

FRESCO

Expansion modules 8, 9 and 10

8. modul: A harangok • 2.-4. oldal



9. modul: A falfreskó • 5.-7. oldal



10. modul: Az orvos • 7.-11. oldal

8 A harangok

A püspök azt tervezi, hogy új harangot szerez a katedrálisnak. Ehhez olyan támogatókat keres, akiknek mély zsebe van. A freskófestők hozzá szeretnének járulni, illetve befektetnék a pénzüket az úgynevezett harangigazolásokba. Ezzel rögtön presztízst (győzelmi pontokat) szereznek, és a játék végén plusz győzelmi pontokhoz juthatnak annak függvényében, hogy a többiekhez képest mennyire járultak hozzá.

Ez a modul hatással lesz a következő fázisra:

2. Akciók megtervezése és végrehajtása

Változás az előkészületekben

Minden játékos kap 1 audiencia akciólapkát, amit a nagy paravánja mögött tart.

Tegyék a harangtáblát a fő játéktábla mellé, a játékosok számának megfelelő oldalával felfelé. Keverjék össze képpel lefelé a harangigazolásokat, majd tegyék a harangtáblára egy pakliba. Fordítsatok fel játékosonként 1 harangigazolást.

Példa 4 játékos esetén az előkészületekre

The diagram illustrates the setup for 4 players. At the top, four bell cards are shown with their respective values and gold pieces: 7 (5 gold), 10 (8 gold), 3 (3 gold), and 5 (4 gold). The 5-value card is labeled 'ARANY-HARANGOK' (Gold Bells). Below these is the 'HARANGTÁBLA' (Bell Table) with 14 numbered slots (1-14). Yellow arrows point from the bell cards to their corresponding slots: 7 to slot 1, 10 to slot 2, 3 to slot 3, and 5 to slot 4. To the right is the 'DICE TÁBLA' (Dice Table) with numbers 1-17. A 'HÚZÓPAKLI' (Draw Deck) is shown with a list of values: 1 → 10, 2 → 6, 3 → 3, 4 → 1. A 'SÍGÉD-BÓNUSZ HELYE' (Blessing Bonus Place) is indicated on the dice table. At the bottom, the 'GYŐZELMI PONTOK' (Victory Points) and 'PONTÓZÓSÁV' (Score Line) are shown on the dice table. Labels 'ÁR' and 'GYŐZELMI PONTOK' point to the top of the bell cards.

Ne felejtsetek el: 2 vagy 3 játékos esetén a harangtábla hátoldalát használjátok (ahol 3 hely van a harangigazolásoknak).

Plusz játékelemek

- 4 audiencia akciólapka – 1 minden játékosnak
- 18 harangigazolás
- 1 kétoldalú harangtábla – 2-3 vagy 4 játékos részére



Változás a játékmenetben

2. Akciók megtervezése és végrehajtása

Akciók megtervezése

A tervezési fázis során minden játékosnak lehetősége lesz audienciára menni a püspökhöz.

Ehhez le kell fedje az akciótáblázata egyik helyét az audiencia akciólapkájával. A játékos a lefedett helyszínre nem küldhet segédet ebben a fordulóban, mivel helyette audienciára megy a püspökhöz. Ezt az akciót az adott játékos akkor hajtja végre, amikor a letakart akció kerülne sorra.

Ehhez az akcióhoz nincs szükség segédre, mert az audiencia akciólapka már aktiválva van.

Az akció végrehajtása

Amikor a játékos audienciára megy a püspökhöz, akkor meg kell vennie az egyik a felfedett harangigazolást.

A játékosnak két lehetősége van:

1. A játékos vagy kifizeti a teljes árat, azonnal megkapja a lapkán látható győzelmi pontot, és az igazolást a nagy paravánja elé teszi képpel lefelé,

vagy

2. a játékos részletfizetésre veszi meg az igazolást. Ha így tesz, akkor az igazolást képpel felfelé a nagy paravánja elé teszi, rátesz valamekkora összeget, és 1 győzelmi pontot kap minden letétbe tett 2 tallérért.

Megjegyzés: Ha a játékos a teljes összeget kifizeti, akkor is választhatja a részletfizetést.

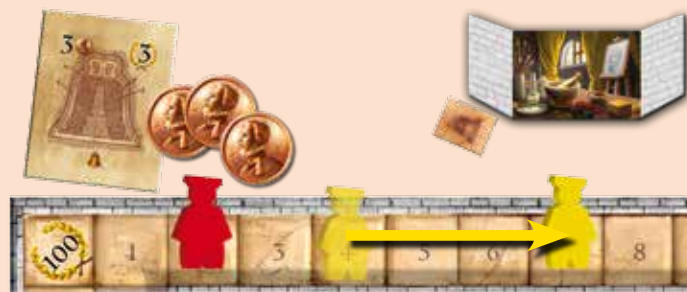
Arra a játékosra, akinek részben kifizetett harangigazolása van, a következő korlátozások érvényesek:

Amikor a játékos pénzt szerez, akkor minden megszerzett tallért a igazolásra kell tennie mindaddig, míg teljesen ki nem fizeti azt. Ezért nem kap győzelmi pontokat. Amint a teljes összeget kifizette, visszateszi az érméket a talonba, és az igazolást képpel lefelé fordítja.

A következő forduló előkészítése

A játékosok eltávolítják az audiencia akciótáblát az akciótáblájukról, ha volt rajta. Az összes el nem adott harangigazolást tegyék a pakli aljára, majd fordítsatok fel annyi újat, ahány játékos van.

Megjegyzés: Ha nem maradt elég igazolás, akkor annyit fordítsatok fel, amennyit tudtok. Ha az összes igazolás eladásra került, a megmaradt audiencia akciókat hagyjátok figyelmen kívül a forduló további részében. Ez az akciólapka használhatatlanná válik a játék további részében.



Példa: A sárga játékos kifizeti a teljes, 3 talléros összeget, és 3 győzelmi pontot kap. Az igazolást képpel lefelé a nagy paravánja elé teszi.



Példa: A piros játékos részletfizetésre szeretne igazolást venni, amit képpel felfelé a nagy paravánja elé tesz. 4 tallérnyi első részletet fizet, így ezért 2 GyP-t kap.

Megjegyzések:

- Ha a játékosnak van pénze a paravánja mögött, akkor azt bármikor ráteheti az igazolásra.
- A játékosok mindig megnézhetik a saját igazolásaikat. Az igazolások száma nyilvános információ.

Változás a játék végében és a végső értékelésben

Az utolsó forduló játékosrendjében értékeljétek a harangigazolásokat még mielőtt az egyes játékosok pénzeinek értékelése következne.

Az értékeléskor minden játékos felfedi a képpel lefelé fekvő harangigazolásait, és összeszámolja a rajtuk lévő aranyharangokat. Ha valakinek részben kifizetett igazolása van, a rajtuk lévő aranyharangokat vonja le ebből az összegből. Ezután mindenki tegye egy segédjét a harangpontosításra a harangjai összegének megfelelő mezőre.

Amikor minden játékos végzett, akkor számoljátok össze az eladatlan igazolásokon található aranyharangokat, majd tegyétek a püspököt ennek az összegnek megfelelő mezőre a harangpontosításra.

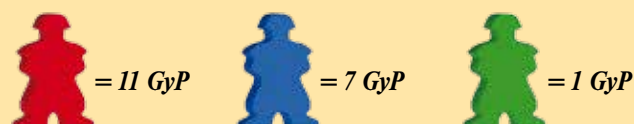
Az a játékos, akinek nincs harangigazolása, az nem vesz részt ebben az értékelésben.

Ha egy segéd vagy egy püspök olyan helyre kerülne, ami már foglalt, akkor a következő nem foglalt, nagyobb értékű helyre tegyétek le a harangpontosításra.

A játékosok a segédjeik helye alapján kapnak bónusz győzelmi pontokat. Ez a bónusz a pontosításra elért legnagyobb győzelmi pont-mező értékének és a helyezéért járó jutalomnak az összege. A püspök is beleszámít a rangsorba, így a püspöknél kevesebb haranggal rendelkezők alacsonyabb helyre kerülnek a rangsorban.

Végül az így szerzett győzelmi pontokat vezessétek át a fő győzelmi pont-sávra. A játékosok a festőmestereiket az adott játékosrend szerint léptetik előre.

Példa: Végső értékelés 3 játékos esetén:



Példa: A piros játékos a harangpontosításra 20-as mezőjén fejezte be, és az első lett. Az elsőségért 9 pontot kap, és még 2 GyP-t, mert a harangpontosításra 15-ös mezőjén áthaladt. A kék játékos 5 GyP-t kap a második helyezéért, plusz 2 GyP-t azért, mert elérte a sávra a 16-os mezőt.

A zöld játékos és a püspök is 11 harangot szerzett, de mivel a püspök lépett utoljára, így a zöld játékos előtt végzett, aki csak a negyedik lett. A zöld játékos a helyezéért nem kap pontot, de 1 GyP-t kap, mert elérte a 11-es mezőt a harangpontosításra.

Megjegyzés: A 18 harangigazoláson összesen 61 aranyharang van. Ha valamelyik játékos igazolásain 30-nál több aranyharang van, akkor a segédjét a 30+ mezőre tegye a harangpontosításra.

2-játékos verzió

2 játékos esetén Leonardo is kap harangigazolásokat. A játék kezdetén tegyétek a felső négy harangigazolást a pakliból képpel lefelé a harangtábla 3-as mezőjére, majd tegyétek rá Leonardo egyik segédjét. Ezek az igazolások Leonardonak lesznek kiértékelve a játék végén.

Így két játékos esetén Leonardo és a püspök is elfoglal egy-egy helyezést a sávra a harangigazolások értékelésekor.



9

A falfreskó

Látva, hogy egy öreg falfreskó is felújításra szorul, ez lett a püspök legújabb szíve vágya.

A hírnéven és a dicsőségen kívül a játékosok rendszeresen festékekhez juthatnak a talonból, így pénzt spórolnak meg. Melyik freskófestő dobna el egy ilyen lehetőséget?

Ez a modul hatással lesz az alábbi fázisokra:

■ 2. Akciók megtervezése és végrehajtása

■ Műhely: Falfreskólapka cseréje

Plusz játékelemek

- 1 falfreskótábla
- 4 falfreskó akciólapka
- 18 falfreskólapka – az előlapján kevert festéket ábrázol, a hátlapján festékbevétele

A hátlapon lévő festékcseppnek csak akkor van jelentősége, ha a 2-es modul ("A püspök kérése") is használjátok ezzel a modullal együtt.

- 12 cserelapka – 4-4 lila, narancs és zöld



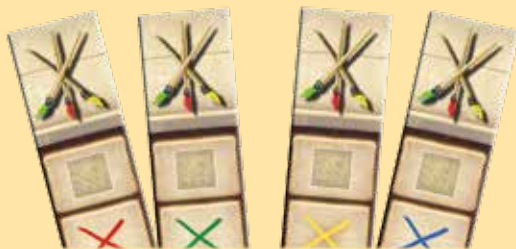
Változás az előkészületekben

Tegyék a kis falfreskótáblát a játéktábla mellé. Keverjék össze a 18 falfreskólapkát előlappal felfelé. A kis falfreskótábla minden egyes részletére tegyék 1-1 falfreskólapkát.



Minden játékos kap 1 falfreskó akciólapkát a saját színében, amit a nagy paravánja mögé tesz.

Tegyék a cserelapkákat a fő játéktábla műhely helyszínére.



Változás a játékmenetben

2. Akciók megtervezése és végrehajtása

Akciók megtervezése

A tervezési fázis során minden játékosnak lehetősége van falfreskó helyreállítására is.

Ehhez le kell fedje az akciótáblázata egyik helyét a falfreskó akciólapkájával. A játékos a lefedett helyszínre nem küldhet segédet ebben a fordulóban, mivel helyette a falfreskón dolgozik. Ezt az akciót az adott játékos akkor hajtja végre, amikor a letakart akció kerülne sorra.

Erre a lapkára egy segédet lehet tenni, és ha a játékos falfreskót akar helyreállítani, akkor egyet ide kell tennie.

Akció végrehajtása

A falfreskó 18 részre van osztva, amiket a játék kezdetén letakartatok 1-1 lapkával. A mennyezetfreskóval ellentétben a falfreskót összefüggően kell helyreállítani. A falfreskó bal alsó sarka már helyre van állítva, és egy részt csak akkor lehet helyreállítani, ha valamelyik oldalával csatlakozik egy már helyreállítotthoz.

Egy rész helyreállításához a játékosnak vissza kell adnia a kiválasztott lapkán látható festéket a központi talonba, és kap érte 4 GyP-t, amit azonnal fel kell jegyezni a győzelmi pontsávon.

Ezután leveszi a lapkát a falfreskóról, a hátlapjával felfelé fordítja, és a nagy paravánja elé teszi.

A játékos megkapja bevételként a paravánja előtt található lapkákon látható alap festékeket az össze hátralévő forduló előkészítése során.



Példa: A piros játékos 1 lila festéket fizet, és leveszi a megfelelő lapkát. Azonnal kap 4 GyP-t, és a lapkát hátlapjával felfelé a paravánja elé teszi.

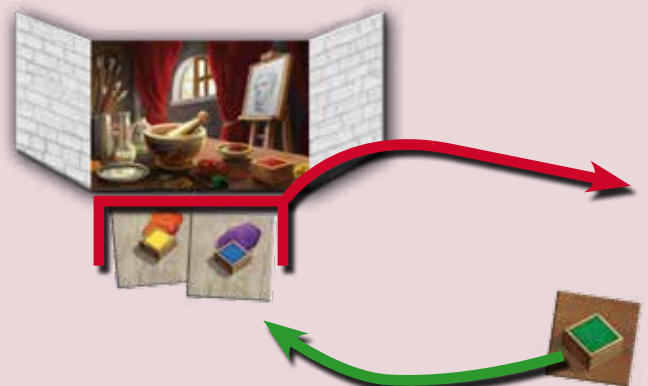


Műhely: Falfreskólapkák cseréje

Ez a modul egy új akció lehetőségét adja a műhelyhez.

Az 1 vagy 2 festékkeverés helyett a játékos segédje kicserélhet 2 falfreskólapkát 1 cserelapkára. A játékos eldob két különböző alapfestéklapkát, és elvesz 1 olyan cserelapkát a műhelyből, ami ezek keveréséből áll elő.

Minden játékos csak 1 cserelapkát szerezhet minden egyes keverékszínből.



Példa: A piros játékos elcseréli a kék és a sárga freskólapkáját a megfelelő zöld cserelapkára.

A következő forduló előkészítése

A játékosok eltávolítják a falfreskó akciótáblát az akciótáblájukról, ha volt rajta.

A játékosok a paravánjuk előtt lévő falfreskólapkákön látható alapfestékből - piros, sárga vagy kék - kapnak 1-1 festékkockát. Minden színből legfeljebb 1 kockát kaphat egy játékos, akkor is, ha több olyan falfreskólapkája van, amin az adott szín szerepel.

A játékosok kapnak a tulajdonukban lévő minden egyes cserelapján látható kevert szín – lila, narancs vagy zöld – után is 1-1 kockát.

Plusz szabály

A “Falfreskó” és a “Püspök kérése” játékmodulok kombinálása:

A falfreskólapkák hátoldalán van egy festékcsepp. Ezeket a lapkákat ugyanúgy lehet használni, mint az alapjáték freskólapkait – és kombinálhatóak is velük – a kéréslapkák teljesítésére. A teljesített kéréslapkákból származó festékbevételek függetlenek a falfreskólapkákból szerzett bevételektől.



Példa: A zöld játékosnak 1 piros, 1 kék és 2 sárga falfreskólapkája van, 1 festékkockát kap mindegyik alapfestékből.



2-játékos verzió

Leonardo nem állít helyre falfreskót.

10 Az orvos

A freskó helyreállításának ütemterve igen feszített, épp betartható, de most a segédek sorra megbetegednek, egyik a másik után. Hogy lehet így a munkát időben befejezni? Csak az ügyes tervezés és a piacon rendelő utazó orvos gyógyító orvosságai segíthetnek.

Ez a modul hatással lesz az alábbi fázisokra:

2. Az akciók megtervezése és végrehajtása

■ Piac, ■ Színház, ■ Katedrális, ■ Múterem és ■ Műhely



Plusz játékelemek

- 1 orvostábla
- 16 gyógyszeres üveg - 4-4 üveg, ami 1-3 gyógyszeradagot tartalmaz; 4 üveg málnaszörp
- 20 fekete segédbábu
- 4 “orvos a piacon” akciólapka
- 9 fertőzéslapka - 2-2 a piac, a katedrális, a múterem és a műhely helyszínekre; 1 “ugyanaz a helyszín” lapka
- 4 áttekintőkártya a “beteg segédek akciói”-ról
- 1 takarólapka

Változás az előkészületekben

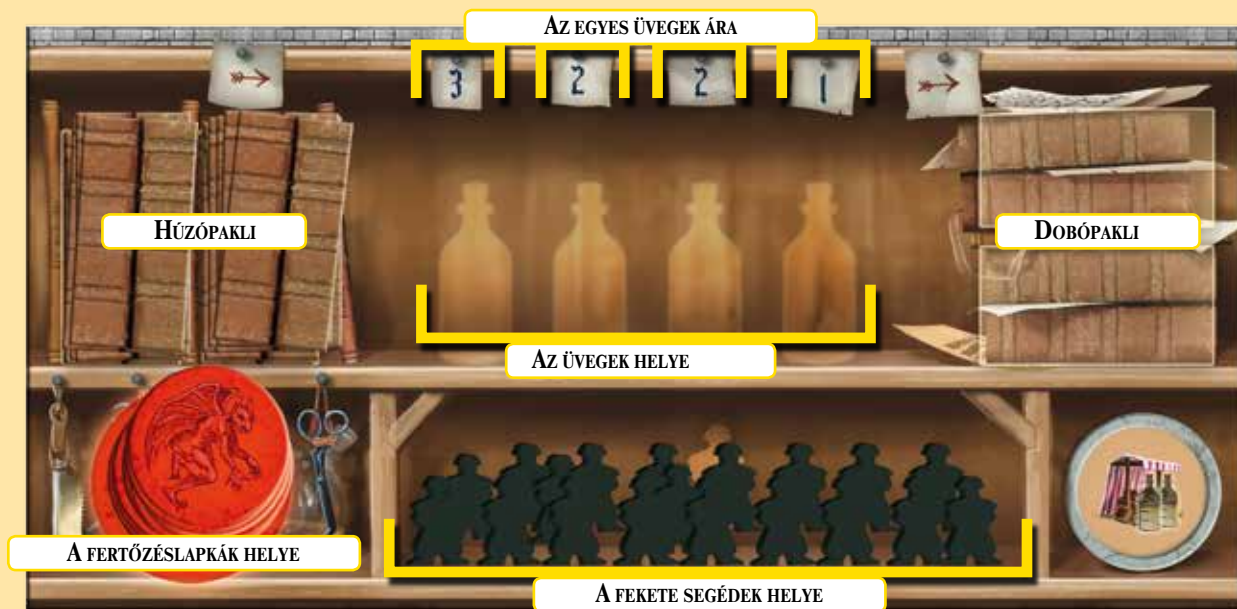
Minden játékos kap egy "orvos a piacon" akciólapkát és egy áttekintőkártyát.

Tegyétek az orvostáblát a játéktábla mellé. Tegyetek játékosonként 5 fekete segédet az orvostábla megadott helyére. Ők a beteg segédeknek felelnek meg. Keverjétek össze az összes gyógyszeres üveget, és tegyétek őket

képpel lefelé a húzópaklimeszőre talonként. Az első forduló során nem lesz gyógyszerajánlat a piacon.

Keverjétek meg az összes fertőzéspaklát, és tegyétek őket képpel lefelé egy pakliba a megjelölt helyre.

Példa előkészületre 4 játékos esetére



Figyeljetez arra, hogy 2 vagy 3 játékos esetén a dokortábla hátoldalát használjátok, ahol 3 üvegnek van hely.

Változás a játékmenetben

A játék minden fordulójában egy helyszínen fertőzés üti fel a fejét, és az ott dolgozó segédek megbetegsznek.

Őket csak a piacon rendelő orvostól megszerezhető gyógyszerekkel lehet meggyógyítani.

Megbetegedés

2. Akciók megtervezése és végrehajtása

Miután minden játékos megtervezte az akcióit, fordítsátok meg a pakli a legfelső fertőzéspakláját, és tegyétek a megfelelő helyszínre, még mielőtt a játékosok végrehajtanák az akcióikat. Ez a helyszín fertőző, és minden olyan játékosra hat, aki legalább egy segédet ide küldött.

Ha az "ugyanaz a helyszín" lapka kerül felfordításra, akkor az előző fordulóban felfordított fertőzéspaklát hagyjátok a helyén. Ismét ez a helyszín lesz fertőző. Ha ez a lapka a játék első fordulójában kerül felfedésre, akkor egy helyszín sem lesz fertőző.

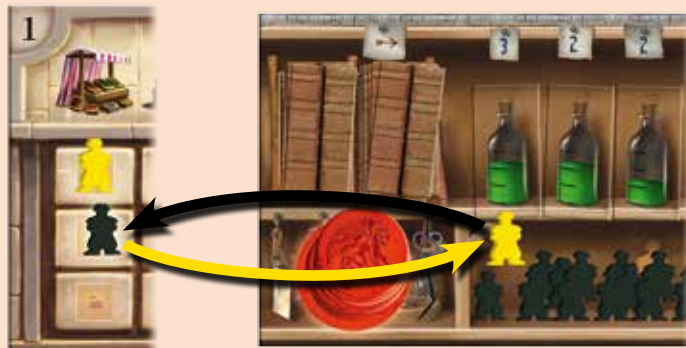


Miután a játékos végzett az utolsó akciójával a fertőzött helyszínen, az egyik itt dolgozó egészséges segédje megbetegszik.

Kiválaszt egy segédet az akciótáblája ezen részéről (ami akár a semleges hatodik segéd is lehet), és kicseréli egy fekete segédre az orvostábláról.

Ha a játékos semleges segédet cserél fekete segédre, akkor a semleges segéd visszakerül a helyére a színházba. Feltéve, hogy a festőmester a jó hangulatban lesz a következő fordulóban, ez a segéd újra elérhető lesz épen és egészségen.

Az egészséges segéddel szemben egy beteg segéd bizonyos helyszínekre nem tud elmenni, így a játékos kénytelen bizonyos akciókról lemondani a következő fordulóokban. Ha a játékos nem küldi a beteg segédjét egy fordulóban dolgozni, akkor a nagy paravánja mögött tárolja.



Példa: A piac fertőzéslapka került felhúzásra. A sárga játékosnak, miután festéket vásárolt, az egyik segédje megbetegszik. Ezt a segédjét az orvostáblára teszi, cserébe pedig elvesz innen egy fekete segédet.

Megjegyzés: Ha a játékos nem hajtja végre a fertőző területen az akcióját, egy erre a helyszínre küldött segédje akkor is megbetegszik.

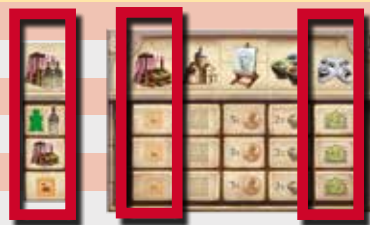
Beteg segédet a következő helyszínekre nem lehet küldeni:



■ Piac

■ Színház

A játékos nem küldhet fekete segédet a piac vagy a színház helyszínekre az akciótábláján. Ezen kívül a piacon található orvostáblára sem küldheti beteg segédjét.



Megjegyzés: A játékos nem küldhet fekete segédet az Üvegeshez (6-os modul) és a Falfreskóhoz (9-es modul) sem.

A beteg segéd hátrányba kerül a következő helyszíneken:



■ Katedrális:

Ha egy beteg segéd állítja helyre a katedrális mennyezeti freskójának egy részletét, akkor a püspököt nem lehet előtte mozgatni, és a segéd nem állíthat helyre a püspökkel átlósan vagy oldallal szomszédos részletet. Miután a beteg segéd végzett a részlet helyreállításával, a püspök arra a részletre lép.

Megjegyzések:

- *A Sekrestyés (1-es modul) és A püspök fizet egy látogatást (4-es modul) kártya nem játszható ki.*
- *Az Aranyfüst (aranyozott festékek, 5-ös modul) 1 győzelmi pontot ér. A Tekercseket (7-es modul) ki lehet játszani, és az ablakok (6-os modul) is felújíthatók.*
- *A beteg segéd az oltárt korlátozás nélkül helyreállíthatja.*



Példa: A püspök helyzete meghatározza, hogy a beteg segéd melyik freskórészletet nem állíthatja helyre.



Műterem

A beteg segéd nem festhet portrékat, csak szentek képeit (a takarólapka alsó része). Ennek költsége egy bármilyen festékkocka, és 3 tallért kap érte a játékos.

Megjegyzés: A Borraló kártya (4-es modul) nem játszható ki.



Műhely

A beteg segéd csak egyszer tud festéket keverni.

Megjegyzések:

- Az Alkímia kártya (4-es modul) nem játszható ki.
- Ez az egy keverék lehet speciális keverék (3-as modul).



Ezekon a helyszíneken a következő szabályok érvényesek:

Ha a játékos egészséges és beteg segédek is küld ugyanarra a helyszínre, akkor a segédek akcióit a játékos tetszőleges sorrendben hajtja végre, és azután az összes, ezen a helyszínen lévő egészséges segédje is megfertőződik.



Példa: A sárga játékos 1 beteg és 2 egészséges segédet küldött a katedrálisba. Miután a segédek végrehajtották az akcióikat, mindkét egészséges segéd megbetegszik. Ez megtörténik attól függetlenül, hogy éppen melyik fertőzészlapka van felfordítva.

Gyógyszervásárlás

2. Akciók megtervezése és végrehajtása

Akciók tervezése

A tervezési fázis során minden játékosnak lehetősége nyílik az orvos meglátogatására a piacon. Ehhez le kell fedje az akciótáblázata piac helyszínét az orvos a piacon akciólapkával.

Az orvos meglátogatásához nem kell segéd. A játékos küldhet még egy egészséges segédet a piacra festéket vásárolni.

Akció végrehajtása

Ha a játékos használta az orvos akciólapkát, akkor venni kell 1 üveg gyógyszert az orvostábláról, kivéve, ha már minden gyógyszer el lett adva róla.

Megjegyzés: Ha a játékosnak nincs elég pénze egy üveg megvásárlásához, akkor meg kell emelje a paravánját ennek bizonyítására.

A játékos a gyógyszert a nagy paravánja elé teszi. Legfeljebb 2 üveg gyógyszere lehet a paravánja előtt.



Példa: Ezt az akciólapkát a piac helyszínre kell tenni. A sárga és a piros játékos orvoshoz szeretne menni. Ezen kívül a sárga játékos szeretne még egy festéket is vásárolni.



Példa: Az orvos 3 üveget kínál eladásra. A sárga játékosnak vennie kell egy üveggel, és a 3 adagos zöldet választja 2 tallérért. A piros játékos is vesz egy 3 adagos gyógyszert, de ő 3 tallérért. A kék játékos kénytelen a piros üveget megvenni 2 tallérért.

Gyógyítás

Miután az utolsó játékos is végrehajtotta az utolsó akcióját a színházban (vagy passzolt), a játékosok meggyógyíthatják a beteg segédeiket. Az aktuális játékosrendben a játékosok eldöntik, hogy gyógyítják-e a segédeiket, és hogy mennyi üveget használnak fel.

A **zöld üvegek gyógyítalt** tartalmaznak, amik meggyógyítják a beteg segédeket. Az üvegekben 1-3 adag gyógyital van, és minden adag 1 segédet gyógyít meg. A játékos a megfelelő számú fekete segédet visszacseréli a saját színének segédjeire. A megmaradt adagok elvesznek, mert a gyógyszer szavatossága lejár.

A **piros üvegekben málnaszörp van**, amik nem gyógyítják meg a beteg segédeket, de javítják a mester hangulatát. Minden felhasznált piros üveg 1-gyel javítja a mester hangulatát; ennek megfelelően lépjetelek előre a festőmesterrel a színház helyszínén.

Minden felhasznált üveget dobjatok el, tegyétek ezeket a megjelölt helyre az orvostáblán. A forduló végén dobjátok el az eladatlan üvegeket is, és a következő fordulóhoz fordítsatok fel új üvegeket. Egy üveget húzzatok minden olyan játékos után, akinek van legalább egy beteg segédje, aztán a következő sorrendben tegyétek le: **Balról jobbra a 3, 2 és 1 adagos zöld üvegek, majd a piros üvegek.**

Ha a húzópakli elfogy, keverjétek meg a dobott üvegeket, és hozzátok létre egy új húzópaklit. Dobjátok el ennek a fordulónak a fertőzészlapkáját.

Automatikus gyógyulás

Ha a játékos úgy választ felkelési időt, hogy a -1-es hangulatmezőre kerül, akkor választhatja, hogy egy beteg segédjét félre teszi erre a fordulóra. Visszateszi a fekete segédet az orvostáblára, elveszi a saját színű segédjét, amit a paravánja elé tesz. Ha a hangulata a javul egy későbbi fordulóban, akkor az egészséges segédjét újra használhatja.

Változás a Játék végén

Ez a modul egy alternatív feltételt is ad játék végére: Ha csak egy fertőzészlapka marad az orvostáblán egy forduló kezdetén, akkor az a forduló lesz az utolsó. Fordítsatok meg az akciótáblázatokat a másik oldalára.

Amikor a játék végén a pénzt értékelitek, akkor minden játékos 5 tallért kap minden olyan segédjéért, aki nem az orvostáblán áll.



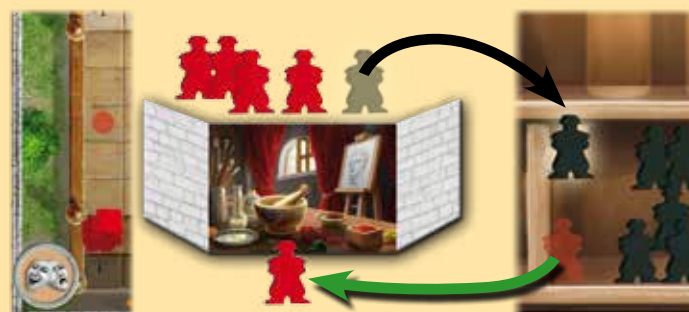
Példa: A piros játékosnak 2 beteg segédje van. Egy 3 adagos gyógyszeres üveget használ, és kicseréli a 2 beteg segédet 2 egészségesre; a megmaradt adag elveszik.



Példa: A málnaszörp 1-gyel javítja a hangulatot.



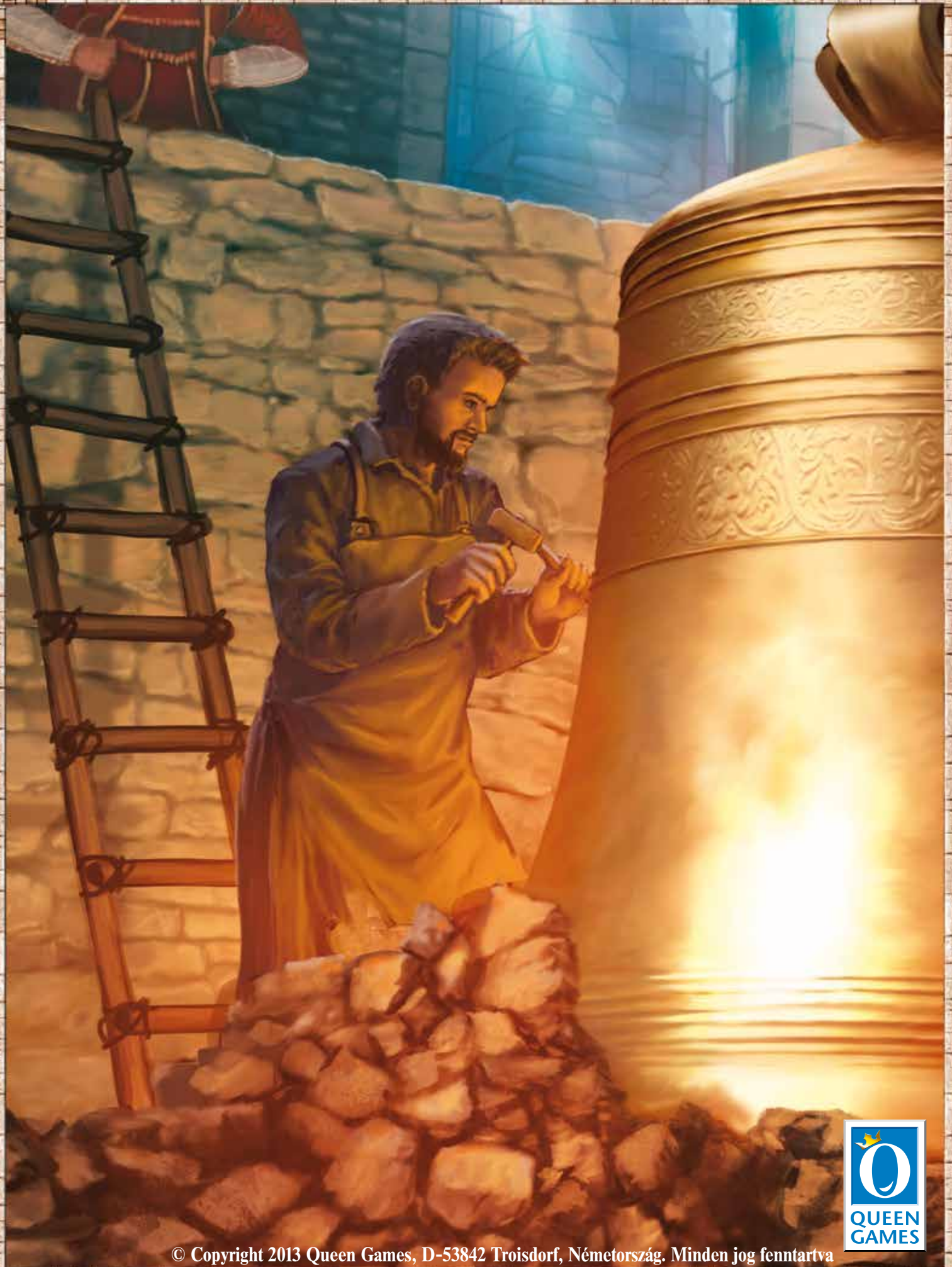
Példa: Mivel 4 játékosnak van beteg segédje, ezért 4 üveg kerül az orvos ajánlatába. A következőképp kell sorba rendezni őket: Előre kerül a 2 db háromadagos gyógyszeres üveg, ezt követi az 1 db kétadagos gyógyszeres üveg, és az utolsó mezőre a málnaszörp.



2 játékos verzió

Leonardo segédei nem betegszenek meg, és ezért ő nem vásárol orvosságot.

magyar fordítás: Dunda



© Copyright 2013 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Németország. Minden jog fenntartva

