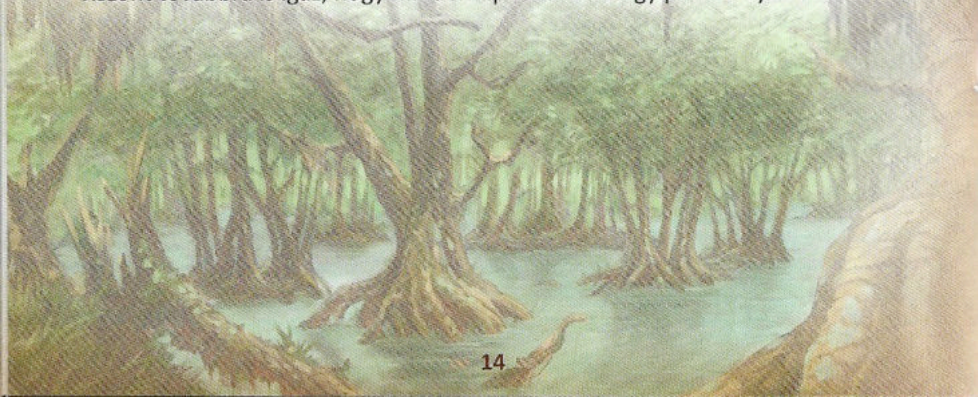
Felfedezéskártyák: Döntsétek el, hogy melyik kártyakészletet használjátok! Ne keverjétek, ne kombináljátok a készleteket, vagy azok részleteit!

Romkártyák: A kártyakészlettől függetlenül mindig használjátok a romkártyákat! Amikor közvetlenül egy romkártya után kerül felfedésre egy hőskártya, a hőskártyát a megszokott módon kell végrehajtani. A romkártya a következőnek felfedett felfedezéskártyára van hatással.

Rajtaütéskártyák: A két játék rajtaütéskártyáit tetszőlegesen keverhetitek. Az azonban továbbra is igaz, hogy minden évszakban kizárólag egyetlen rajtaütéskártya kerül a felfedezéspakliba.

Hőskártyák: A használt felfedezéskészlettől függetlenül a hőskártyák használatáról szabadon dönthettek, használhatjátok, de akár ki is hagyhatjátok a hősöket. Ha használjátok őket, a hősmező érvényes tereptípusnak számít minden olyan pontkártya szempontjából, ami tereptípusokra hivatkozik.

Pontkártyák: A két játék pontkártyáit tetszőlegesen kombinálhatjátok. Az viszont továbbra is igaz, hogy minden típusból csak egy pontkártya használható.



Egyszemélyes játékmód

Magányos térképészként indulsz, hogy felderítsd a nyugati országrészt. Az egyszemélyes játékmódban az lesz a célod, hogy az utazásod végén képességeidhez méltó címet kapj Gimnax királynőtől. A játékmenet során a következő szabályváltozások lépnek életbe:

VÁLTOZÁS AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

Ne írj titulust a térképlapodra! Itt fogod rögzíteni a játék végén a Gimnax királynőtől kapott rangodat.

VÁLTOZÁS A RAJTAÜTÉSEK SORÁN

Amikor egy rajtaütéskártya kerül felfedésre, nézd meg, hogy a kártya jobb felső sarkában melyik négyzet van megjelölve.

Indulj ki a rajtaütéskártya által jelzett sarokból, és a térkép szélén a nyíl irányában haladva rajzold meg a kártyán lévő szörnyformát forgatás vagy tükrözés nélkül! Amennyiben a térkép szélén haladva nem tudod szabályosan berajzolni a formát, haladj egy négyzettel beljebb a térkép szélétől, és úgy vizsgáld meg, hogy a kártyán látható saroktól kezdve, a nyíl irányába haladva be tudod-e rajzolni a formát! Amint sikerül, rajzold be!

Ha továbbra sem sikerül berajzolnod, ismételd meg ezt a folyamatot, tehát ismét haladj egy négyzettel beljebb a térkép szélétől, és ezt folytasd egészen addig, amíg szabályosan be tudod rajzolni a formát. Ha ez egyáltalán nem lehetséges, hagyd figyelmen kívül a rajtaütéskártyát!

VÁLTOZÁSOK A PONTOZÁSBAN

Miután összesítetted a csillagaidat, add össze a négy pontkártya jobb alsó sarkában, a csillagban látható számokat, és az így kapott számot vond ki a szerzett csillagaidból, ez lesz a végső eredményed.

Az elért eredmény alapján a lehető legmagasabb titulust adományozza neked Gimnax királynő a jobb oldalon láthatók közül.

30+	legendás térképész
20	térképészmester
10	segédtopográfus
0	vidékfigyelő tanonc
-5	amatőr műkedvelő
-10	alkalmatlan asszisztens
-20	ügyetlen vázlatrajzoló
-30	feledékeny tintavedelő

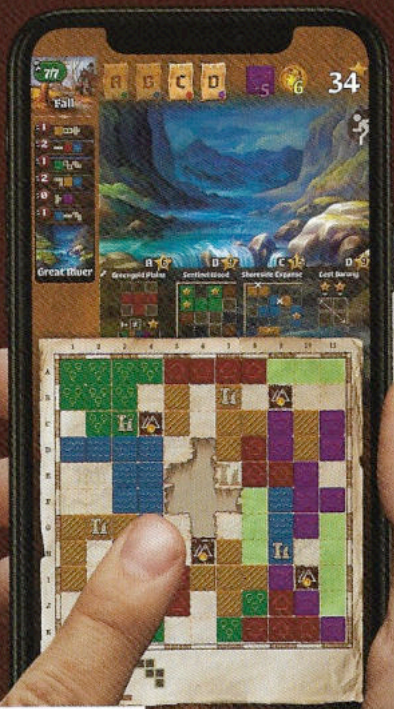
Tanuld meg és játsszd a

KARTOGRÁFUSOK

játékot a mobilodon

Töltsd le most
App Store

TÖLTSD LE MOST
Google Play



Olvasd be a QR kódot, hogy még többet tudj meg!

vagy a számítógépeden a www.happymeeple.com honlapon!